

Spelarens minneslista

Agenda

Om du inte vet vad du ska göra, följ den här agendan:

- *Lyssna på den gemensamma berättelsen*
- *Följ reglerna*
- *Våga möta din rollpersons svagheter*

Gemensamma handlingar

Undersök världen

(Bestäm passlig egenskap med spelledaren)

Den här handlingen kan användas för att undersöka och granska spelvärlden och vad som sker i den.

Med resultatet 10+ lyckas du bra

Med resultatet 7–9 lyckas du, men välj en följd:

- *Ta en poäng skada*
- *Du lyckas, men med en negativ följd (spelaren bestämmer)*

Med resultatet 6 eller under misslyckas du.

Anteckna en poäng erfarenhet och välj två följder:

- *Ta två poäng skada*
- *Misslyckandet har en negativ följd (spelledaren bestämmer)*
- *Fråga de andra spelarna: Hur påverkar det här era rollpersoners förtroende för min rollperson?*

Visa vad du kan (Kropp/Sinne)

Visa vad du kan är en handling som speciellt gäller för uppträdanden och cirkustrick, men kan också till exempel gälla reparerande av tivoliatraktioner – allt sådant som rollpersonen är speciellt duktig eller begåvad i.

Med resultatet 10+ lyckas du bra

Med resultatet 7–9 lyckas du, men välj en följd:

- *Ta en poäng skada*
- *Du lyckas, men med en negativ följd (spelaren bestämmer)*

Med resultatet 6 eller under misslyckas du.

Anteckna en poäng erfarenhet och välj två följder:

- *Ta två poäng skada*
- *Misslyckandet har en negativ följd (spelledaren bestämmer)*
- *Fråga de andra spelarna: Hur påverkar det här min rollpersons rykte?*

Sök gräl (*Kropp/Sinne*)

Sök gräl är en handling som gäller vid konflikter och strid, från att reta och håna någon till fysiskt slagsmål.

Med resultatet 10+ tar motståndaren 1 poäng skada

Med resultatet 7–9 tar motståndaren 1 poäng skada, men välj en följd:

- *Ta en poäng skada*
- *Du lyckas, men med en negativ följd (spelaren bestämmer)*

Med resultatet 6 eller under misslyckas du.

Anteckna en poäng erfarenhet och välj två följder:

- *Ta två poäng skada*
- *Misslyckandet har en negativ följd (spelledaren bestämmer)*
- *Fråga de andra spelarna: Hur påverkar situationen era rollpersoners åsikt om min rollperson och hens personlighet?*

Räck handen (*Anda*)

Med handlingen Räck handen hjälper, stöder eller uppmuntrar man en annan rollperson.

Med resultatet 10+ får den du hjälper +1 till följande tärningslag

Med resultatet 7–9 får den du hjälper +1 till följande tärningslag, men välj en följd:

- *Ta en poäng skada*
- *Du lyckas, men med en negativ följd (spelaren bestämmer)*

Med resultatet 6 eller under, anteckna en poäng erfarenhet och välj två följder:

- *Ta två poäng skada*
- *Misslyckandet har en negativ följd (spelledaren bestämmer)*
- *Fråga den du försökte hjälpa: Hur försvårar det här våra rollpersoners förhållande med varandra?*

Använd magi (Magi)

Använd magi är en handling som hänger ihop med världens magi och dess övernaturliga element.

Med resultatet 10+ lyckas du bra

Med resultatet 7-9 lyckas du, men välj en följd:

- *Ta en poäng skada*
- *Du lyckas, men med en negativ följd (spelaren bestämmer)*

Med resultatet 6 eller under misslyckas du.

Anteckna en poäng erfarenhet och välj två följder:

- *Ta två poäng skada*
- *Misslyckandet utsätter dig eller någon annan för fara (spelaren och spelledaren bestämmer tillsammans)*
- *Fråga de andra spelarna: Vad är det med min rollperson som skrämmer era rollpersoner?*

Utmana en föreställning

Gör ett tärningsslag. Med resultatet 10+ får du +1 för ditt följande tärningsslag. Med resultatet 7-9 anteckna 1 poäng erfarenhet. Med resultatet 6 eller mindre anteckna 2 poäng erfarenhet. Dessutom får du ett hinder på -1 för ditt följande tärningsslag.

Använd övertygelse

Beskriv hur övertygelsen hjälper i det du försöker göra. Lägg till ett bonus på +1 för ditt följande tärningsslag.

Spelledarens minneslista

Agenda

Lyssna på den gemensamma berättelsen
Följ reglerna
Våga möta rollpersonernas svagheter

Principer

- *Fyll världen med magiska färger och ljus*
- *Visa den sjabbiga och slitna verkligheten bakom kulisserna*
- *Ge sidokaraktererna ett eget liv*
- *Betona det säregna*
- *Belöna samarbete*
- *Tala till rollpersonen*
- *Tala till spelaren*
- *Överge makten*
- *Var alltid på rollpersonernas sida*

Spelledarens handlingar

Fråga

- *...”Vad gör du?”*
- *...ledande frågor*
- *...förtydligande frågor*

Eftersom Tivoli baserar sig på improvisation, gemensamt berättande och en värld som är skapad tillsammans, är spelledarens viktigaste handling att fråga. Med en fråga ligger bollen nu hos spelarna och det tvingar dem att fundera på rollpersonernas reaktioner. Genom frågor och svar får spelvärlden mer detaljer och djup. Till hjärtat är Tivoli en gemensam berättelse. Om du inte vet vad du ska göra näst, ställ en fråga!

Erbjud alternativ

Du kan erbjuda alternativ i många situationer: som följer till delvis lyckade eller misslyckade handlingar, när spelaren väljer handling, eller då spelaren formulerar en ny föreställning eller övertygelse. Då du erbjuder alternativ, tänk på vad som passar in i situationen och berättelsen som utvecklas.

Påminn om svaghet

Under spelets gång kan spelarna lätt glömma bort rollpersonens föreställningar och att utmana dem. Påminn aktivt spelarna om dem alltid då det är möjligt!

Rikta strålkastarljuset

Den här spelledarhandlingen är främst till för att få spelet att gå smidigt och att alla beaktas. Rollspelet är en diskussion, och den här handlingen är ett facilitatorverktyg för spelledaren. Ge alla rollpersoner turvis chansen att få stå i centrum!

Bryt

Som handling påminner Bryt om strålkastarljuset. Det här är också ett facilitatorverktyg. Tänka på stämningen: Om du vill ha en spel-session full med spänning, ska du bryta effektivt. Mindre avbrott leder till ett långsammare och kanske också gemytligare spel.

Kom med en vändning

Ibland stannar spelet upp, och spelledarfrågorna tycks inte leda till handling. Då kan du komma med en vändning. Ha sönder något, orsaka fara, kom med oväntade gäster eller låt magin överraska alla!