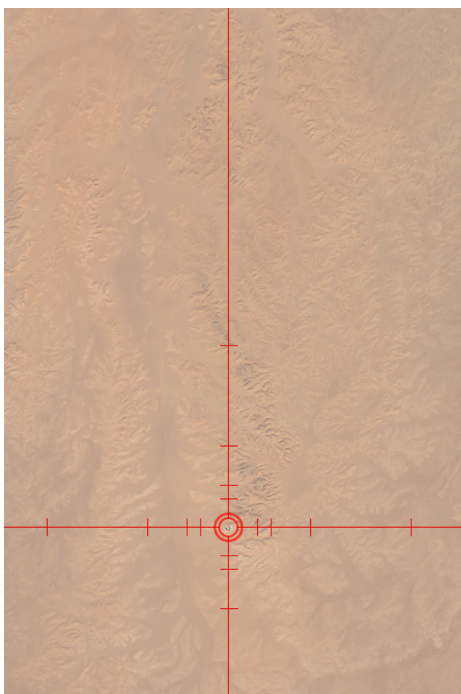
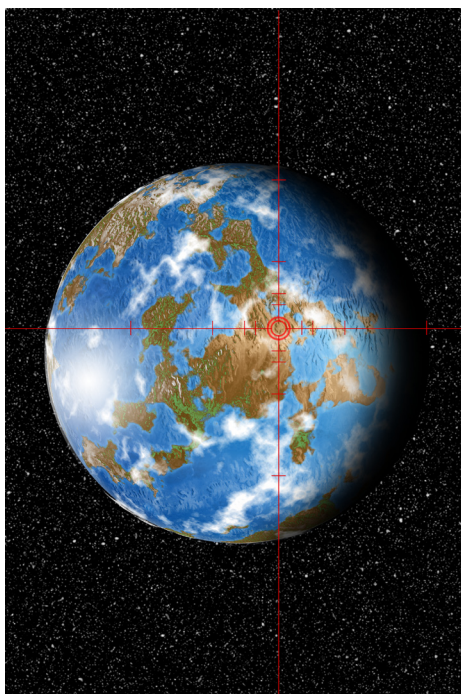
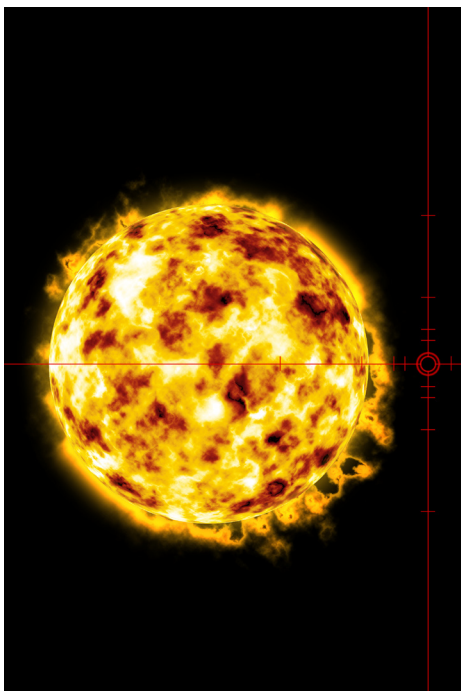
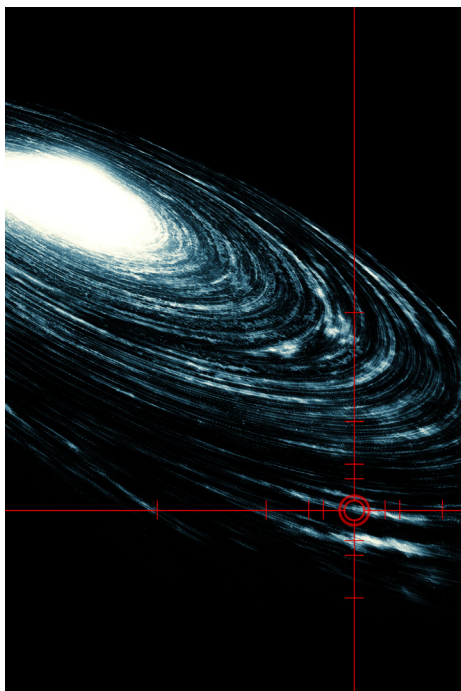


Dedikerad till minnet av
Johan Rising



Helvetet

Avståndet mellan jorden och solen är 58 000 000 kilometer – ungefär nio ljusminuter. Avståndet till dess närmsta grannstjärna Proxima Centauri är fyra ljusår, eller ungefär 40 000 000 000 000 000 kilometer. Mellan dessa stjärnor finns rymdens vakuum, en tomhet lika kall och mörk som ett människohjärta. En oskyddad människa kan överleva i ungefär 90 sekunder i detta tomrum innan hon kvävs.

Utpost är ett rollspel som utspelar sig någonstans därute, antagligen längre bort än Proxima Centauri. Exakt var spelar inte så stor roll – om det är hundra miljarder miljarder kilometer eller hundra miljarder miljarder känns inte så viktigt när man själv är en och åttiofem och väger sjuttiåtta kilo. Och när man står öga mot öga med rymdens tomhet, när de livsuppehållande systemen håller på att kollapsa, när någonting ... *någonting* verkar ha slagit ut sensorerna vid den yttre perimetern, då har man bara varandra att luta sig mot. Uttrycket "du och jag mot världen" myntades innan man insåg hur stor världen egentligen är och vad som finns därute, men det klingar oroväckande sant härute i tomheten.

Och ändå, när man sitter i matsalen och äter samma proteingröt som igår och pratar med samma människor som förra veckan om samma saker som förra månaden, påminns man om ett annat av uttrycken från vårt avlägsna urhem: helvetet är andra människor.

introduktion	6
Skapa en utpost	8
scener och auktoritet	20
konflikter och kontaktslag	26
tips till de spelande	42
Vad gör jag om ... ?	54
Varianter	60
resurser och referenser	62



Förord

När jag skriver det här är Utpost nästan färdigt. Skriva en introtext, klistra in en innehållsförteckning och den här gången skall jag väl klämma in en så'n där "vad är ett rollspel"-text som verkar vara så viktigt. Spelet har tagit sin lilla tid. Det började som ett bidrag till Wilpers "Bli klar med ett rollspel under 2009"-utmaning, eller vad den nu hette. Samma utmaning som producerade Medan världen går under och, om jag inte missminner mig, Evolutionens Barn. Men mot slutet tappade jag musten, trots att det nästan var färdigskrivet och till och med hade en layoutgrund och illusar. Så åkte jag till Kina i ett år och spelet låg i träda. När jag återvände till rollspelsverige hade folk fortsatt att snacka om spelet och det motiverade mig att få tummen ur och göra färdigt det. Så trots att spelet har haft en aktiv utvecklingstid på ett år ungefär, tog det två år att få ut det.

På ytan kan det tyckas vara ett enmansarbete. Jag designade alla regler själv, jag deltog vid alla speltest utom två, jag

skrev ned all texten, jag gjorde alla bilderna och jag layoutade helt själv. Men ett sådant här spel är aldrig ett enmansarbete. Massor av människor har deltagit i speltester, massor av glada forumiter på rollspel.nu har givit tips och råd och åsikter. Och alla de spel jag läst och spelat har naturligtvis påverkat mig enormt och lämnat sina spår i det här spelet. Det finns så mycket folk jag borde tacka och många vet jag inte ens namnet på. Jag har inte en chans att tacka alla speltestare så jag tänker inte ens försöka. Men två speltestgrupper har ändå betytt mer för spelet än de andra och det är inte mer än rätt att de omnämns i boken.

Den första gruppen består av Kim Nolemo, Giovanni Falcone, Yosef Loucif och Johnny Strindholm. De spelade med mig medan spelet fortfarande höll på att ta form och genomled många förändringar.

Den andra gruppen består av Simon J Berger, Nils Hintze, Håkan Carlsson och Carl Hintze. De gjorde det bästa externa speltest en spelmakare kan önska sig.

Simon Pettersson
Karlskoga 16 februari 2011

Vad är ett berättarspel?

”Ett berättarspel av Simon Pettersson” står det på framsidan. Vad betyder det? Om du är bekant med rollspel kan du hoppa över den här biten. Ett berättarspel är en sorts rollspel. Skillnaden ligger i nyanserna, men det kommer du att upptäcka när du läser igenom den här boken. Om du inte vet vad ett rollspel är undrar jag hur du fått tag på den här boken. Men det är väl på sin plats att jag förklarar litet snabbt.

Ett berättarspel är ett spel man spelar tillsammans med ett gäng vänner. Man sitter runt ett bord och pratar, spelar, kanske äter litet snacks och dricker öl eller läsk, i glada vänners lag. Till skillnad från de flesta spel finns det ingen vinnare eller förlorare i berättarspel. Det handlar om att tillsammans berätta en historia, i fallet Utpost en historia om vänskap och avsky, om kärlek och rädsla, om en grupp människor som inte kan hålla ihop, men som måste samarbeta för att överkomma de faror som hotar.

I praktiken är det ganska enkelt. Var och

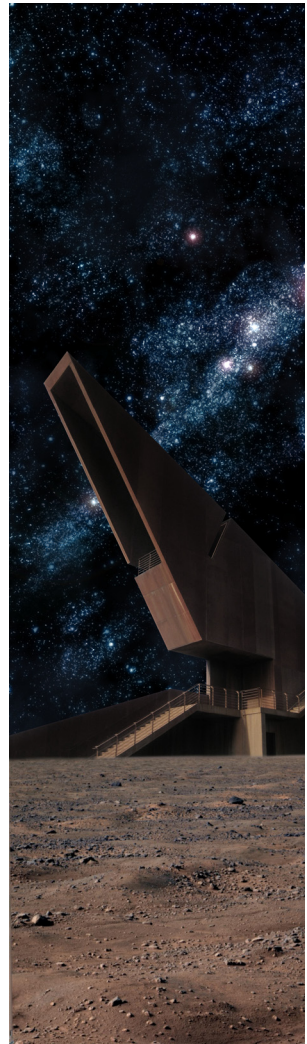
en av de spelande utom en berättar vad en viss person i handlingen gör. Denna person kallas för spelarens huvudroll. Andra personer i handlingen styrs gemensamt av alla de spelande. En av de spelande har dock ingen huvudperson att styra, utan styr istället det mörka hot som ligger över utposten. Ibland händer det att folk inte kommer överens eller att sagda hot försöker göra livet surt för rollerna och då använder man tärningar för att avgöra vad som händer. Svårare än så är det inte. Alla regler du behöver för att spela finns i den här boken, men förutom detta behöver du ett gäng papper, eller ännu hellre formulär som du kan ladda hem från www.urverkspel.com. Du behöver också pennor, suddgummi och en bunt tärningar; vanliga sexsidiga tärningar, precis som man använder i Yahtzy. Men du behöver ganska många av dem. Jag rekommenderar att ni samlar på er åtminstone tolv stycken för att slippa trassel. Oroa dig inte, om du gillar berättarspel kommer du att få användning för dem igen.

Om du fortfarande inte riktigt förstår, kom till forumet på www.rollspel.nu/forum och fråga oss som hänger där.

Skapa en utpost

Okej, första lektionen: förberedelser. Det kan kännas tråkigt att sitta vid planeringsbordet istället för att bara sätta igång direkt, men den som inte kan konsten att förbereda sig väl kommer att få det tufft på utposten. När du står öga mot öga med en hord slemmiga rymdmonster kommer du att vara jävligt glad att du tänkte igenom det här i förväg.

Att skapa en utpost är något spelgruppen gör tillsammans, antingen vid ett separat tillfälle eller vid det första speltillfället. Det tar en dryg timme innan ni kan börja spela (mindre när ni väl har vant er vid processen, mer om ni är slöa och oorganiserade), så det bör inte vara några större problem med att göra det och spela på samma kväll, förutsatt att ni har en stund på er. Svara på de första två frågorna gemensamt och välj först sedan vem som ska spela utsidan. Utsidan ställer sedan frågor till var och en av de andra för att göra bilden av utposten något mer konkret. Därefter börjar ni bygga det viktigaste: människorna som är stationerade



Tips: Låt förberedelserna skapa engagemang i speltillfället. I förberedelsefasen handlar det om att skapa saker som ni är intresserade av att se i spel. Se till att alla är engagerade i det ni skapar och uppmuntra varandra när ni kommer med goda idéer. Om vi ser speltillfället som en matlagning är det här ni införskaffar ingredienser. Om någon inte gillar spenat så strunta i spenaten. Och även om lakrits och korv kan vara en spännande kombination, se först till att alla är intresserade av att pröva.

där. En sammanfattning av hur processen går till finns i slutet av boken, så att du slipper bläddra till den här sidan om ditt minne sviker dig i framtiden.

1.1 Syfte: varför ligger utposten här?

Varför har någon fått för sig att bygga en utpost två-hundratusen ljusår hemifrån, där ingen människa förut satt sin fot? Tja, det finns mängder med möjliga anledningar. Här har ni några vanliga som kanske kan tjäna som inspiration:

1.1.1 Girighet

Girighet är en av de vanligare drivkrafterna. Gruvstationer upprättas på avlägsna planeter om de kan generera tillräckligt med krediter. Forskningsstationer kan behöva vara belägna på en viss plats för att studera ett visst fenomen (eller bara tillräckligt långt bort för att inga "civiliserade" solsystem ska drabbas av explosionen när något går fel). Antagligen finns det något härute som man vill ha, vare sig det är kunskap, mineraler, utomjordiska artefakter, sällsynta växter, kryddor, slavar, handelsmöjligheter med främmande civilisationer eller kanske de dyrbara liken av stridsskepp från det Stora kriget. Eller så har ni kanske skickats hit för att terraforma en ny planet för Imperiet att ta över när ni är

klara med ert jobb, och under tiden får ni tampas med stormar, jordbävningar och urinvånare som inte gillar att få sitt ekosystem "justerat".

1.1.2 Våldsamhet

Ända sedan vi var små celler simmandes runt i ursoppan på gamla Tellus har vi drivits på av ett outsläckt begär av att ha ihjäl varandra. Våldsamhet är en anledning så god som någon att bygga en utpost. Kanske ni är en spaningsutpost nära fiendegränsen? Ni kanske skickas runt från planet till planet för att utrota utomjordiska civilisationer innan de når en tillräcklig nivå för att hota Moder Terra? Eller är ni till och med en spioncell långt inne i fientligt territorium? Det går alldeles utmärkt att spela Utpost utan att vara isolerad från resten av mänskligheten, så länge ni är isolerade från resten av den *vänligt inställda* mänskligheten.

1.1.3 Rädsla

Rädslan är en känsla med lika urgammal stamtavla som våldsamheten, och vilken som kom först är en gammal hönan-eller-ägget-fråga. Ett fångelsekomplex säger ju sig självt måste ligga avsides för att inte kriminella element skall kunna filtrera ut i samhället om de lyckas fly. Men det kanske inte är de som vill fly? Kanske är det ni som har flytt undan samhället för att grunda ett eget kollektiv, långt ifrån civilisationens förtryckande lagar om religion, långt ifrån dess teknologifascination och dess kapitalistiska konsumentssamhälle. Om ni bara anade att vad ni flyr till är mycket värre än vad ni flyr från ... Eller är det så att ni är de enda som är kvar? En sista klick motstånd mot utomjordingarna, mot invasionsstyrkorna, mot zombiepesten?

1.1.4 Inkompetens

På väg till nästa system kastar hyperrymdsmotorn ut er för tidigt och ni kraschlandar på en främmande planet. Vart var ni på väg? Eller var det kanske så att ni försökte er på något som inte

Fråga: Är "utsida" bara ett annat namn på "spelledare"? Om du har spelat rollspel tidigare är du antagligen bekant med spelledare och vet att vissa spel byter namn på spelledaren. Utsidan i Utpost är dock inte samma sak som en spelledare. Utsidans roll är inte att hitta på berättelsen och driva den framåt. Det sköts av spelarna. Dessutom delas birollerna ("spelledarpersonerna") upp mellan spelare och utsida, snarare än att helt kontrolleras av utsidan.

uppskattades, men åkte fast och blev förvisade hit, utan möjlighet att ta er tillbaka? Kanske er armada förstördes, men ni lyckades undkomma i flyktkapslar, som förde er till närmaste planet med en klass M-atmosfär? Inkompetensen har många ansikten, men det viktiga är att ni är fast här och måste klara er bäst ni kan.

1.2 Plats: var ligger utposten?

Nu vet ni varför utposten finns, men inte var. Om den inte är ett skepp behöver ni veta hur planeten/månen/asteroiden som utposten är byggd på/ligger i omloppsbana kring ser ut. Gå inte in på detaljer; bestäm bara det viktigaste. "Ökenplanet", "rymdstation i omlopp kring en gasjätte" eller "måne med växt- och djurliv" räcker gott. Detaljerna kommer att definieras i ett senare steg.

1.3 Välj utsida

En av er är inte som de andra. En av er kommer inte att ta sig an en huvudroll. Hon kommer istället att ta sig an utsidans uppgifter. Utsidan sköter om de yttre hot som lurar utanför utposten och hon har även en roll i att sätta tempot i spelet. Utsidan ska se människorna på utposten slita varandra i stycken, ge en hjälpande knuff där det behövs och sedan med ett ondskefullt flin attackera dem när de är som svagast.

Men utsidan har även en faciliterande roll. Det är inte utsidan mot resten av spelarna; alla gör sitt bästa för att göra spelet så roligt som möjligt. Om spelarna tror att utsidan är ute efter att döda dem kommer de att spela fegt och inte våga bråka med varandra, vilket gör spelet tråkigt. Jag antar i den här boken att du som läser kommer att spela utsidan. Det är inte nödvändigtvis sant, men det underlättar för mig som skriver och det är åtminstone ganska troligt. Eftersom det är du som läser så är du engagerad och utsidan behöver vara engagerad. Att spela med en oengagerad spelare är inte optimalt, men att spela med en oengagerad utsida är rentav plågsamt.

1.4 Detaljfrågor

Så vi har ett syfte och en plats, men det räcker inte. Vi behöver få oss en inre bild av hur det är att befinna sig på utposten och det ska vi skapa oss genom ett antal olika frågor. Dessa frågor ställs av utsidan och riktas till en spelare i taget. Låt spelarna turas om att svara på en fråga och bestämma något om utposten. Det är helt okej att diskutera fram svar, men se till att varje fråga till sist besvaras av den frågan riktar sig mot. Alltför mycket diskussion kommer att sega ned processen och vi vill också förhindra att vissa spelare kör över andra och bestämmer alltihop. Exempel på detaljfrågor hittar du här bredvid, men känn dig fri att hitta på egna. Anpassa

Vilka sektioner finns på utposten?

Hur ser det ut där inne?

Hur ser det ut där ute?

Hur luktar det?

Vilka ljud kan man höra på utposten?

Vad äter man? Hur smakar det? Hur luktar det?

Hur är atmosfären utanför? Andningsbar? Dödlig?

Vad är den största skillnaden gentemot livet på jorden?

Hur ser teknologin ut och hur känns den?

Hur är den allmänna sociala jargongen?

Beskriv en viss plats på utposten.

Vilka faror lurar?

Hur många människor bor där, ungefär?

Vad gör man när man inte jobbar?

Vad behandlas alltid med största repetition?

Vad försöker man undvika att tänka på?

Vilken är den vanligaste varelsen man stöter på?

Vilket är det första misstag en novis som kommer hit gör?

Vad är den värsta arbetsuppgiften?

Vad är den bästa?

Vad dricker man?

Hur sköts kommunikationen mellan folk på utposten?

dem till utposten. Om den är ett kraschat rymdskepp, fråga vad rymdskeppets syfte var. Om det under frågeställningen visar sig att den ligger på en ö, fråga hur stor ön är och om det finns andra öar i närheten, och så vidare.

1.5 Huvudroller, biroller och rödskjortor

Ingen utpost utan innevånare. Fast om de är fler än en handfull orkar vi inte döpa dem allihop, så vi ska försöka klassificera dem beroende på hur viktiga de är för vår berättelse.



- **Roller** är de viktiga personerna på utposten. Alla vi bryr oss om i berättelsen kallas för roller. Men det finns två olika sorter.
- Vissa av rollerna kallas **huvudroller**. Det är de som spelas av samma spelare genom hela sessionen. Än så länge vet vi inte vilka det kommer att vara, och det kan komma att variera mellan spelsessionerna.
- De roller som inte konsekvent spelas av samma spelare flyttas runt och spelas ibland av en spelare, ibland av en annan och ofta av utsidan. De kallas **biroller**. En person som är biroll i ett speltillfälle kan komma att vara huvudroll i ett annat, om inte ni som grupp väljer att alltid spela samma roller.
- Alla andra på utposten kallas **rödskjortor**. Vi lär oss sällan deras namn, vi märker knappt av att de är där och vi kallar på dem mest när vi vill få något gjort. De kan dö utan att spelarna bryr sig alltför mycket, vilket är goda nyheter för dig, eftersom du inte kan döda huvudroller utan spelarens medtycke.

Nu ska ni alltså börja definiera vilka roller som finns på utposten. Följ nedanstående modell och bygg upp alla roller parallellt.

1.5.1 Expertiser

Ingen skickas ut till tomheten för skojs skull. Varje människa på utposten har en uppgift att sköta. I Utpost kallas det för rollens expertis. Fundera ut några expertiser

Terminologi: För att se till att vi är med på vad vi pratar om använder jag tre olika termer för att beskriva er som sitter runt bordet.

Utsidan har jag ovan förklarat vem det är (se 1.3 Välj utsida). Jag antar i den här boken att du som läser kommer att vara utsida, och alla "du" och "dig" i refererar alltså till utsidan.

Spelarna är de runt bordet som inte är utsidan, alltså som har en varsin huvudroll.

"De spelande" är vad jag använder som en samlings-term för spelarna och utsidan, alltså alla som sitter och spelar tillsammans.

Ha åtminstone två roller fler än antalet spelare, men inte fler än dubbla antalet spelare.

som kan behövas på utposten. Kanske en chef, några gruvarbetare, en forskare, en mekaniker, en biolog, en kapten, ett par soldater, en säkerhetsansvarig, en maskinoperatör, en programmerare? Sju stycken är lämpligt i min erfarenhet, men om ni inte kan komma på en sjunde räcker det med sex och om ni absolut vill få in en till funkar åtta eller till och med nio roller. Ha åtminstone två roller fler än antalet spelare, men inte fler än dubbla antalet spelare. Plocka fram lika många rollformulär som ni har roller. Ni kan antingen fylla i dem allteftersom ni hittar på informationen, eller använda utpostformuläret i slutet av boken (finns även att ladda ned från www.urverkspel.com).

1.5.2 Relationer och fokus

Var och en av de här rollerna ska ha en relation till en annan roll, och dessutom ett varsitt fokus. Fokus är, precis som det låter, något att fokusera på när man spelar rollen. En lista på relationer och fokus finns i slutet av det här kapitlet, på sidorna 18–19. Dessa listor finns även i snabbpreferensdelen i slutet av boken.

Varje roll ska ha en relation och ett fokus. Turas om att välja en relation eller ett fokus från listorna och sätt ut dem (varje spelare sätter ut antingen en relation eller ett fokus) tills alla roller har detta. Observera att listorna är tänkta som definitiva, det vill säga att ni bör plocka från dem och inte hitta på relationer och fokus. Att hitta

på egna går naturligtvis också bra, men då fransäger jag mig allt ansvar för att det kommer att gå vägen. Den almäna regeln på utposten gäller här: gör som du vill så länge du vet vad du gör.

En rolls relation låses inte upp av att en annan roll refererar till henne; hon kan fortfarande ha en egen relation. Så om piloten är hemligt kär i kapten är inte kaptens relation definierad. Hon kan fortfarande stå i skuld till navigatören. Observera att när det i en relation står "någon" bör detta specificeras och denna "någon" bör vara en annan av rollerna på utposten. Men utöver det är det valfritt hur mycket ni vill spika om relationerna och fokusen innan spelet börjar. Om någon har ett hemligt projekt kan detta specificeras nu eller lämnas vagt för att framträda i spel.

1.5.3 Kön

Inte förrän nu bestämmer ni kön på de olika rollerna. Gör inte misstaget att skapa en utpost full med grabbar. Om ni vill utnyttja detta steg för att skapa homo- eller bisexuella romanser, se till att alla är med på det. I så fall, kör hårt!

1.5.4 Namn

Rollerna ska även ha namn. Ni kan använda vilken sorts namnkultur ni vill, men jag brukar använda namn från hela världen, och man kan med fördel blanda friskt och få kombinationer som Djeff Chiaolong eller Santiago Zimmerman-Mbwozo. Som synes har jag spejsat till stavningen något, också. Det är ju trots allt framtiden.

1.5.5 Plats

Varje roll har en personlig plats som hon associeras med. Det kan handla om hennes arbetsplats (köket för kocken, maskinrummet för teknikern, kontoret för chefen) eller om en plats som på annat sätt starkt knyts till rollen (någonstans hon går när hon behöver tänka, kanske, eller hennes sovhytt, eller gymmet, eftersom hon spenderar all sin fritid där).

Platsen har ett par funktioner. Den ger en känsla av familjäritet med utposten eftersom många scener kommer att utspela sig där. Spelare bör sätta många scener på sin personliga plats eftersom rollen har en extra tärning i alla konflikter när hon är där. Dessutom har spelaren alltid rätt att beskriva hur det ser ut på platsen, oavsett vem som sätter scenen där (gäller såklart bara för huvudroller).

1.6 Utpostens namn

Som sista steg: döp er utpost! Jag har inte mycket att säga om det; ni får lita på er kreativitet. Låt fantasin flöda.

1.7 Välj huvudroller

Alla spelare väljer en varsin roll att spela. Jag vet att det är frestande att plocka fram en tärning och slumpa, men spelare bör tänka efter innan de gör det – jag har sett både en och två ångra det efteråt. De bör välja en roll som engagerar dem, inte lita på slumpen. Men om två spelare vill spela samma roll kan man gott avgöra det genom rysk roulette eller liknande.

Därefter är ni klara med utposten och redo att börja spela!

relationer

- söker hämnd mot någon
- utpressar någon
- har fört någon bakom ljuset
- är i hemlighet förälskad i någon
- är gift med någon
- är svartsjuk på någon
- är i ett kärlekslöst förhållande med någon
- är i ett stormigt förhållande som bryts upp med jämna mellanrum
- förväntar sig perfektion av någon
- slits mellan kärleken till två olika personer
- är i hemlighet otrogen med någon
- är öppet otrogen med någon
- är i ett förhållande med någon som behandlar henne illa
- hyser en våldsam lust efter någon
- anser att någon borde straffas för något
- ligger med någon, men älskar henne inte
- står inte ut med någon
- tvivlar på någons kompetens
- tvivlar på någons goda avsikter
- utnyttjar någon
- är avundsjuk på någon
- har tidigare varit någons älskare
- är ett dåligt inflytande på någon
- ser ned på någon
- beundrar någon
- är någons knähund/lakej
- är överbeskyddande gentemot någon
- står i skuld till någon
- ser upp till någon
- är släkt med någon
- misstänker någon för något

FOKUS

- har en svaghet hon skäms över
- har en svåruppnåelig dröm
- söker outtröttligt efter svaret på en fråga
- är livrädd för något
- har en stark ideologisk övertygelse
- har ett eget projekt på gång
- är lat
- tar ofta egna initiativ
- har svårt att erkänna sina misstag
- har en hemlighet de andra inte får veta
- planerar att ta över utposten
- försöker bevisa sin duglighet
- är beroende av något
- söker spänning i den tråkiga tillvaron på utposten
- sysslar med något hon inte borde
- slits mellan två lojaliteter
- plågas av skuldkänslor för något
- har förlorat någon/något viktig(t) och försöker fylla tomrummet
- vill inte konfronteras med sanningen
- står inte ut med andras lycka
- lever en lögn
- vägrar agera utan planering
- hatar sitt jobb
- är en skugga av sitt forna jag

Scener och auktoritet

Observera att du som utsidan inte är med i den här scenrotationen. Du får istället bryta in mellan två spelarsatta scener.

Bra förberedelser är a och o härute på utposten, men du kan aldrig förutsäga vad som kommer att hända. Om ni ska klara livhanken härute är det viktigt att veta hur rutinerna för handling ser ut och ännu viktigare att ha koll på vem som bestämmer vad. Annars kommer det sluta med kaos och inre stridigheter, vilket är vad vi vill skall drabba rollerna, inte de spelande.

2.1 Sceninramning

Vad är en scen? Alla som har spelat rollspel tidigare har använt sig av scener, mer eller mindre medvetet, men Utpost tar det på en mer strikt regelnivå än de flesta rollspel. När du i ett annat rollspel säger "Så ni kommer fram till staden vid skymningen" sätter du en scen. Varje gång man gör ett litet hopp i tid eller rymd sätter man en ny scen. Har du sett några filmer eller TV-serier är du välbekant med scener, men de finns allt i böcker också, om du tänker efter.

Utpost består av ett gäng scener som sätts efter varandra. Spelarna turas om att sätta scener som spelas upp. Den första scenen sätts av vem som helst runt bordet. Om någon har en intressant idé kan hon sätta den första scenen. Om ingen är jättesugen får ni slumpa, eller så kan du sätta den första scenen för att visa hur det går till. Därefter turas spelarna om att sätta scener. Gå runt bordet medurs. När en scen är klar sätts nästa scen av nästa spelare. Observera att du som utsidan inte är med i den här scenrotationen. Du får istället bryta in mellan två spelarsatta scener. Det är upp till dig när du vill sätta en egen scen. Du kan luta dig tillbaka och låta spelarna sätta alla scenerna eller luta dig framåt och aggressivt sätta varannan scen (du kan aldrig sätta två scener i rad).

När det är någons tur att sätta en scen har hon fem frågor att utgå ifrån, som finns med på rollformulären. Genom att svara på dessa fem frågor har hon satt en scen och ni kan börja spela.

2.1.1 Var befinner vi oss?

Var är scenen? Är vi i lastutrymmet, i korridoren, i vildmarken utanför utposten, i sjukstugan?

2.1.2 Hur ser det ut där?

Om vi befinner oss på ett ställe som är någon huvudpersons plats får hennes spelare berätta hur det ser ut där, annars är det scenägarens ansvar. Hon måste inte göra en lång utläggning om hon inte vill, men hon bör hjälpa de andra runt bordet att visualisera scenen. Om platsen inte visats förut kan hon ge en översiktlig beskrivning. Har den redan varit med räcker det att koncentrera sig på vad som har ändrats sedan sist, eller om det är någon speciell detalj vi inte lagt märke till tidigare. Tänk även på att beskriva med fler sinnen än bara synen. En beskrivning av matsalen är inte komplett utan doften (eller frånvaron av doft) från proteingröten.

2.1.3 Vilka är där?

Det bli inte mycket till scen utan närvarande roller. Det är helt okej att sätta scener mellan enbart biroller, men håll dem relativt korta. Försök att fokusera på huvudrollerna. För spelare är detta antagligen inte så svårt, eftersom de tenderar att fokusera på sin egen huvudroll, själviska som de är. Men det finns inget som säger att en spelares huvudroll måste vara med i scenen hon sätter. Det är helt upp till henne.

2.1.4 Vad är det som händer?

Nu är det dags att sätta fart på scenen. Ett gäng folk som bara står omkring är en tråkig scen som kommer att ha svårt att komma igång. Scenägaren bör ge den en knuff i rätt riktning. Säg "Velma håller på att forska fram ett antivirus och Zackari är där och hjälper till" eller "Ztein har till slut fått nog och stormar in på Krigoris kontor".

2.1.5 Vem spelar eventuella biroller?

Om en scen innehåller några biroller måste de delas ut till folk runt bordet. Spelare kan gärna dela ut biroller till dig och du kan tilldela dig själv biroller i dina egna scener, eftersom du inte har någon egen huvudroll.

Efter att allt detta är gjort kan scenen börja. Naturligtvis behöver scenägaren inte svara på varje fråga, en i taget, stelt och uppradat. Så länge all den information som finns i svaren är med så kan hon säga vad hon vill.

2.2 Auktoritet

Auktoritet är en viktig fråga. Om alla inte har koll på vem som har auktoritet att göra vad kommer gruppen snart att falla samman i konflikter och blockeringar. Nej, klara linjer är det som gäller för att få ordning på oregerliga rollspelare.

2.2.1 En spelare har full auktoritet över sin huvudroll

Det här innebär att hon har rätten att vägra när en annan spelande bestämmer saker gällande rollen. Om en spelare sätter en scen och säger att någons huvudroll befinner sig i armarna på kocken har denna någon alltså rätten att säga nej. Att hon har den rätten bör dock vara tillräckligt för att hon inte ska behöva känna sig osäker. Att våga gå med på förslag och anpassa sig, istället för att sitta och tjuvhålla på rollen som en förstoppad girigbuk, gör spelet mer givande för alla inblandade. Att skapa berättelsen är något ni gör tillsammans och ett blankt nej dödar kreativiteten för den som satte scenen och bara ville göra spelet mer spännande. Vilket innebär att den blockerande spelaren är en tråkmåns. Så om en spelare känner sig tveksam bör hon i första hand försöka att köra vidare i alla fall. En duktig rollspelare kan ta den nya riktning som föreslås och få det att fungera. Att bygga på varandras idéer är vad rollspel handlar om och kan ni inte det får ni syssla med något annat, för då kommer ni inte att ha kul. I andra hand, om spelaren verkligen

inte gillar scenuppsättningen, kan hon ge ett annat förslag. Inte "Min karaktär skulle aldrig göra det med kocken". Alla hatar folk som säger så. Istället "Med kocken? Det känns ... otroligt. Jag hatar ju honom. Har du någon bra anledning? Eller skulle det funka om det bara såg ut som om vi hånglade, så kan min man storma in och missförstå situationen?" eller något liknande. Auktoritet över rollen sträcker sig också till döden. En huvudperson kan inte dö eller på andra sätt utvisas från berättelsen om hennes spelare inte är med på noterna.

Att huvudroller inte kan dö betyder såklart inte att du som utsida inte kan påtvinga dem andra hemskheter när de förlorar konflikter. Att förlora en arm eller bli begravd under ett stenras i två dagar är inte att dö. Låt dig inspireras av uttrycket "Ett öde värre än döden".

2.2.2 Utsidan har auktoritet över de yttre hoten

Spelare får inte hitta på saker om de yttre hoten. De kan ge förslag, men det är ditt jobb att bestämma vad som gäller när

det kommer till de yttre hoten. Om en spelare börjar berätta om hur saker och ting ligger till (till exempel om hon vunnit en konflikt som gällde att ta reda på vad det yttre hotet är), påminn henne att allt hon säger bara är förslag och att det är upp till dig vad som gäller. Eftersom det är spelarna som driver berättelsen framåt i det här spelet måste du ha något annat kul, och det finns få saker som är roligare än att hitta på coola rymdmonster.

2.2.3 Scenägaren har auktoritet över scenen

Detta innebär att den som sätter en scen bestämmer vilka som är med i scenen, vilka som kan plötsligt storma in och när, samt när scenen börjar och avslutas. Om en huvudroll ska vara närvarande eller dyka upp senare i scenen måste alltså scenägaren och rollens spelare vara överens. Samma sak gäller här som annars, att man inte viftar bort folks idéer utan anledning, men har scenägaren en specifik scen i åtanke är det helt okej att hon refuserar förslag. De andra spelande har ju möjligheten att sätta sina egna

scener senare. Scenägaren bestämmer också vem som spelar de biroller som är närvarande i scenen. De kan delas ut till spelare vars huvudroller inte är närvarande eller till dig, som ändå ofta inte har något att göra i scener där hoten inte är närvarande. Så erbjud dig att spela biroller när spelare sätter scener där yttre hot inte kommer att vara närvarande. Planerar du att slänga in några rymdmonster är det antagligen bättre att några spelare tar över birollerna.

2.2.4 Spelarna har auktoritet över utposten

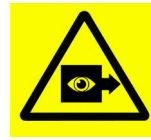
Låt inte spelarna komma undan med att fråga dig om hur saker och ting ser ut. Det är de som har auktoritet över utposten. Det innebär också att de kan säga ifrån om du introducerar något gällande utposten som de inte gillar. Se till att de vet det. Det gäller dock bara själva utposten. Utsidan, tja ... du kan nog själv räkna ut vem som har auktoritet över den.



Nanomaskiner



Antimateria



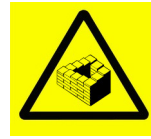
Autonom maskin



Gruppintellekt



Kaotiskt system



Kognitiv fara



Diamantoider



Total övervakning



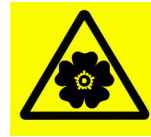
Internetfri zon



Kvantprocess



Memetisk fara



Motivationsfara



Nanopartiklar



Ovanlig rumtid



Stabil särmateria



Självreplikerande
maskin



Självutvecklande
organism



Självförbättrande
mjukvara

Rymdmonster är inte de enda faror en utpost kan behöva tampas med. Tack till Anders Sandberg (aleph.se) för morgondagens varningsskyltar.

konflikter och kontaktslag

Konflikter är en samlingsterm för flera olika situationer i Utpost. När marinsoldaten försöker få bukt med ett dreglande monster är det en konflikt. När hon senare försöker förföra den sexiga kaptenen är det en konflikt. Och när hon därefter försöker slå kaptenen på käften för att han krossat hennes hjärta är det också en konflikt. De är dock tre olika typer av konflikter, så vi ska ta en titt på dem en och en. Vi börjar med att titta på den första typen:

En roll har i grund tre tärningar att slå med. Förutom dessa tre tärningar kan hon få upp till tre extra tärningar beroende på situationen

3.1 Konflikter mot yttre hot

Förr eller senare måste du börja slänga in de yttre hoten för att sätta press på rollerna. Att försöka besegra ett dreglande monster, att rädda sin vän från ett klippras, att omprogrammera en fientlig AI – allt detta är konflikter mot yttre hot. Vi kommer att anta att konflikten är mellan en huvudroll och ett hot just nu. Om flera roller hjälps åt fungerar det likadant, men alla roller utom en slår hjälpslag som ger personen som slår huvudslaget fler tärningar. Det kommer senare – nu utgår vi ifrån att

det bara är en roll som ensam står öga mot öga med det fruktansvärda hotet.

En roll har i grund tre tärningar att slå med. Förutom dessa tre tärningar kan hon få upp till tre extra tärningar beroende på situationen. Följande tre saker ger en extra tärning vardera:

3.1.1 Är expertisen applicerbar?

Om rollens expertis rimligen borde ge henne en fördel i konflikten ger den upphov till en extra tärning. När en tekniker försöker bygga om plasmageneratortorn till en kanon för att kunna försvara maskinrummet ger det en extra tärning. När kocken anfaller någon med en kökskniv ger det en extra tärning. När piloten försöker ta sig ut ur det svarta hållets gravitationsfält ger det en extra tärning.

3.1.2 Berör konflikten rollens fokus?

Om rollens fokus är i fokus ger det också en extra tärning. En roll med en mörk hemlighet får en extra tärning när hon

försöker dölja den. En roll som försöker fylla tomrummet efter sin døde man får en extra tärning när hon ska ragga. En roll som har ett eget projekt får en extra tärning för att försvara det. Och så vidare. Detta gäller alltså bara när konflikten handlar om fokuset, men oavsett huruvida fokuset kan anses vara "till fördel" eller ej. Det räcker med att fokuset har en roll i konflikten. Men rollen får ingen extra tärning när hon ska reparera en svävere, bara för att hennes egna projekt är att bygga en.

3.1.3 Befinner sig rollen på sin personliga plats?

En roll som befinner sig på hemmaplan har en fördel på en tärning.

3.1.4 Spelaren rullar tärningarna

Spelaren rullar de tärningar hon har tillgång till och räknar antalet tärningar som visar på fyra eller mer. Varje sådan tärning räknas som en "träff".

3.1.5 Utsidan rullar tärningar för yttre hot

Eftersom det alltid är utsidan som kontrollerar yttre hot är det du som slår tärningar för det. Det finns tre grader av hot och antalet tärningar du ska slå beror på graden, enligt följande:

- Den lägsta graden är en indirekt eller partiell kontakt med hotet. Om sensorerna varnar för en jordbävning och någon försöker ta reda på när den kommer att slå till, är det på den här nivån. Om hotet är en hord med zombier är det här en zombie. På den här nivån slår du **fyra tärningar**.
- Nästa grad är en direkt kontakt med en del av hotet. Att rädda en vän undan ett ras kan ligga på den här nivån. En mindre grupp zombier. Du slår **åtta tärningar**.
- På den högsta nivån handlar det om hela det yttre hotet i all sin härlighet. Rädda utposten från att ödeläggas av jordbävningen. Hela jävla zombiehorden knackar på dörren. **Tolv tärningar**.

Du räknar dina träffar på samma sätt som spelaren ovan, alltså fyror och uppåt. Den som har flest antal träffar vinner konflikten. Är antalet träffar lika vinner den med den enskilt högsta tärningen. Är även denna lika avgör den näst högsta, och så vidare. Vinnaren beskriver vad som händer, så om det yttre hotet vann är det upp till dig att beskriva vad detta innebär. Om rollen vann beskriver spelaren som spelar rollen.

Exempel: *Vrederigo blir överfallen av läkardroiden som har tagits över av stationens AI. Utsidan avgör att det är en partiell kontakt och rullar fyra tärningar. 3, 4, 6. Två träffar. Vrederigos expertis är "Tekniker" och att programmera om AI:n har varit hans hemliga projekt som gick snett (alltså hans fokus). Därför rullar han fem tärningar (3 i grund plus en för vardera expertis och fokus). Katastrof! 1, 1, 3, 5, 5. Två träffar, precis som utsidan, men utsidans högsta (6) slår spelarens högsta (5) och utsidan vinner konflikten. Hon får inte döda Vrederigo, men beskriver hur läkardroiden injicerar honom med ett stakt bedövningsmedel. Det svartnar för Vrederigos ögon ...*



3.1.6 Spelare kan ge upp innan konflikten börjar

En av färdigheterna spelare måste lära sig om de ska klara sig härute i ingensans är att inse när det är dags att kämpa och när det är dags att ge upp. Hjältar kämpar mot alla odds, men hjältar har en förbannat kort förväntad livslängd på utposten. Spelare kan känna sig

deprimerade när de sitter med sina tre tärningar medan du som utsidan kastar en hel invasion för tolv tärningar i ansiktet på dem. De har inte en suck att vinna konflikten och om de envisas kommer du att köra över dem. Då är det bra för dem att veta att de har möjligheten att lägga sig i konflikter mot yttre hot, innan tärningarna rullar (du har inte den lyxen, är jag rädd). Det innebär visserligen att

Friktionen börjar varje speltillfälle på nivå två: "Samtal".

Exempel: Xiaomay ska slåss mot ett monster. Santiago är också där och vill hjälpa till. Han är soldat, så han får fyra tärningar att rulla. Han slår 1, 3, 4, 6. Friktionen ligger för tillfället på 5, så bara en av hans tärningar är en träff! Santiagos spelare plockar upp tärningen och ger den till Xiaomays spelare medan han beskriver hur Santiago försöker peppra monstret fullt med håll, fast han inte lyckas göra nån större skillnad, annat än att distrahera det något.

tärning som är lika mycket som eller högre än friktionen (se rutan på föregående sida) som en träff. Så om friktionen ligger på tre är alltså treor och uppåt träffar. Den spelande plockar upp varje tärning som är en träff och ger den till personen som ska göra det egentliga slaget, samtidigt som hon beskriver på vilket sätt hon hjälper till. Personen som slår huvudslaget får alltså dessa tärningar att lägga till sina egna när hon gör sitt slag. Så två personer som jobbar i absolut harmoni kan komma upp i tolv tärningar (om bådass expertis, fokus och personliga plats är relevanta, vilket dock är osannolikt) och möta ett hot av den största magnituden, men om friktionen ligger på sex kunde rollen som får huvudslaget nästan lika gärna kämpa ensam. Om hela utposten jobbar tillsammans och glömmer sitt käbbel finns det inget som kan hindra dem, men det hör knappast till vanligheterna. Nu ska vi kolla på hur utposten sabbar sammanhållningen och skjuter sig själv i foten.

3.3 Sociala konflikter

Att helvetet är andra människor är något ni kommer att erfara härute. Stäng in två dussin människor på en liten yta under en lång tid och det kommer att ta hus i helvete. "Det är ingenjörens fel att vi har kraschat på den här jävla planeten och nu ska jag få honom att veta hut". "Sergeanten har gått för långt den här gången. Hon kan inte ta egna initiativ när hon vill utan min tillåtelse. Det finns faktiskt en orderkedja!" "Jag kan

inte låta henne gå ut dit. Hon kommer att dö om jag inte lyckas övertala henne att stanna inne och inse att han redan är förlorad.”

Allt det där är frön till sociala konflikter. När en roll behöver övertala någon, ljuga för någon, bönfälla någon eller beordra någon är det dags att plocka upp tärningarna. Sociala konflikter är något av det intressantaste på utposten och därför är de här reglerna lite mer ingående än de för konflikter med yttre hot. Här avgörs inte saker med ett enda slag utan som en argumentation går konflikten fram och tillbaka tills någon inte kan stå emot längre.

Här kommer din första lektion i sociala konflikter, och en du behöver vidarebefordra till spelarna: slå till först. Den som initierar konflikten tar initiativet och har en fördel, och i spel är detta den som först plockar upp tärningarna. Så när en spelare känner att en konflikt är på gång bör hon inte vänta på att motpraten ska slå till, utan plocka upp tärningarna och skaka dem i ansiktet på honom. Där har han signalen som säger att konflikten kan börja.

3.3.1 Steg för steg

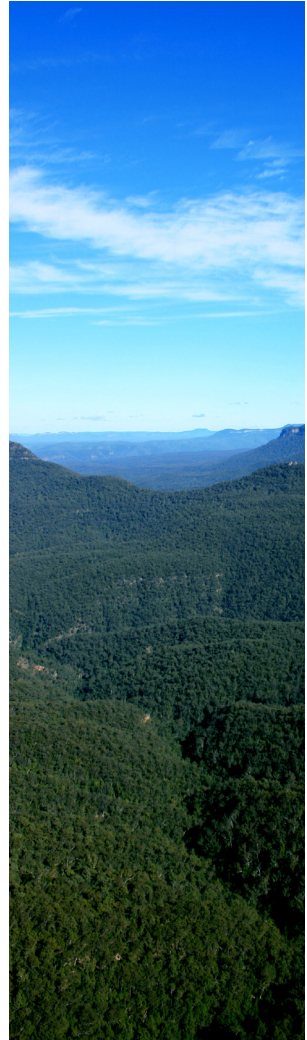
Okej, först och främst: hur många tärningar är det spelaren ska plocka upp? Tja, i stundens hetta är det bara att grabba tag i en handfull, men innan hon rullar behöver hon kolla att hon har rätt antal. Det sker på precis samma sätt som tidigare: tre tärningar plus en för vardera av expertis, fokus och plats som är relevant. Om hon har någon på sin sida kan hjälpslag ge henne extratärningar eller om hon har ett övertag sedan en tidigare konflikt (oroa dig inte, vi kommer till det) kan hon få ännu fler. Tärningarna flyger över bordet och alla tittar på resultatet. Nu gäller det att hålla tungan rätt i mun, för nu är det inte längre höga tärningar hon vill ha, utan låga. Varje tärning som är lika med eller under friktionen är en träff. Just det, så ju högre friktion, desto svårare är det att hjälpa, men desto mer kraft har man i de sociala konflikterna. Där har du en minnesregel för att komma ihåg hur det funkar. I sociala konflikter går friktionen hög, så då vill man slå under den, medan i hjälpslag vill man ha den låg, så då ska man slå över den. I alla andra slag är det fyra och över som är träffar.



Så spelaren har börjat konflikten med några träffar (eller kanske inga träffar alls, om friktionen är låg). Nu tittar hon på spelaren hon är i konflikt med och säger sina repliker. "Jag skulle uppskatta om du kunde ta det lugnare med barnet i framtiden. Han är bara tolv år gammal, vet du", eller vad hon nu säger. Kom ihåg att ta en titt på friktionen för att se hur stämningen i utposten ligger. Om friktionen är hög kanske det snarare låter som "Vad i helvete tror du att du gör med min son? Nästa gång du ryter åt honom bryter jag nacken av dig!".

Det är nu hennes motståndares tur. Han har ett val. Han kan rulla sina tärningar direkt och hoppas på att få minst lika många träffar som henne. Det är det som krävs; konflikten fortsätter tills någon får färre träffar än sin motståndares senaste slag. För att försäkra sig om att inte detta ska ske kan han välja att höja friktionen ett eller flera steg. Om spelaren som initierade konflikten har två träffar och svararen har fyra tärningar att slå kommer han antagligen att misslyckas när friktionen är på två, men höjer han den till tre eller fyra förbättras hans chanser. Om han nu slår minst lika många träffar som hon gjorde är han fortfarande med i matchen och får leverera sitt genmäle. Naturligtvis fortfarande med friktionen i åtanke när det gäller tonen på samtalet.

Hennes tur, och hon ställs mot samma dilemma. Höja friktionen eller riskera förlust? Konflikten fortsätter tills någon slår färre träffar än sin motståndare. Denna



Övertag kommer främst in i kampanjspel. Om ni bara spelar en session är det mycket möjligt att inget par kommer att ha två sociala konflikter mot varandra. Det är dock ingen anledning till att strunta i övertag! De är en jättebra källa till rollspelande. Hur en roll interagerar med en person som har ett övertag mot henne bör vara annorlunda gentemot hur hon interagerar med någon hon har övertaget mot. Spela på det!

Nästa gång de hamnar i konflikt har han henne redan på defensiven, vilket innebär att han får fler tärningar genom hela konflikten

stackare förlorar konflikten. Observera att det aldrig riktigt bestämdes vad "förlora konflikten" innebär. Utpost behöver inga "intentioner" som bestäms innan tärningarna rullar – Ofta är det tydligt i sammanhanget vad grälet handlade om och man får rätta sig efter det. Och ibland är ett gräl bara ett gräl och får ingen riktig konsekvens förutom att alla känner sig mer irriterade än förut. Var dock på er vakt emot att förloraren ger ett genmäle och stormar iväg och det inte känns som att vinnaren vann, trots allt. Så se gärna till att vinnaren får sista ordet. När någon misslyckas med att hålla sig kvar i konflikten får hon göra ett sista utfall, som vinnaren sedan får svara på. Eller fortsatt gräla, men se till att vinnaren vinner. Som ett alternativ kan ni välja att i varje konflikt specificera vad som står på spel. Se kapitel 6, "Varianter", för mer om hur man gör.

3.3.2 Övertag

Men förödmjukelsen är inte slut! Förutom att hon just förlorade har dessutom hennes motståndare fått ett övertag gentemot henne. Nästa gång de hamnar i konflikt har han henne redan på defensiven, vilket innebär att han får fler tärningar genom hela konflikten. Antalet tärningar han vann med (alltså hans träffar minus hennes) är hans övertag och antecknas på hans formulär. Hon kan anteckna det på hennes som en negativ siffra (till exempel -2), om hon så vill, så att hon kommer ihåg att akta sig för honom.

3.3.3 Att lägga sig i sociala konflikter

Det är möjligt att lägga sig i sociala konflikter, precis som i andra. Spelaren måste göra det efter att hon slagit sina tärningar och förutsatt att hon inte misslyckas (till skillnad från i konflikter mot utsidan, där hon måste ge sig innan). Hon är alltså fortfarande kvar i konflikten, men istället för att ge ett nytt förkrossande argument ger hon upp. Gör hon detta slipper hon få ett underläge och efter att konflikten är slut finns alltså inget övertag alls, åt någotdera hållet. Observera att hon alltså inte kan lägga sig utan att slå tärningarna. Även om hon vet att hon vill lägga sig måste hon slå, eftersom vi måste veta huruvida motståndaren får ett övertag eller inte. Och vem vet, när hon väl slagit och ser hur många träffar hon fått, kanske hon ändrar sig. Att lägga sig i sociala konflikter är alltså något man gör när man håller på att vinna, men inte vill fortsätta i alla fall.

3.4 Våld: den sista höjningen

Om någon väljer att höja friktionen hela vägen till våld avslutas den sociala konflikten direkt. Istället avgörs våldet genom ett enkelt konfliktslag, precis som ett slag mot yttre hot. Övertag gäller inte i våldskonflikter, men hjälpslag kan fortfarande göras, dock med liten effekt eftersom friktionen är såpass hög. Om ni är flera som försöker besegra en av era egna är det oftast lämpligare att göra det en och en. Friktionen höjs till högsta nivån

Exempel: Hermann och Kia grälar. Hermanns spelare är den förste att plocka upp tärningarna och slå därför först. Bägge sidor har bara tre tärningar i konflikten och friktionen ligger på 2. Herrmann rullar. 3, 5, 6. Inga träffar.

"Om du inte hade låtit honom gå hade han fortfarande varit vid liv nu!"

Kias spelare tittar på friktionen. Hon behöver knappast höja den, eftersom hon inte kan åka ut. Hon behöver inte få några träffar alls för att hålla sig kvar. Hon rullar och får 1, 2, 4. Två träffar!

"Han hade inte velat åka överhuvudtaget om du inte hade bråkat med honom igår!"

[...]

[...]

Herrmanns spelare måste nu få två träffar på tre tärningar för att inte åka ut. Det kan han antagligen inte få utan att höja friktionen ordentligt. Han höjer den två steg, till 4, och rullar. 2, 4, 4. Tre träffar!

"Det jag sade till honom var för hans eget bästa. Men att släppa ut honom i snöstormen! Försökte du döda vår son?"

Kias spelare måste få tre träffar för att inte åka ut. Hon höjer friktionen till 5 och slår. 2, 6, 6. Katastrof! Kia har förlorat konflikten. Hennes spelare beskriver hur hon brister i gråt och springer ut. Hermann har nu två tärningas övertag mot henne i deras nästa konflikt.

så fort någon utövar våld på en annan inom utposten, oavsett om det sker som en höjning i en social konflikt eller på annat sätt.

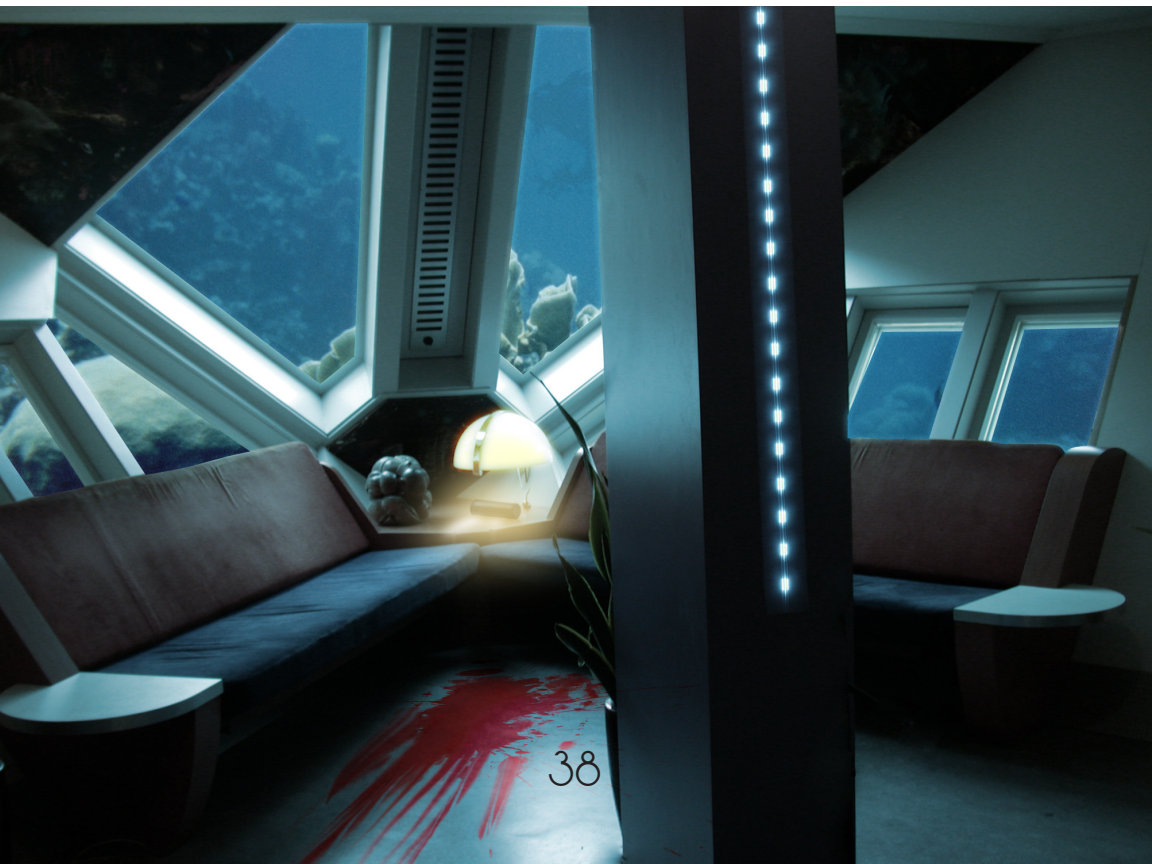
Precis som i konflikter mot yttre hot är det i våldskonflikter fyror, femmor och sexor som räknas som träffar. Flest träffar vinner och högsta tärning bryter oavgjort. Vinnaren beskriver vad som händer. Kom ihåg att allt våld inte nödvändigtvis är fysiskt. Vinnaren av en våldskonflikt får ett övertag som gäller i framtida sociala konflikter, precis som vinnaren av en social konflikt, även om övertaget inte kan användas i våldskonflikter. Skillnaden är att i en våldskonflikt är övertaget dubbelt så stort. Dubbla skillnaden mellan vinnarens och förlorarens antal träffar. Om jag har knäckt näsan på dig har du svårt att hävda dig mot mig i framtiden.

Observera att så länge friktionen ligger kvar på sex är det omöjligt att starta några sociala konflikter, så ett övertag är ganska värdelöst för tillfället. Det går inte längre att prata sig ur sina meningsskiljaktigheter – det enda sättet att lösa tvister på är genom våld. Jag kan redan höra hur du som utsidan skrattar gott och plockar upp tärningarna, redo att kasta sina yttre hot mot de stackars rollerna nu när de är splittrade och sårbara. Det är dags för dem att bita i det sura äpplet, säga förlåt till varandra och bli sams igen, om de inte vill gå under!

3.5 Driv ned friktionen genom kontaktslag

För att få ned friktionen måste någon öppna sig för någon annan. Någon måste visa sig sårbar. Någon måste försöka ta kontakt med en annan människa. Det kan handla om ett enkelt "förlåt", eller om att knäcka en kall öl och sitta tysta bredvid varandra. Det kan handla om passionerad älskog eller kanske en berättelse från barndomen. Det viktiga är dock det första erbjudandet – handen som sträcks ut mot en annan människa.

När en roll gör detta visar hon sig sårbar. Spelaren plockar upp ett valfritt antal tärningar, upp till lika många som friktionens värde för tillfället, och erbjuder dem till den som spelar rollen hon öppnar upp sig för. Det här är signalen att hon sträcker ut en hand, att hon söker kontakt med en annan människa. Hon säger inte "jag försöker driva ned friktionen" eller något annat töntigt som skulle förstöra den här vackra stunden. Hon plockar upp tärningarna, sträcker ut dem, tittar honom i ögonen och säger "Du, förlåt för att jag skrek åt dig förut. Jag borde inte ha gjort det, jag är ledsen."



Kontaktslagen är otroligt viktiga för att Utpost skall fungera. Inte nog med att de är bland de vackraste ögonblicken i spelet, samt att de ofta erbjuder ett dramatiskt val mellan förlåtelse och förtryck, de är också en omistlig del av Utposts grundläggande cykel. Den- na cykel består av tre delar: Först kommer de sociala konflikterna som driver upp friktionen. Därefter hotar utsidan med sina yttre hot, vilket kräver samarbete på utposten. Kontaktslag används för att driva ned friktionen igen och hotet kan besegras. Cykeln kan starta igen.

Den här cykeln är spelets motor. Den kan varieras och överlappa sig själv, och brytas med spektakulära resultat. Men den är central för att spelet skall gå framåt. Förstå den här cykeln och du förstår spelet.

Låt oss anta att han faktiskt är villig att förlåta henne. Han tar då emot tärningarna och rullar dem. Varje tärning som visar fyra eller mer är en träff och sänker friktionen med ett steg, fast såklart inte under ett. Han svarar på hennes kontaktförsök. "Jag förlåter dig. Jag vet att du har haft det stressigt på sistone. Kom hit och kyss mig, så glömmet vi det där."

Visst är det vackert? Njut av de här ögonblicken, för det är hit vi vill. Allt annat i Utpost, det yttre hotet, de sociala konflikterna, allt syftar att driva spelet mot den här punkten. Missförstå mig rätt, när utomjordingarna anfaller och någon slänger upp din plasmakarbin och skriker "Cowabunga!" för full hals så är det häftigt. Men när hon tar en väns hand och säger "jag finns här för dig", då jävlar är det episkt.

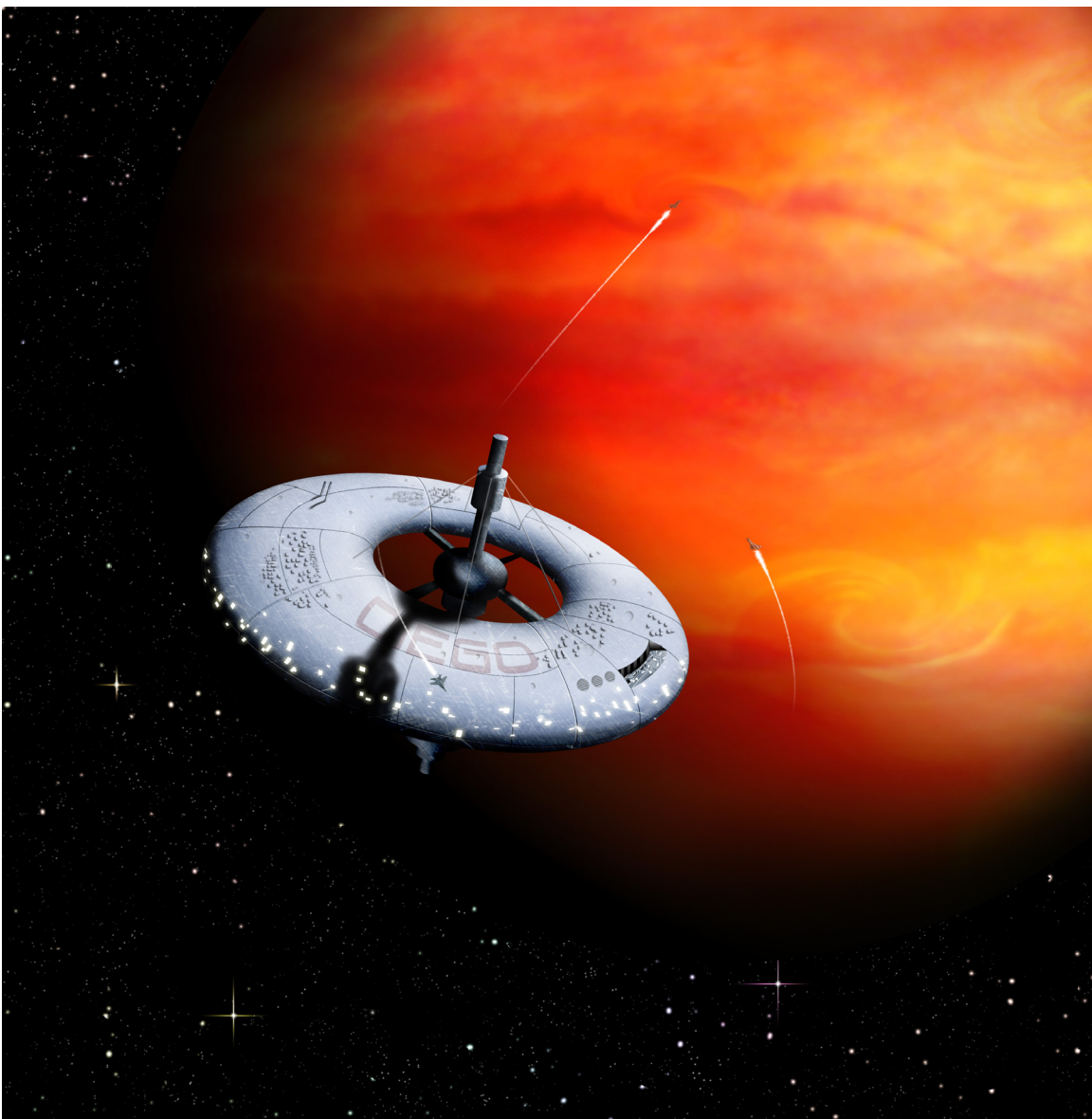
Tyvärr är det inte alltid så lätt. Det är inte säkert att han tar hennes utsträckta hand. När hon öppnar sig är hon sårbar och då har han chansen att ge igen. Vad händer om han efter "Jag förlåter dig" lägger till ett "aldrig"? Då tar han emot hennes tärningar och sedan plockar han upp några till. Då får hon kalla kårar, för då utnyttjar han hennes öppenhet. Varje tärning hon just gav honom är en bonustärning för honom om han istället väljer att initiera en social konflikt. En bonustärning som kommer att krossa henne, som kommer att mosa hennes hjärta eller, ännu värre, som kommer att lämna henne i ett ofantligt underläge. Observera att dessa bonustärningar gäller genom hela konflikten.

Om nu friktionen ligger på sex och han inte accepterar hennes utsträckta hand, så ligger hon riktigt risigt till. De extra tärningarna är nämligen även giltiga för våldskonflikter. Har hon just givit honom sex tärningar att använda mot henne kommer hon att hamna i ett underläge hon får riktigt svårt att ta sig ur.

3.6 Övriga konflikter

En konflikt mellan två roller som varken är social eller våldsam kan enkelt avgöras på samma sätt som en våldskonflikt, med skillnaden att ingen erhåller något övertag av den. Det kan handla om en schackmatch eller ett försök att smyga sig förbi någon annan. Slå relevanta tärningar och räkna fyror och över som träffar. Använd inte dessa regler i onödan, dock. Den här typen av konflikter är inte lika intressanta som våld och sociala konflikter. Men ibland kan det vara lägligt att rulla ett par tärningar för att avgöra vad som händer.

De extra tärningarna är nämligen även giltiga för våldskonflikter. Har hon just givit honom sex tärningar att använda mot henne kommer hon att hamna i ett underläge hon får riktigt svårt att ta sig ur.



tips

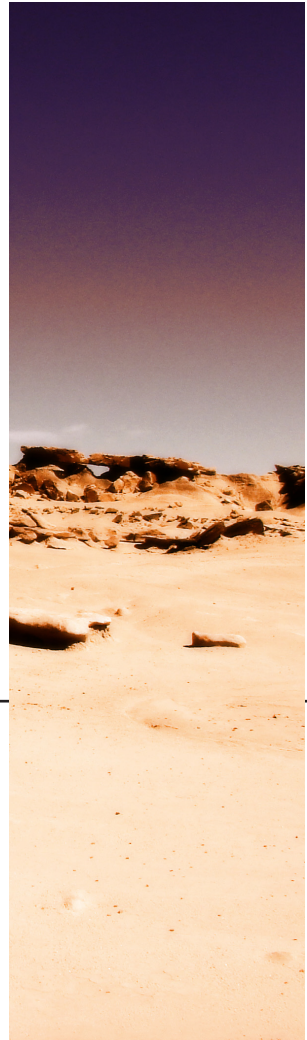
till de spelande

Nu kan du (förhoppningsvis) alla regler du behöver för att spela Utpost. Men för att spela spelet och ha roligt, för att spela det väl, krävs mer än regler. I det här kapitlet samlar jag råd och tips om hur du får till en riktigt bra omgång Utpost.

4.1 Allmänna tips

4.1.1 Fokusera inte bara på huvudrollerna

Birollerna är viktiga för handlingen. Det är frestande att sätta scener där huvudrollerna åker iväg på något uppdrag utanför utposten, men låt bli. Dynamiken mellan olika relationer kräver att birollerna finns med och har en framstående roll. De är biroller, inte statister.



4.1.2 Ha inte hemligheter för varandra

Rollerna kan naturligtvis ha hemligheter för varandra och utsidan kan ha hemligheter för dem, men inte för spelarna. Alla runt bordet bör hela tiden veta lika mycket om vad som pågår. Om du som utsida har en plan för vad det yttre hotet ska visa sig vara, tala om det för spelarna så att de kan sätta scener i relation till det. Om en spelare låter sin huvudroll gå bakom ryggen på en annan roll, låt dennas spelare få veta det, så att hon kan sätta scener som relaterar till det. Det finns massor av spel som funkast utmärkt med hemligheter, men Utpost gör det inte. Så låt bli dem.

4.1.3 Rulla först, prata sedan

I alla slag ni gör, se till att inte beskriva vad som händer förrän efter att tärningarna har rullat. Du kan beskriva vad rollen försöker göra, men inte mer än så. Det finns inget tontigare än när du levererar en dräpande comeback i en social konflikt och tärningarna visar att du förlorat. Eller när du tar emot tärningarna i

ett kontaktslag med ett ömsint "Jag älskar dig också. Låt oss aldrig bråka igen" och du inte lyckas sänka friktionen ett endaste steg! Kolla först vad tärningarna säger och utgå ifrån det i beskrivningen.

4.1.4 Kom ihåg friktionen

Om friktionen är hög så är spänningen hög på hela utposten. Det bör synas i sättet folk agerar på. Man är lättirriterad, man orkar inte tjafsa, man ger order istället för förslag och så vidare. Hela grundidén för friktionen är att när två personer på utposten bråkar så undergräver det stämningen i hela utposten. Likaså när två personer uppträder respektfyllt och trevligt eller till och med kärleksfullt mot varandra så sprider sig den känslan överallt. Spela på det.

4.1.5 Spela på övertag

Övertag som bildats efter sociala konflikter är också rollspelarguld. Två roller kommer att bete sig väldigt annorlunda mot varandra beroende på vem, om någon, som har övertag.

4.1.6 Uppdatera fokus och relationer efter varje speltillfälle

Om ni spelar flera speltillfällen kan det vara en poäng med att hålla koll på alla relationer som formas och ändras under spel. Varje rollformulär har plats för att skriva in många relationer, inte bara den relationen rollen startar med. Även fokus bör uppdateras. Det kan mycket väl hända att rollens fokus spelat ut sin roll. I så fall är det bara att hitta på ett nytt. Gå gärna igenom relationer och fokus efter speltillfällena och se till att de fortfarande stämmer.

4.1.7 Våga

Våga ta plats (men kör inte över de andra). Våga spela passionerat. Våga spela ut och släppa lite på hämningarna. Utmana dig själv litegrann och även de andra. Många rollspelare känner sig obekväma med att spela ut romantik, men i Utpost går det nästan inte att undvika. Auktoritetsreglerna finns där för att ni skall kunna känna er säkra. Ingen kan tvingas till saker mot deras vilja, så våga sätta dig själv och andra i farliga

situationer. Om du råkar ta ut svängarna för mycket finns det andra som kan säga ifrån. Men då måste de också våga.

En viktig del av det här är att se till att alla känner sig trygga med innehållet i spelet. Om ni inte är en grupp som spelat tillsammans flera gånger förut kan det vara vettigt att kolla upp vad folk är bekväma med. Våldsamma och sexuella teman kan dyka upp i Utpost, så se till att ni har koll på hur alla känner när det gäller sånt. Diskutera gärna innan spel.

4.2 Tips till spelare

Den här sektionen är riktad direkt till spelarna, så när "du" används här riktas det till en spelare, inte till utsidan.

4.2.1 Överraskningsanfall

Mitt första tips till dig som spelare är hur du kan få igång spelet på en gång. Det kan bli segt att dra igång när du känner att du inte har något att bygga på, men det har du såklart. Du har ditt fokus och du har dina relationer. Vill du ge spelet

en rivstart, titta på dina relationer och se om det är någon du inte tycker om. Finns det ingen sådan, fundera ut en anledning till att tycka illa om någon du inte har en relation till. Sedan anfaller du henne. Inte fysiskt, kanske, men gör något som gör henne förbannad. Det kommer att rivstarta spelet, jag lovar.

Sedan är det ju inte alls självklart att du vill rivstarta spelet. Ni kanske föredrar en lugnare start, vad vet jag?

4.2.2 Fokusera på relationerna

Men senare in i spelet, vilken typ av scener bör du sätta som spelare? Det är lätt hänt att, när det är dags att sätta en ny scen, tänka "Okej, de gick just för att äta. Då sätter jag nästa scen med dem i matsalen." Sätt varje scen med ett syfte. Som spelare bör du sträva efter att fördjupa din huvudroll, visa upp henne och ta reda på mer om henne. Sätt scener som fokuserar på hennes relationer med andra. Var inte rädd för att spola över saker som inte tillför något och var inte rädd för att starta konflikter med de andra. När friktionen börjar bli för hög,

använd kontaktslag för att driva ner den och sätt scener som ger dig den möjligheten.

4.2.3 Eller på fokuset

Alla fokus har potentialen att växa och bli något intressant. Om huvudrollen har en svaghet hon skäms över, sätt en scen där någon är på vippen att upptäcka denna svaghet. Har hon en ideologisk övertygelse, sätt en scen där hon diskuterar den med någon som tycker tvärtom. Jobba för att ditt fokus skall blomma ut till en intressant bihandling.

4.2.4 Slå tillbaka mot hotet

Om hotet redan har blivit introducerat, sätt en scen där du och några andra försöker att slå tillbaka mot det.

4.2.5 Ge bort din scen

Om allt detta inte ger några idéer, sätt en scen åt någon annan. Inget säger att din huvudroll måste vara närvarande i

varje scen. Sätt en scen som fokuserar på någon annans huvudroll eller kanske på en biroll eller två. Om du ser någon relation som skulle ge en intressant scen, fokusera på den.

4.2.6 Sätt scener med ett tärningsslag i åtanke

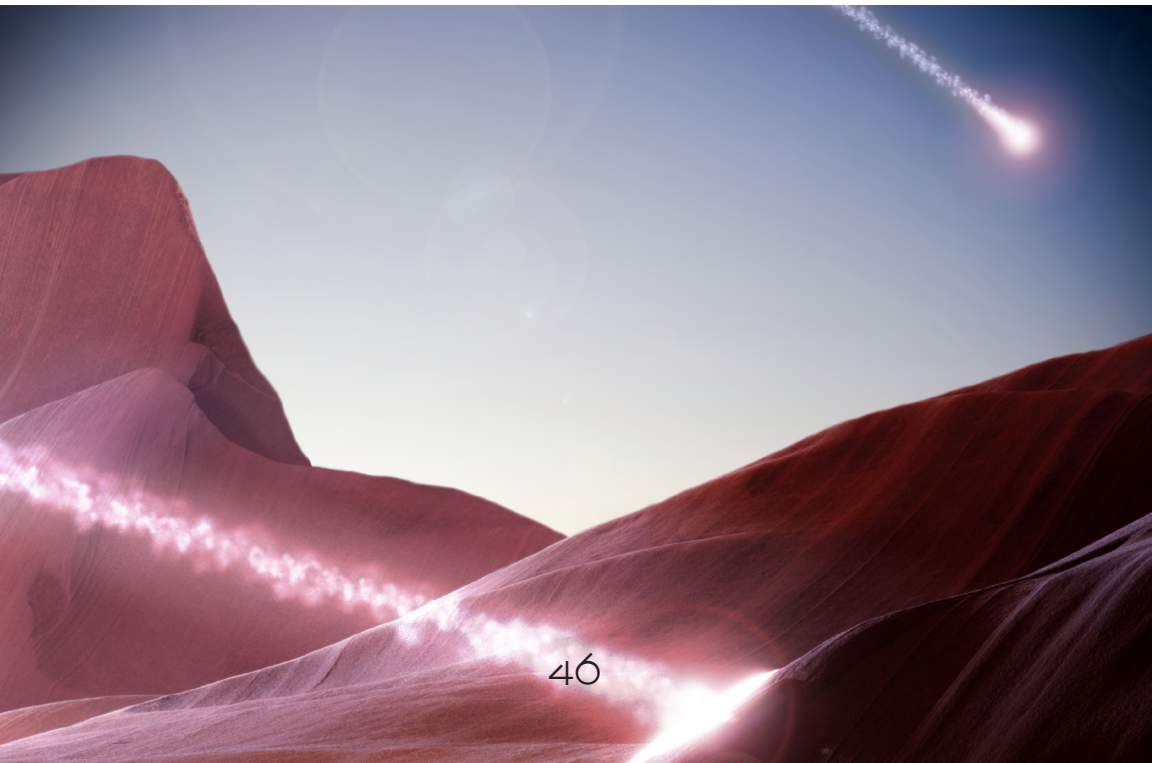
Sätt en scen där du tänker "Här kommer det att bli en social konflikt" eller "Här är ett bra tillfälle för ett kontaktslag" eller kanske "Nu kommer utsidan att slå till med sitt yttre hot". Det är inte alls säkert att just det tärningsslaget sker och om det gör det kan en hel del andra tärningsslag också hända, men just att du har ett i åtanke gör att du sätter en scen där något är på väg att hända.

4.2.7 Våga fråga

Och, till sist, om du verkligen inte kan komma på något, fråga de andra runt bordet om de har några idéer. Du kan låta någon annan byta plats med dig och sätta den här scenen, eller ta förslag från någon. Men om ingen annan vill eller har några idéer är det ditt ansvar. Ta en dålig idé och kör. Tro inte att alla scener måste vara det häftigaste som någonsin hänt.

4.2.8 Tänk själv

Ovanstående råd gäller när du inte kan komma på vad för scen du ska sätta härnäst. Om du har en idé som inte följer något av ovanstående råd, kör på den!



4.2.9 Plocka upp tärningarna när en konflikt är på gång

En annan viktig sak alla spelare bör tänka på är att plocka upp tärningarna när en social konflikt ligger i luften. Slös inte argument innan systemet engageras utan så fort du känner att någon inte håller med dig, plocka upp tärningarna! Och kom ihåg: slå först, tala sedan.

4.2.10 Använd din personliga plats som metafor

Använd gärna det faktum att du alltid har auktoriteten att beskriva din huvudrolls personliga plats själv för att göra den en metafor för rollens inre status. När rollen är upprörd, beskriv platsen som oordnad, som smutsig när hon skäms, som väldoftande när hon är glad, som mörk och tyst när hon är deprimerad. Du är säkert kreativ och kan hitta massor med spännande liknelser. På det här sättet åskådliggörs rollens känsloliv så att alla kan se det. Den personliga platsen blir ett fönster in i rollpersonens själ.

4.3 Tips till utsidan

Din roll som utsida kan sammanfattas som följer: få hela utposten att börja bråka och anfall när den är som mest splittad. Anledningen till att utsidan finns är för att sätta press på rollerna. När du gör detta tvingas de försöka driva ner friktionen genom kontaktslag och det är där vi hittar guldklimporna i det här spelet. Följ nedanstående tips så borde du klara dig fint.

4.3.1 Elda på konflikterna

För det första, sätt scener som fokuserar på konflikterna som finns på utposten, eller introducera nya. Det bör finnas tillräckligt med konflikter redan från början för att du skall slippa introducera nya om du inte vill. Om du känner att en konflikt tassas runt, sätt en scen som aggressivt fokuserar på den. "Du och du springer in i varandra i korridoren. Du har en skiftnyckel och du har en kökskniv. Du har just spenderat tre timmar med att försöka laga en generator som hela tiden hittade nya sätt att gå sönder, så du är

trött och frustrerad. Kör.". Och kom ihåg att relationer i stil med "älskar i någon hemlighet" är konflikter som väntar på att få blomma upp.

4.3.2 Uppvigla

För det andra, uppvigla spelarna. När någon faller en sarkastisk kommentar, vänd dig till den kommentaren riktades mot och säg "Tänker du bara ta det där?". Du bör slänga ur dig saker som "Hörde du vad hon sa om dig?" och "Hon skiter uppenbarligen fullständigt i dina känslor" lite då och då. Påminn spelarna om konflikter som kanske annars glöms bort och egga dem till att bli sura på varandra.

4.3.3 Ta kontrollen med biroller

Om huvudrollerna vägrar bli sura på varandra har du birollerna att använda som vapen. Du kan sätta scener där biroller har en prominent roll och själv spela dem. Därefter eskalerar du en konflikt som finns eller hittar på en ny och startar gräl som driver upp friktionen. Detta är ett av dina kraftfullare vapen,

så använd det inte för mycket. Vad vi vill är att spelarna själva skall driva upp friktionen. Om du känner att de "powergejmar" och inte höjer friktionen för att de är rädda för yttre hot, påpeka att spelet kommer att bli tråkigt om de inte driver på sina personliga agendor aggressivt. Rollerna vill saker på utposten och spelet går ut på att de försöker uppnå dessa mål. Dessutom har de en enkel metod för att sänka friktionen när det väl gäller. Du bör tillåta kontaktslag som bryter in när du precis ska anfälla dem med ett yttre hot. Till sist kan deras huvudroller inte dö om de själva inte går med på det, så de behöver inte oroa sig för det.

4.3.4 Anfall när de är som svagast

Nå, med dessa medel bör du ha tillräckligt på fötterna för att driva upp friktionen. När den sedan är hög ser du till att anfälla. Introducera hotet ganska tidigt, så att du har det redo när du behöver slå till, för rätt som det är är spelarna framme och sänker friktionen igen och då måste du arbeta upp den. Kom ihåg att du inte nödvändigtvis måste introducera hotet långsamt. Du kan alltid sätta den



första scenen med ett jätteanfall av krigsrobotar. Utposten kommer nog att vinna, eftersom friktionen är låg, men du har gjort en stark början och verkligen introducerat hotet. Jag rekommenderar dock att du följer standardmetoden i början, alltså driv upp friktionen, introducera hotet, försök att driva upp friktionen igen om den sänks och eskalera hotet när de är som svagast. Avsluta med en tolvärningarskonflikt när du känner att det är dags för klimax och hota hela utposten.

4.3.5 Ta det piano

Alla de där tipsen får det att låta som om du ska överösa rollerna med konflikter och bara elda, elda så att varje scen är så fylld med konflikter att det kommer ut ur öronen på er. Det är ju såklart inte tanken. Tipsen ovan är till för de tillfällen då du känner att du behöver få in mer konflikter. Ofta kan spelarna ta hand om det själva och i så fall är det bara att spela med, spinna vidare på deras idéer,

plocka upp biroller och slänga in hoten när friktionen är hög.

Och man behöver heller inte kasta sig in i konflikterna i första scenen. "Walk, don't run, to conflict" är ett bra mantra att ha i bakhuvudet. Lagom är bäst, men om du måste välja så är för mycket konflikter oftast att föredra framför för lite. I min erfarenhet är att det händer för lite ett vanligare problem och ett som är svårare för gruppen att handskas med än att det händer för mycket. Om tempot är för högt är det ofta ganska enkelt att sänka det (se om inte annat tipsen i kapitel 5: "Vad gör jag om").

4.3.6 Få dem att tro att de kan vinna

I vilket fall som helst, sätt hotkonflikter som är lagom svåra för spelarna att klara av. Om du sätter en ensam roll mot hela styrkan kommer spelaren bara att lägga sig i konflikten och fly. Det kan vara en cool scen och återigen något som kan användas för att introducera eller eskalera hotet, men vill du få till riktiga förluster (och det vill du) behöver du sätta

konflikter som spelarna tror att de kan vinna. Du har de tre svårighetsgraderna fyra, åtta och tolv att arbeta med.

Fyran är bra att använda i introduceringen. Är rollerna fler än en så föreligger i princip ingen fara, om inte friktionen är väldigt hög. Är ditt syfte att introducera eller skapa stämning är det inget problem, men vill du ha en chans att vinna med den bör du använda den mot ensamma roller.

Åttan är lagom svår för små grupper. Två roller är ungefär jämbördiga med en åtta när friktionen är låg. Ligger den i mitten är åttan svårare att besegra. Tre eller fyra roller kan få en utmaning. Vid en friktion på sex är åttan rejält svår även om hela utposten sluter sig samman.

Tolvan är den riktiga fetingen. Tolvan bör utnyttjas endast mot i stort sett hela utposten eller när friktionen inte är så hög. En sammansluten utpost med låg friktion kommer fortfarande att sopa mattan med tolván, men allt annat kommer att få sig en utmaning. Använd tolván när du vill hota hela utposten. Om du vinner behöver du inte nödvändigtvis förstöra hela

utposten, men låt det vara ett nederlag som känns. Förstör kanske en sektion av utposten, eller liknande. Massdöd av rödskjortor är också lämpligt.

4.3.7 Våga köra över dem

Det här är bra saker att ha i åtanke generellt, men det är inget som säger att du måste hålla det utmanande hela tiden. Du kan slänga på en åtta på en ensam stackare utan att behöva ha dåligt samvete. Det som kommer att hända är med stor sannolikhet att hon lägger sig i konflikten och springer och hämtar hjälp. Och det är ju en väldigt bra scen, speciellt om hon beskriver det som nära ögat.

4.3.8 Kortscener

Eftersom du kan sätta scener betydligt oftare än spelarna kan du använda dem något mer kreativt. En spelare som sätter en scen måste vänta länge innan hon får chansen igen, men du har chansen väldigt ofta. Det gör att du kan sätta små kortscener. Du kan introducera hotet

genom en kort scen med bara en rödskjorta som slits i stycken av ett monster, helt utan närvarande roller. Eller så kan du sätta små scener som visar konsekvenserna av rollernas agerande. Om rollerna besegrat fiendestyrkan, sätt en kort scen där en soldat rapporterar förlusten till fiendens befälhavare, som skickar en dubbelt så stor styrka mot dem. Den här typen av småscener kan förhöja spelet ordentligt om de utnyttjas väl.

4.4 Att lära ut spelet

När du spelar Utpost för första gången kommer knappast alla inblandade att ha läst boken först. Rollspel lärs ut muntligt och jag tänkte säga några ord om detta, eftersom jag har fått lära ut spelet till många.

Folk som insisterar på att lära ut hela regelsystemet innan man börjar spela tycker jag gör sig själva en otjänst. Hur kul det är att spela rollspel beror mycket på hur engagerade deltagarna är när spelet ska börja. Det är därför du och dina vänner skapar utposten tillsammans. Men för mycket regelsnack i

början dödar engagemanget. Följ dessa tips så bör du kunna undvika ett sådant spektakel. Men naturligtvis är alla spelgrupper unika och du känner din egen grupp bäst, så frågå föralldel tipsen om du känner för det.

Friktionen börjar på nivå 2, vilket är en ganska låg nivå. Alltför låg för dina intressen. Din första prioritet kommer antagligen att vara att dra upp den något, så berätta för spelarna att den som först plockar upp tärningarna i en social konflikt tar initiativet och får därmed en liten fördel. Det får ofta effekten att folk lägger några tärningar lättåtkomligt framför sig och stirrar misstänksamt på varandra. Det är en bra början. Sätt en scen mellan två roller som har potential till konflikt och snart bör tärningarna plockas upp. Då kan du förklara hur sociala konflikter går till. Vill någon hjälpa en av sidorna kan du gå igenom hjälpslag, annars kan det vänta till senare.

Efter att alla förstått de sociala konflikterna bör spelet vara i rullning. Jag brukar här introducera ett litet yttre hot så att folk kan få en känsla för hur det fungerar. Har friktionen skjutit i höjden är det vetligt att säga att man kan driva ned den genom att söka kontakt med en annan människa. Då plockar man upp några tärningar, upp till och med friktionen i antal, och erbjuder den som spelar rollen. Detaljerna med kontaktslag kan du vänta med tills det dyker upp.

Hjälpslag kan du förklara när det kommer upp, antingen genom att någon frågar om det, eller genom att det finns ett läge där det är rimligt att någon skulle vilja hjälpa till. Även våldskonflikter kan förklaras när de blir aktuella. Ofta frågar någon om vad som händer när man eskalerar till våld – vinner automatiskt den med flest tärningar då? Då kan du förklara.



Vad gör jag om ... ?

Utpost flyter oftast på utan problem, men det spelar inte sig självt. Och vissa saker kan naturligtvis gå fel. Här följer tips på vad du kan göra om det händer, vare sig du är spelare eller utsida. De flesta tips för spelare kan även användas av utsidan, men inte alltid tvärtom.

5.1 Vad gör jag om de bråkar för lite?

Utpost grundar sig på sociala konflikter. Det är de som får spelet att gå. Om folk inte bråkar med varandra så kommer spelet att bli tråkigt. Följande kan du göra för att korrigera det:



5.1.1 Som spelare

Om du är spelare är det ganska lätt fixat: bråka själv! Om de inte börjar bråka med dig så får du bråka med dem.

Påminn folk om att huvudroller inte kan dö utan deras speares medgivande, så det är inget farligt med hög friktion.

Använd din scen till att sätta upp en situation där du har en anledning till att bråka med någon.

Alternativt kan du sätta upp en scen där du gör något som du tror kommer att få någon att vilja bråka med dig. Ta en titt på folks relationer och fokus för inspiration.

Du kan även dyka upp i andras scener, antingen genom att du blir inbjuden eller genom att fråga om lov. Elda på ett bråk mellan två andra eller börja bråka själv.

Om du inte känner att du har något att bråka om, hitta på något! Påstå att någon har försummat sina plikter, stulit något från dig eller legat med din pojkvän.

5.1.2 Som utsida

Elda på dem! När någon säger något som kan tolkas som illvilligt, säg till spelaren det riktades mot: "Hörde du det där? Skall du bara ta det?" Att egga dem mot varandra så att konflikterna blossar upp är det första du bör försöka att göra om det är för få konflikter. Den här metoden är bra eftersom du inte lägger dig i vad folk bråkar om, utan bara eldar på konflikter som dyker upp. På detta sätt drivs konflikterna helt av spelarna.

Vad du än gör, försök inte att lösa det genom att kasta på rymdmonster. Det gör du när de bråkar mycket, inte när de bråkar lite.

Bryt in och sätt scener där folk håller på att upptäcka varandras hemligheter, håller på med saker de inte borde, försummar sina plikter och misstolkar situationer. Titta på rollernas fokus och relationer för inspiration. Du kan vägleda spelarna utan att tvinga dem genom att sätta scener där något är på väg att hända.

Spela biroller och börja bråka med folk. Det här är ett kraftfullt vapen som bör

användas sparsamt. Du vill helst att konflikterna skall vara spelardrivna, men saknas sådant så får du fixa det själv.

5.2 Vad gör jag om folk bråkar för mycket?

Sociala konflikter må vara huvudrätten i Utpost, men om ingen slår några kontaktslag så kommer friktionen aldrig att gå ned och spelet bryter ihop i ett kaos av folk som slår varandra på käften utan anledning.

5.2.1 Som spelare

Tänk på att kontaktslag inte bara är att be om förlåtelse. Du måste inte vara inblandad i bråket själv för att göra ett kontaktslag. Gå fram till någon och säg "Du har verkat rätt stressig på senaste tiden. Hur är det med dig, egentligen?"

Om problemet är att ingen accepterar kontaktslagen som erbjuds, försök ett tillsammans med en roll som har ett bra förhållande med din huvudroll.

5.2.2 Som utsida

Anfall. När friktionen skjuter i höjden kastar du rymdmonster, exotiska sjukdomar och zombier på dem. Hela poängen med yttre hot är att tvinga utposten att sluta gnabbas och samarbeta.

Påpeka att anledningen till att de får spö om och om igen är för att de inte slår några kontaktslag.

Tänk på att det bara är ett problem om det är ett problem. En grupp människor som bråkar med varandra medan deras värld går under omkring dem kan ge en intressant berättelse. Fast ännu intressantare är den om någon försöker sig på ett kontaktslag som kan rädda utposten, men blir hånad och trampad på.

5.3 Vad gör jag om det går för fort?

Utpost är ett berättarspel som kan kräka ur sig berättelser i rasande fart. Det är tanken att man skall slippa spela alla de tråkiga bitarna och fokusera på det som är intressant. Men det kan också hända

att det går för fort; att de spelande skummar förbi detaljer som ger djup och atmosfär åt spelet. Det finns ett par saker du kan göra åt det.

5.3.1 Som spelare

Föregå med gott exempel. Sätt scener som inte går pang på konflikten utan låter sig utvecklas en stund. Inträffar det ingen konflikt i scenen så är det helt okej. Det här kan tyckas gå emot tipsen i det förra kapitlet, men det är bara för att alltför långsamt spel är i min erfarenhet ett vanligare problem än alltför snabbt.

Hitta på saker. Som spelare har du auktoritet över utposten. Utnyttja det för att hitta på pikanta detaljer. Föreslå dem i andras scener och berätta om dem i dina egna.

Använd alla fem sinnen när du beskriver utposten och vad som händer där.

Berätta om vad din roll känner och tänker. Ha gärna små inre monologer. Ett tips snott från superhjältespelet *With Great Power ...* är att rita upp en

tankebubbla, som i serietidningarna, på ett papper och hålla den över huvudet när du berättar vad rollpersonen tänker.

Protestera när folk snabbspolar förbi något som kan vara intressant att spela ut. Säg "Vänta lite! Kan vi inte spela ut det där?"

5.3.2 Som utsida

Du har makten att sätta varannan scen, så använd den. Spelare kan känna att de måste jobba på "sin" stäry när de har sin scen, eftersom den kommer så sällan. Du å andra sidan har råd att slösa med scener. Sätt scener utan en konflikt i syne. Få dem att jobba sig fram mot konflikterna och kontaktslagen.

Gör små "cut scenes" där du berättar hur rollernas handlingar påverkar rödskjortorna. Sätt en liten scen där två rödskjortor diskuterar kaptenens senaste utspel och låt spelarna spela en av eller båda rödskjortorna.

Ställ frågor. Du har ingen auktoritet över utposten, men du kan ställa massor av

frågor om hur saker fungerar, hur det ser ut, och så vidare. Var intresserad och fiska detaljer ur dem. Uppmuntra beskrivande med "Ooh" och "Aah" och "Häftigt!".

5.4 Vad gör jag om det går för långsamt?

Det kan naturligtvis gå åt andra hållet, också. Här är vad du gör åt det:

5.4.1 Som spelare

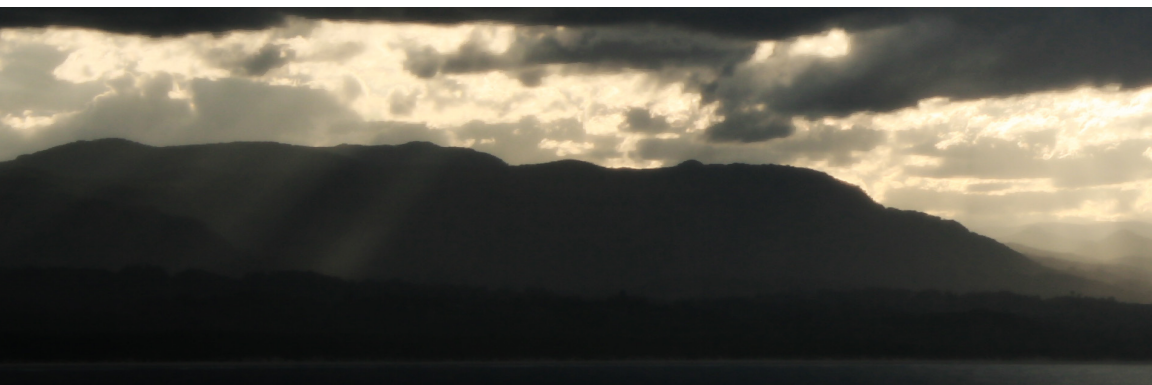
Starta konflikter. Att det går för långsamt kan ofta bero på att det inte bråkas tillräckligt. Se råd ovan.

Det kan hända att folk sätter scener som bara följer efter varandra utan att scenerna i sig har någon poäng. En stor del

av grejen med scener är att man skall kunna spola över det ointressanta. Så använd scensättningen för att hoppa till de fina bitarna. Om du vill få något att hända, sätt en scen där det håller på att inträffa.

Ge förslag. Om du tycker att folk sätter ointressanta scener där inget händer kan det bero på att de inte kommer på något fräckt. Folk kan få prestationsångest när det är deras tur att sätta en scen och kanske inte kommer på något. Man kan ge förslag och tips utan att vara bossig och ta över scenen.

Akta er för situationer där alla huvudrollerna är på samma plats och sysslar med samma saker. Det kan vara frestande att göra så, om man är van vid spel där alla roller är tillsammans hela tiden. Men i Utpost innebär det att man inte kan klippa bort från situationen till något annat,



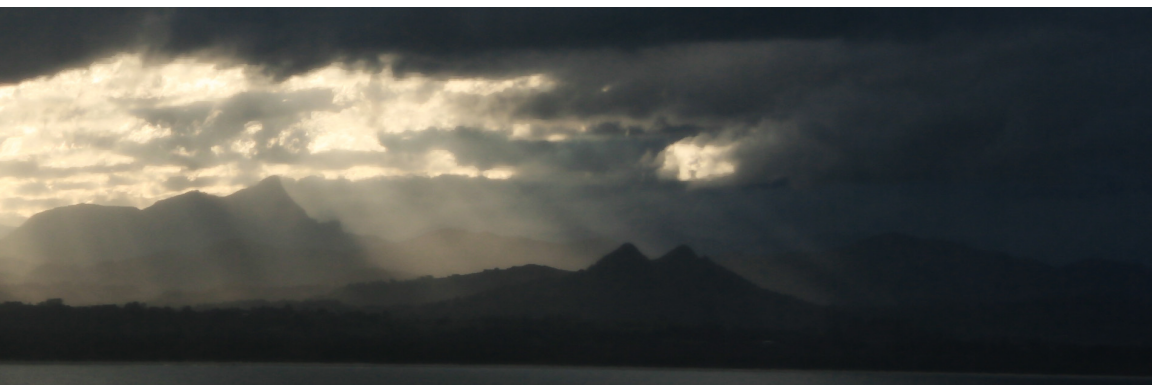
och att inga andra situationer kommer att influera den. Detta leder lätt till långsamt spel. Om någon situation känns seg skall man alltid kunna klippa till en annan, så att något spännande händer där. När man sedan klipper tillbaka har alla hunnit fundera på vad man skall göra med den sega situationen, eller så kanske något spännande har hänt som ger nya idéer.

Fråga om råd. Om du inte har en aning om vad för sorts scen du bör sätta och känner att prestationsångesten kommer krypande, var inte rädd för att fråga om råd. Säg "Jag har ingen aning om vad jag bör sätta för en scen: någon som har några idéer?". Ofta finns det någon runt bordet som kan komma på något.

5.4.2 Som Utsida

Eskalera ståryn. Här menar jag inte att eskalera konflikter, utan att ta något spelarinitierat (kom ihåg att din roll inte är att hitta på ståryn) och sätta fart på det. Se till att något som huvudrollerna gör som kan tyckas ointressant får intressanta konsekvenser.

Stick in med rgna scener. När du ser att någon inte har en idé för vilken sorts scen hon vill sätta, avbryt med en egen scen. När folk är idétomma kan de lätt sätta en scen bara för att de måste och en sådan scen kanske inte leder till något intressant. Ge folk mer tid att tänka genom att avbryta och sätta egna, korta scener som kan inspirera dem.



✓ varianter

Utpost måste inte spelas precis som det är skrivet. Här kommer några förslag på olika varianter som du kan använda för att ta dig an spelet på andra sätt.

6.1 Byt genre

Det finns inget som säger att Utpost måste spelas som science fiction. Vad sägs om en liten westernby som hotas av indianer? Eller en grupp fantasyhjältar som ger sig ned i en grotta för att slakta monster? Inget säger egentligen att det måste vara en helt isolerad grupp, heller, så länge det är en tydlig grupp som bråkar inbördes och möter externa hot. Utpost är i grunden en "Monster of the Week"-tvserie och det torde gå utmärkt att spela Buffy the Vampire Slayer med det.

6.2 Byt roller

Egentligen finns det ingen skillnad mellan huvud- och biroller. Prova att spela spelet med bara biroller, om ni vill. Varje person som sätter en scen bestämmer vilka som ska spela vilka roller i den scenen. Ska ni spela en kampanj kan ni antingen spela med samma

Utpost är fritt och öppet och det är ditt att göra vad du vill med. Det finns en stark tradition bland svenska rollspelare att bygga om rollspelssystem och den traditionen tycker jag är underbar. Inte nog med att man kan få ett spel som är bättre anpassat till spelgruppen, man lär sig också oerhört mycket om rollspel genom att plocka isär dem och se hur de fungerar.

Men jag vill ändå lägga med en brasklapp: spela gärna spelet en gång helt enligt reglerna, som skrivet. Utpost fungerar inte som andra rollspel och det kan hända att något du tycker verkar knäppt och fel i själva verket är en utmärkt fungerande del av spelet. Så om det inte är för mycket begärt: spela spelet en gång som skrivet.

huvudroller varje gång eller växla mellan varje speltillfälle.

6.3 Spelledarlöst!

Okej, Utpost har ingen egentlig spelledare, men utsidan är närapå en sådan. Det är väldigt medvetet att hoten representeras av en specifik spelande, men det är antagligen möjligt att spela utan (fast jag har ärligt talat aldrig provat). Den bästa lösningen tror jag skulle vara att ge scenägaren kontroll över de yttre hoten. Om ni beslutar er för att prova, hör av er! Jag skulle vara mycket intresserad av att höra hur det gick.

6.4 Uttalade intentioner

Som spelet är skrivet finns inget som talar om exakt vad varje konflikt handlar om. Ickesociala konflikter fungerar helt enkelt så att den som vinner beskriver vad som händer. I sociala konflikter får vinnaren sista ordet. När jag spelat har det aldrig orsakat problem, men om man vill kan man byta ut det mot uttalade intentioner.

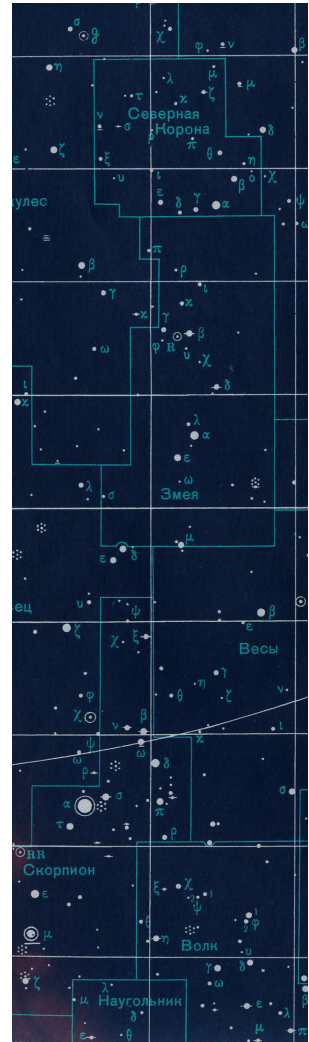
Hacket är enkelt: se till att nämna när konflikten börjar vad som står på spel, det vill säga vad som händer beroende på vem som vinner.



resurser och referenser

Den här delen av boken innehåller olika resurser som kan vara bra att ha under spelets gång. De är samlade här i slutet för att göra dem lättare att hitta. De inkluderar sammanfattningar av regler för att skapa en utpost, samt reglerna för scener och auktoritet. Dessutom har jag skapat födesscheman för de olika typerna av tärningsslag. Förhoppningsvis kan de hjälpa till att illustrera hur konflikterna funkar och klargöra eventuella otydligheter i texten. En klassiker från någon gammal Drakar och Demoner-version som jag minns från min ungdom. Till sist hittar du alla de olika formulär du kan ha användning av när du spelar. Formulären finns även att ladda ned från www.urverkspel.com, men om du inte har en skrivare, men väl en kopiator kan du använda de som finns här i boken. Eller om du hittar den här boken om trettio år och urverkspel.com sedan länge gått ur tiden. Formulären är nedskalade till 75% jämfört med en A4, så om du vill skriva ut dem på vanligt papper måste du skala upp dem till 133%.

Med detta lämnar jag dig. Hoppas att du har kul med boken och glöm inte att titta in på forumet på rollspel.nu om du har några frågor eller kommentarer.



7.1 Skapa en utpost

1. Syfte
2. Plats
3. Välj utsida
4. Detaljfrågor
5. Expertiser
6. Relationer och fokus
7. Kön
8. Namn
9. Personlig plats
10. Utpostens namn
11. Välj huvudroller

7.2 Sceninramning

1. Var befinner vi oss?
2. Hur ser det ut där?
3. Vilka är där?
4. Vad är det som händer?
5. Vem spelar eventuella biroller?

7.3 Auktoritet

- En spelare har full auktoritet över sin huvudroll
- Utsidan har auktoritet över de yttre hoten
- Scenägaren har auktoritet över scenen
- Spelarna har auktoritet över utposten

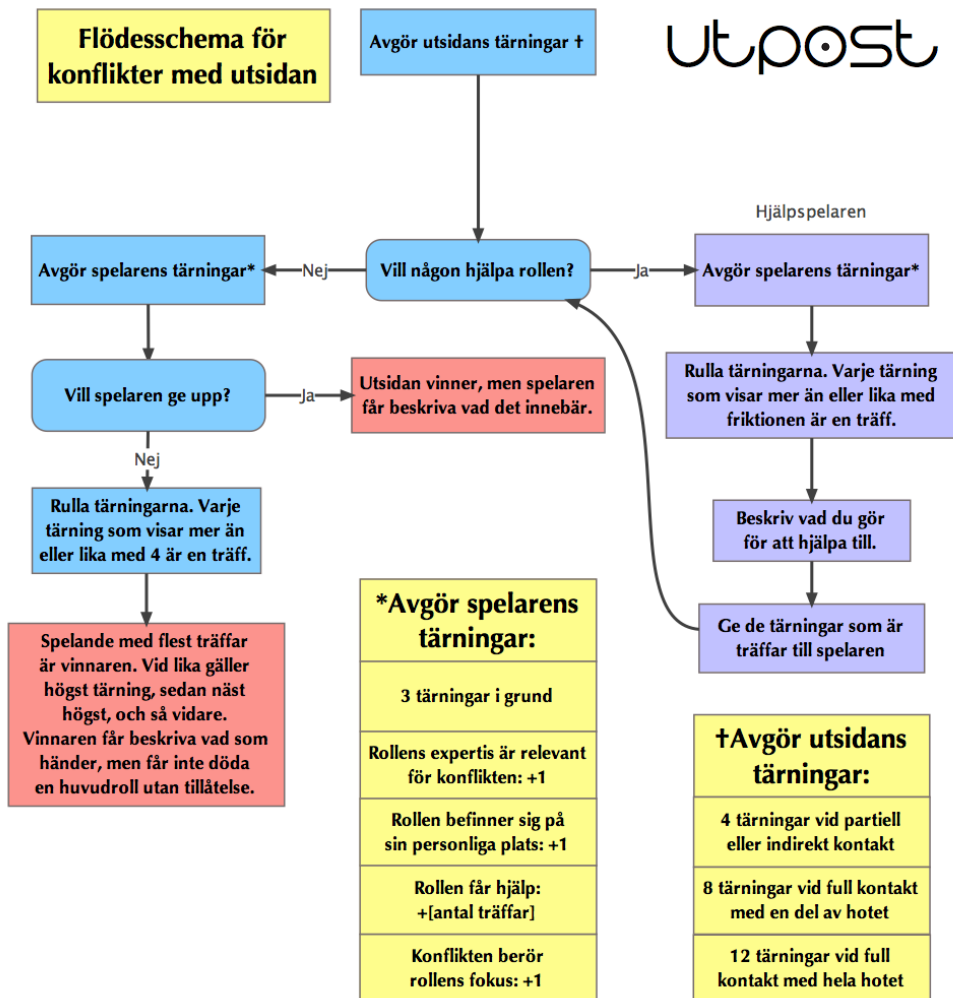
7.4 Relationer

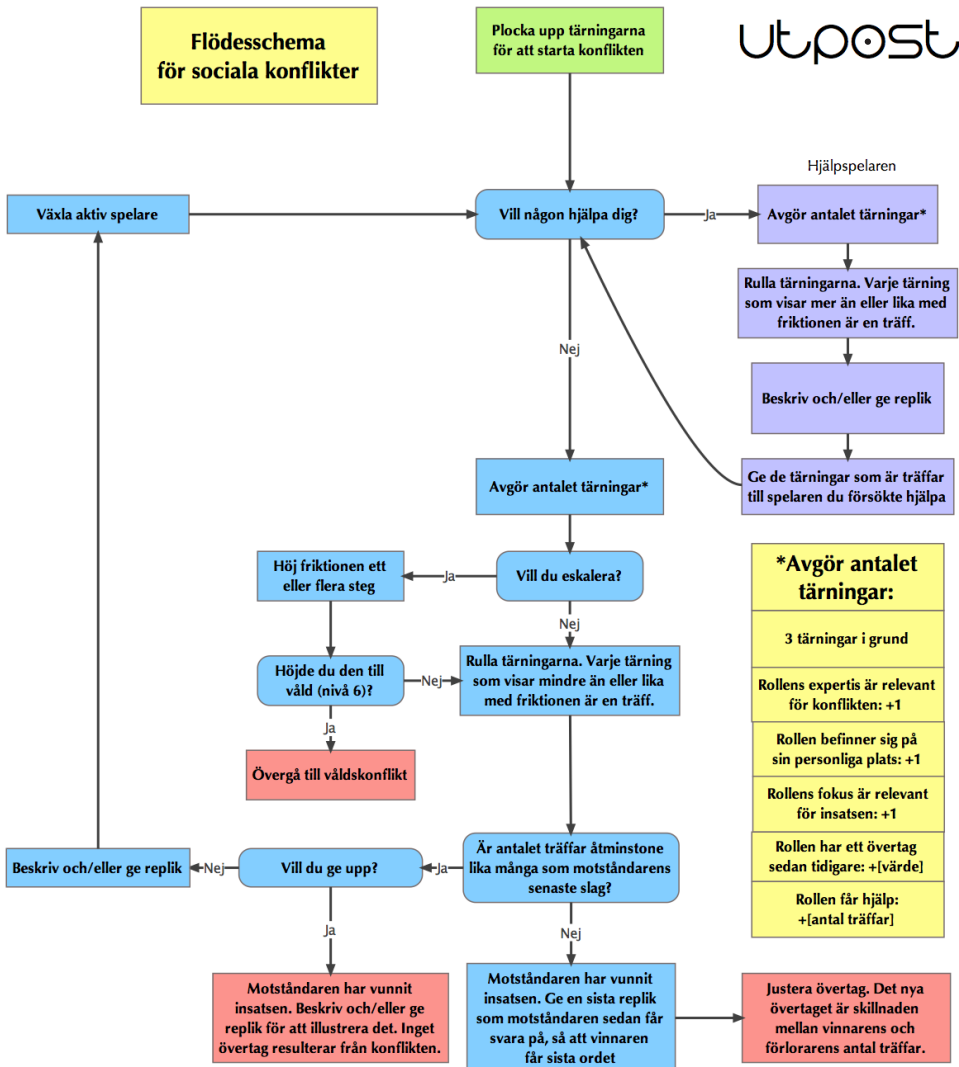
- söker hämnd mot någon
- utpressar någon
- har fört någon bakom ljuset
- är i hemlighet förälskad i någon
- är gift med någon
- är svartsjuk på någon
- är i ett kärlekslöst förhållande med någon
- är i ett stormigt förhållande som bryts upp med jämna mellanrum
- förväntar sig perfektion av någon
- slits mellan kärleken till två olika personer
- är i hemlighet otrogen med någon
- är öppet otrogen med någon
- är i ett förhållande med någon som behandlar henne illa
- hyser en våldsamt lust efter någon
- anser att någon borde straffas för något
- ligger med någon, men älskar henne inte
- står inte ut med någon
- tvivlar på någons kompetens
- tvivlar på någons goda avsikter
- utnyttjar någon
- är avundsjuk på någon
- har tidigare varit någons älskare
- är ett dåligt inflytande på någon
- ser ned på någon
- beundrar någon
- är någons knähund/lakej
- är överbeskyddande gentemot någon
- står i skuld till någon
- ser upp till någon
- är släkt med någon
- misstänker någon för något

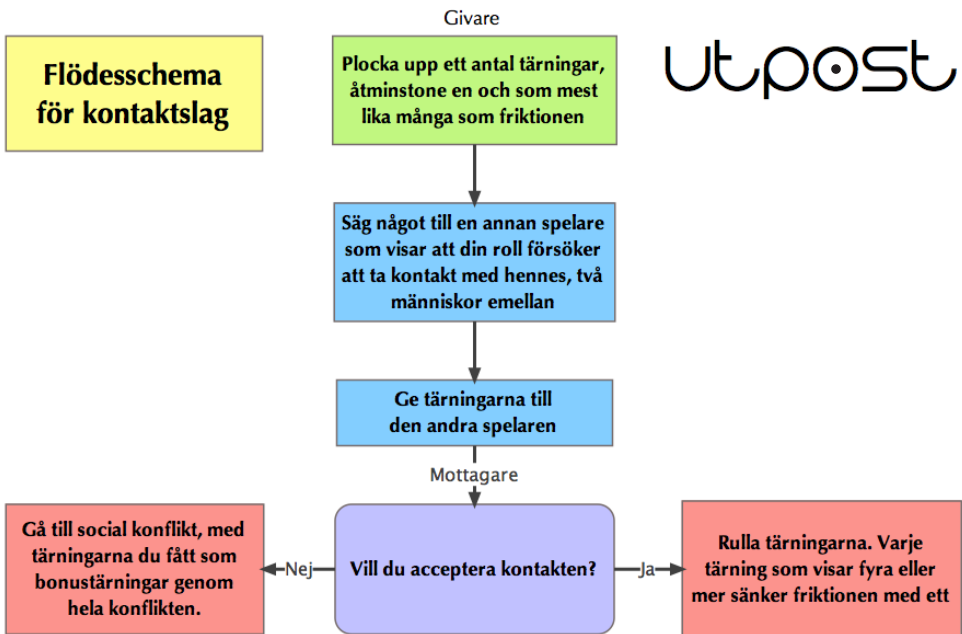
7.5 Fokus

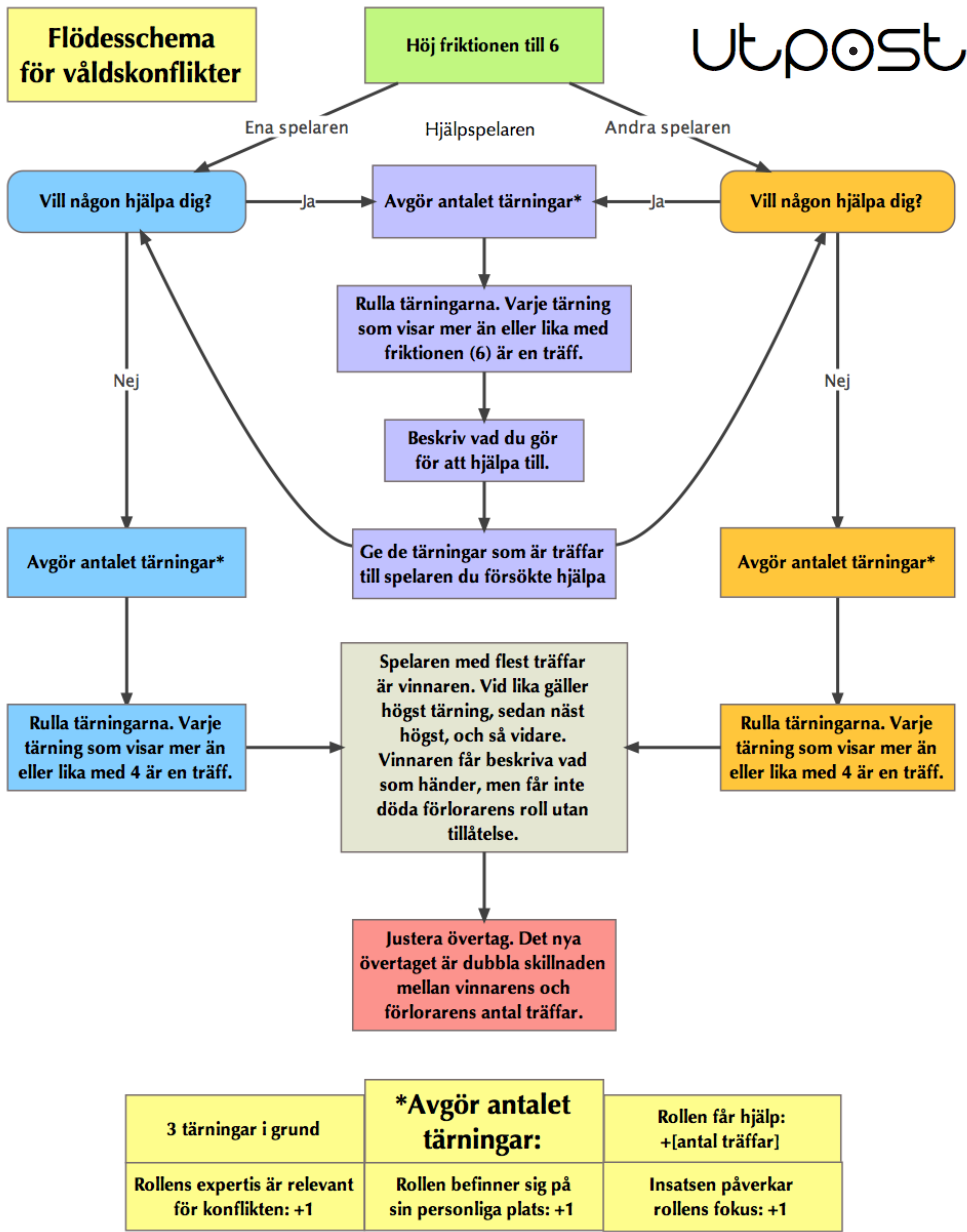
- har en svaghet hon skäms över
- har en svåruppnåelig dröm
- söker outtröttligt efter svaret på en fråga
- är livrädd för något
- har en stark ideologisk övertygelse
- har ett eget projekt på gång
- är lat
- tar ofta egna initiativ
- har svårt att erkänna sina misstag
- har en hemlighet de andra inte får veta
- planerar att ta över utposten
- försöker bevisa sin duglighet
- är beroende av något
- söker spänning i den tråkiga tillvaron på utposten
- sysslar med något hon inte borde
- slits mellan två lojaliteter
- plågas av skuld känslor för något
- har förlorat någon/något viktig(t) och försöker fylla tomrummet
- vill inte konfronteras med sanningen
- står inte ut med andras lycka
- lever en lögn
- vägrar agera utan planering
- hatar sitt jobb
- är en skugga av sitt forna jag

7.6 Flödesscheman









Namn

utpostformulär

Plats
Syllte

Detaljer

Oversikts-
karta

Harmoni

Samtal

Slitningar

Högljutt

Känslostorm

Våld

I

2

3

4

5

6

F

c

i

k

t

i

o

u

Namn

Expertis

Fokus

Relation

2027.11.2027

UTPOST rollformulär

Sociala konflikter:
Friktion och under

Övriga konflikter:
4 och över

Hjälpslag:
Friktion och över

Kontaktslag:
4 och över

Drift Expero

Tekniker

Hemligt projekt

Maskinsrummet

Valenzia Pilot

Freja, kapten

Namn, expertis

Ö.tag

Relation

3

UTPOST
rollformulär

Var befinner vi oss?
Hur ser det ut där?
Vad är det som händer?
Vilka spelar birollerna?

Blåkar i hemlighet
Åvskyr mig

Tips: Du kan vika rollformuläret på motsatt sida så att dina medspelare lättare kan se vad din roll heter och har för expertis.

Namn och expertis

Sociala konflikter: <i>Friktion och <u>under</u></i>	Övriga konflikter: <i>4 och över</i>	Hjälpslag: <i>Friktion och över</i>	Kontaktslag: <i>4 och över</i>
--	--	---	--

Namn	
Expertis	☐ + ☐
Fokus	☐ + ☐
Plats	☐ + ☐

Var befinner vi oss?
Hur ser det ut där?
Vilka är där?
Vad är det som händer?
Vilka spelar birollerna?

[illegible]

Namn och expertis

Sociala konflikter: <i>Frikton och <u>under</u></i>	Övriga konflikter: <i>4 och över</i>	Hjälpslag: <i>Frikton och över</i>	Kontaktslag: <i>4 och över</i>
---	--	--	--

	 Uppstart collaboration
Var befinner vi oss?	
Hur ser det ut där?	
Vilka är där?	
Vad är det som händer?	
Vilka spelar birollerna?	
Namn	+ 
Expertis	+ 
Fokus	+ 
Plats	+ 

[illegible]

