

BORDROLLESPIL

Der er rollespil, hvor deltagerne spiller roller, hvor de ofte er klædt ud, bevæger sig rundt og udkæmper kampe med modeller af våben, og så er der rollespil, hvor deltagerne - nogle gange klædt ud - sidder omkring et bord med papir og blyant. Salem er et bordrollespil, som styres af en spilmester.

PÆDAGOGISK BORDROLLESPIL

Rollespil er sjovt og udfordrende, og sætter man ordet "pædagogisk" foran, så er det, fordi denne genre har et pædagogisk sigte: At danne og udvikle deltagerne inden for personlig adfærd, etik og moral. I praksis betyder det, at i et pædagogisk bordrollespil gives deltagerne en rolle med karaktertræk, som minder om dem selv.

KRISTENT PÆDAGOGISK BORDROLLESPIL

Salem foregår i en kristen fantasyverden, hvor deltagerne har karaktertræk hentet fra den bibelske menneskeforståelse og hvor formålet er at anvende den kristne tro og kristendommens værdier når der skal tages beslutninger og træffes valg. Salem har en baggrundshistorie, som handler specifikt om troens og kristendommens rolle i verden, og deltagerne er engagerede i kongeriget Salems undergrundskirke.

MEKANISMER OG SYSTEM

Ethvert spil bygger på spillemekanismer og et grundlæggende system. Det kan fx være, at et spil kræver brug af en mangesidet terning og at kamp imod ondskaben i verden udkæmpes ved hjælp af et massivt regelsæt for slag, skade, heling, osv.



**POWERED BY THE
APOCALYPSE**

Salem er bygget op omkring systemet "*Powered by the Apocalypse*" (PbtA). Her i Danmark er det især spillet Helteliv, der er mest kendt som et PbtA-bordrollespil. Helteliv og Salem er først og fremmest samtaler om handlinger. Spilmesteren beskriver en situation, og stiller dernæst det afgørende spørgsmål: "Hvad gør du?".

I mange rollespil vil svaret være mekanik- og regelbaseret, som fx "Jeg bruger handlingen Nærkamp og kaster mine terninger og lægger mit Styrke til."

I et PbtA-bordrollespil vil spilmesteren typisk i første omgang *afvise* et sådant svar og sige: "Prøv i stedet at *beskrive*, hvad du gør" - og når spilleren så har beskrevet hvad vedkommende gør, er det spilmesteren der afgør, om beskrivelsen bør *resultere* i, at en Handling aktiveres. I et PbtA-bordrollespil er der en række foruddefinerede handlinger, som er designet specifikt til den rollespilsverden, spillerne befinder sig i. Sådan også med Salem, som har en række foruddefinerede handlinger baseret på, at der er tale om et pædagogisk rollespil og på, at historien bygger på kristne værdier.

SPILMESTER

Mange bordrollespil styres af en spilmester. Det gør Salem også, og det er din opgave at fastholde historiens gang, dvs. lede spillerne igennem Salems grundlæggende plot. Der vil fra tid til anden opstå spørgsmål til regler og handlinger, som spilmesteren må tjekke op på. Det gælder især de første gange du kaster dig ud i opgaven som spilmester.

Spilmesteren skal værne om en kultur, hvor deltagerne digter videre på hinandens forslag og idéer.

Deltagerne kan ikke altid få det, som de vil have det. Særligt ikke når de indgår i en fortælling sammen med andre. Til gengæld kan deltageren blive overrasket og inspireret af de andres idéer. Det kan dog ske fra tid til anden, at spilmesteren må korrigere idéer for sikre at fortællingen ikke smuldrer.

SPILMESTEREN OG PLOTTET

Et bordrollespil er ikke et tilfældigt spil, hvor deltagerne bare bevæger sig frit rundt. Et bordrollespil har et grundlæggende plot, som spilmesteren alene har styr på. Dette plot inddeles i kampagner og kapitler, sådan at I måske en enkelt aften efter 2 timers spil er nået igennem ét kapitel i en kampagne, som så må fortsætte en anden aften.

At Salem har et plot, betyder ikke, at der er en stringent handling og at deltagerne skal bevæge sig rundt på fx spillebrættet på en bestemt måde. Du, som spilmester, ved hvor i plottet I befinder jer, og på dét sted kan der være masser af sideveje, sideekspeditioner, spændende personer du lader spillerne møde, osv. Det er først når du fornemmer, at det er tid at komme videre i plottet, at du giver deltagerne en bid fortælling mere. Måske samme aften. Måske først efter flere spilgange nogle uger senere.

KAMPAGNER OG KAPITLER

Plottet (se foregående side) er ikke den endelige og fuldstændige historie og skal *ikke* læses højt for deltagerne! Plottet er dit redskab til at skabe længere eller kortere kampagner, som er inddelt i kapitler. Nedenstående er den inddeling, jeg har valgt. Længden på en kampagne og et kapitel afhænger fuldstændigt af engagementet og samtalen rundt om bordet, og det afhænger også af, om spillerne inspirerer mig til at føje fx ekstra sideekspeditioner eller møder med nye personer til.

»*Kampagnebeskrivelse*«: Med udgangspunkt i plottet har jeg udviklet nogle kampagner med tilhørende kapitler.

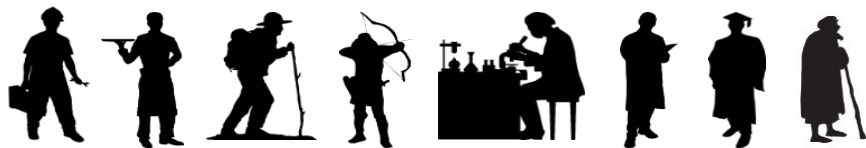
»*Uddybning*«: Hvis noget i kolonnen med kampagnebeskrivelserne skal uddybes.

»*NPC-møder og sideekspeditioner*«: NPC'ere er de personer og væsener, som du lader spillerne møde. Du spiller alle NPC-rollerne og vælger, hvordan de ser ud, hvad de hedder, osv. I denne kolonne er nævnt de NPC'ere, spillerne som minimum skal møde i kampagnen/kapitlet:

KAMPAGNEBESKRIVELSE	UDDYBNING	NPC-MØDER OG SIDEEKSPEDITIONER
<p>KAMPAGNE 1 (SALEM) KAPITEL 1: Shula og Tristans forældre forsvinder. Skjule kristne. Fortællekraften: Rejsekrystal tom; skaffe 3 fragmenter i Salem. KAPITEL 2: Vogte indgang til godset. Konfrontere anklager. Skaffe 3 fragmenter i Salem. KAPITEL 3: Shula og Tristan flytter til familien Essa Undersøgelse: Hvad skete med forældrene?</p>	<p><i>Skjule kristne</i> Føre gruppe fra Eden til godset. Oprette skjulested på skole. Få nogle flyttet til havnen, til skib. <i>Vogte indgang</i> Få folk væk fra området Bygge ny indgang <i>Konfrontere anklager</i> Debat Bibelkamp <i>3 fragmenter i Salem:</i> 1: Hint fra Gabriel, Adam tidl. hyrde 2: Guvernørs tjener 3: Gartner byparken</p>	<p><i>NPC-møder, minimum</i> Shula og Tristan Abelard Adam Guvernørs tjener Gartner byparken</p> <p><i>Sideekspeditioner</i> Opslagstavlen med jobs i Fronikia. <i>Brug</i> onlinetjenester til at generere forslag: https://donjon.bin.sh/fantasy/random https://eigengrausgenerator.com https://www.litrpgadventures.com</p>
<p>KAMPAGNE 2 (AZURLANDET) KAPITEL 1 Embedsgruppen søger hjælp i Azurlandet vha løgne. Ekspedition til Azurlandets konge. KAPITEL 2 Første møde med mystisk "præst" som vandrer en tid med dem. Embedsgruppen sender militær til Azurlandet imod dem. KAPITEL 3 Militærgruppen forlader Azurlandet. Isenstad erklærer krig mod Azurlandet og I rejser dertil og støtter landets få kristne.</p>	<p><i>3 fragmenter i Azurlandet:</i> 1: Munkekloster 2: Militærkaptajn 3: Skovfoged</p>	<p><i>NPC-møder, minimum</i> Abelard Kong Azrael Præsten Melkisedek</p> <p><i>Sideekspeditioner</i> Opslagstavlen med jobs i Fronikia. <i>Brug</i> onlinetjenester til at generere forslag: https://donjon.bin.sh/fantasy/random https://eigengrausgenerator.com https://www.litrpgadventures.com</p>
<p>KAMPAGNE 3 (ISTENSTAD) KAPITEL 1 Gabriel fængsles. Indbyggere i en by i Isenstad ønsker at associeres med kirken Vejen i Salem. En gruppe bliver i Isenstad, og en anden til Fængselsøen for at befri Gabriel. KAPITEL 2 De kristne i Isenstad omringes af soldater. Børn tages fra deres familier. Frygteligt besøg af skyggefolket fra Nihil. KAPITEL 3 Gruppen må flygte fra Isenstad. Gruppen på Fængselsøen må også flygte.</p>	<p><i>3 fragmenter i Isenstad:</i> 1: Lederen af Isenstads kristne 2: Sigøjnerfamilien 3: Gartner</p>	<p><i>NPC-møder, minimum</i> Aron, leder af Isenstads kristne Skyggefolket</p> <p><i>Sideekspeditioner</i> Opslagstavlen med jobs i Fronikia. <i>Brug</i> onlinetjenester til at generere forslag: https://donjon.bin.sh/fantasy/random https://eigengrausgenerator.com https://www.litrpgadventures.com</p>
<p>KAMPAGNE 4 (FRONIKIA) Rygter om præsten i Fronikia > Undersøge steder han har været</p> <p>KAPITEL 1 Gruppen rejser til Fronikia. Steder, præsten har været, og som PC kan vælge imellem: -Studiested for præster i grotte ved sø. -Slumkvarteret i udkanten af byen Fronikia. -Et bjerg, hvor præsten har haft en "Karmelsprøve" ligesom Elias.</p> <p>KAPITEL 2 Stor konflikt/overraskelse: Én af spillerne er forræder og angiver de andres navne til Salems embedsgruppe.</p>	<p><i>3 fragmenter i Fronikia:</i> 1: Morgenklokkeren 2: Studiested for præster 3: Enken Anna</p>	<p><i>NPC-møder, minimum</i> Morgenklokkeren Studiestedslederen Enken Anna Præster Slumkvarter-Samuel</p> <p><i>Sideekspeditioner</i> Opslagstavlen med jobs i Fronikia. <i>Brug</i> onlinetjenester til at generere forslag: https://donjon.bin.sh/fantasy/random https://eigengrausgenerator.com https://www.litrpgadventures.com</p>

SPILLERKARAKTERER

Salem spilles af max 8 spillere og 1 spilmester. Der er 8 forud definerede karakterer, som har forskellige roller og egenskaber, generelle handlinger, unikke handlinger, unikke evner og forbindelser og et unikt øvefokus. De max 8 spillere vælger en af disse karakterer, får udleveret *karakterarket* og i den første session bruges god tid på at udfylde de unikke dele.



EVNER

En karakter har 6 forud definerede evner, og ved opstarten fordeles pointene -1, 0, 0, +1 og +2 imellem dem. Evnerne er inddelt i 3 kategorier: Fysiske evner, mentale evner og sociale evner.



Fysiske evner

Smidighed = balance, fleksibilitet, adræthed.
Styrke = fysisk styrke.

Mentale evner

Fokus = fokus er også ro i sindet.
Kløgt = klogskab, snilde, opfindsomhed.

Sociale evner

Trosfrimodighed = at turde/magt/list/enfoldig som en due og snild som en slange.
Medfølelse = empati.

DET, SOM INGEN I SALEM KAN LEVE FORUDEN

I Salem er der to ting, som folket ikke kan leve foruden: *Trosfrimodighed* og *Fortællekraft*.

Netop de to ting er det din opgave, som spilmester, at administrere. Trosfrimodigheden stiger, når de sejrer og når de har besøgt bibelske beretninger. Det giver dem fordele, som du inddrager. Frimodigheden falder ved nederlag og når historiefortællekraften i Salem er lav. Trosfrimodighed kan øges, når en spiller vinder et bibelfragment/bibelkort.

Kongeriget Salem har en *historiefortællingsidentitet*. Eller »narrativ identitet«, som de kloge kalder det. Det er igennem fortællingen af historier, der skabes identitet og sammenhængskraft. Derfor er det vigtigt for de kristne i Salem, at det er de bibelske historier, der får lov at blive fortalt - men det kræver dels, at historierne bliver fundet/er kendte og dels, at folk vil høre dem (evangelisation).

Bemærk, at der blandt de generelle handlinger er en, som netop hedder »Fortælle bibelhistorie.«

Du holder styr på, om fortællekraften er »lav« i Salem. Det er den typisk, når det går dårligt eller når moralen er lav. Så træk -1 fra Fortællekraften og lad det påvirke stemningen i Salem.



HANDLINGER OG TERNINGKAST

Spilmesteren beskriver en situation, og stiller det afgørende spørgsmål: "Hvad gør du/I?" Deltagerne får til opgave at beskrive, hvad de gør, og spilmesteren vurderer, om beskrivelsen bør resultere i, at en Handling aktiveres. Aktivering af en Handling består typisk i, at en deltager ruller to terninger og føjer tallet fra en personlig Evne til slutresultatet. *Eksempel:* Anders får lov til at udføre handlingen Udforske. Han kaster to terninger, som giver 4. Han tilføjer sit nuværende personlige tal for evnen Kløgt, som er 2. Det giver i alt 6. Sammen kigger spilmester og spiller nu på konsekvenslisten:

En samlet score på 10+ = Handlingen lykkes og mere til.
Spilmester tilføjer +1 som belønning eller +1 erfaring.
En samlet score på 7-8 = Blandet succes. Det lykkes delvist, men der sker også noget.
En samlet score på 6- = Nederlag med konsekvenser. Fratag typisk -1 eller -2 i en Evne.
Spilmester kan dog tildele +1 Erfaring.

Som spilmester kan du uddele yderligere konsekvenser af dårlige terningkast. Eksempler:

- Føj lidt skade til spillerens »helbred.« - Føj en masse skade til spillerens »helbred.« - Gør spilleren sårbar overfor endnu en forhindring. - Forhindre spilleren i at bruge en ting. - Forhindre spilleren i at bruge en evne.

Der er også en gevinst kaldet »fremad og fortsat.« Den består i, at spilleren enten ved næste terningkast eller ved alle fremtidige terningkast får en bonus:

X fremad = føj X til næste kast

X fortsat = føj X til alle fremtidige kast

-X fremad = fjern X fra næste kast

-X fortsat = fjern X fra alle fremtidige kast

BIBELLANDET

Ved hjælp af rejsekrydstaller har de kristne adgang til de bibelske beretninger. Besøget består i, at spilmesteren læser eller genfortæller beretningen. Valg af beretning står spilmesteren for, og det afhænger af det emne eller tema, som jeres nuværende kampagne, kapitel eller ekspedition fokuserer på. Du åbner - som forberedelse - hjemmesiden spillegudsrige.dk/bibel og her bruger du søgefelterne til at finde de bibelske beretninger, som omhandler det aktuelle tema. Læs på forhånd beretningerne og læs dem gerne også i deres fulde sammenhæng. Når spillerne på denne måde har besøgt en bibelsk beretning, stiger *Trosfrimodigheden*.

HVORDAN BENYTTES DE LÆRTE BIBELHISTORIER?

Spillerne benytter de lærte bibelhistorier i Salem, til først og fremmest at lade dem få overtaget i kongeriget. Salem er afhængig af historiefortælling, og de mørke historier har det med at få overtaget. Der er, blandt de »generelle handlinger«, simpelthen en handling som hedder »Fortælle bibelhistorie.« Når du har valgt at rejsekrydstallen aktiveres, og du lader spillerne hører en ny bibelhistorie (fundet på spillegudsrige.dk/bibel), så skal spillerne bagefter tale om, hvad de kan lære af historien og hvordan de vil fortælle den tilbage i Salem og hvilket »plus« historien kan give dem i mødet med fx NPC'ere og fjender.

spillegudsrige.dk/bibel

BIBELVERSKAMP

Teksterne fra Bibelen findes kun i små fragmenter, i Salem og de omkringliggende riger. Det er helt generelt vigtigt for Gabriel og kirken at indsamle fragmenterne, men det er også vigtigt for dem, fordi fragmenterne giver kraft til de krystaller, Gabriel har. Endelig bruges fragmenterne også til bibelverskamp: Det primære kampsystem i Salem er bibelkamp. Selvfølgelig kommer spillerne ud for situationer i kampagnerne, hvor de må ty til våben som sværd, stav og køller, men det primære kampsystem er bibelkamp. Der eksisterer to slags bibelkamp i Salem:

Ved (evangeliserende) samtaler, dialoger og debatter

Når du vurderer at det er tid for det, kaster du en spiller ud i bibelverskamp. Den rette tid er, når en spiller er gået ind i en dialog, samtale eller debat med én eller flere NPC'ere om noget, der har med tro og personlig identitet at gøre. Hver spiller har nogle spillekort med bibelvers til rådighed. Spilleren tager det bibelvers, vedkommende ønsker at benytte i samtalen, kaster terningerne og føjer Trosfrimodighed til. Ud fra resultatet vurderer du, hvad konsekvensen af samtalen bliver.

Ved kamp om at få udleveret fragmenter eller ved større sammenstød relateret til tro

Den anden slags bibelkamp er et lille »spil i spillet«, som du trækker frem, når deltagerne endelig har fundet den person eller det sted, hvor der gemmer sig et fragment, eller når der er optræk til et større sammenstød med relation til tro. Så kaster du deltagerne ud i bibelkamp:



MÅL: Få flest kort i din sejrskunke.

KLARGØRING:

En bunke med kampkort (mørke) og en bunke med discipelkort (lyse).

Giv hver spiller 5 discipelkort.

Der spilles efter tur og i runder. Et kampkort forbliver i spil indtil alle har forsøgt at vinde det. Læg overlevende kampkort i bunken af bunken med kampkort.

EN TUR:

1: Træk et kort fra kampkortbunken uden at læse siden med bibelteksten. Læs forsiden reference og hjælpeord højt.

2: Prøv at vinde kampkortet på tre forskellige måder:

2.1: Sig verset på kampkortet fra hukommelsen. Tjek ved at vende kampkortet om. Var det korrekt, tager du kampkortet + et hvilket som helst kort fra din korthånd og placerer i din Sejrskunke.

2.2: Vælg et discipelkort fra din korthånd som matcher kampkortets ikon. Vend discipelkortet sådan at hele bibelteksten vender hen til din modstander - spilmesteren eller en anden spiller - og sig verset. Var det korrekt, tager du det fremlagte discipelkort samt kampkortet på bordet og placerer i din Sejrskunke.

2.3: Vælg et kort fra din modstanders korthånd som matcher kampkortets ikon og sig verset på bagsiden. Var det korrekt, tager du modstanderens kort og kampkortet på bordet og placerer i din Sejrskunke.

EN RUNDE:

Turene fortsætter indtil kampkortet på bordet er taget af en spiller eller alle spillere har prøvet på det.

Læg overlevende kampkort i bunken af bunken med kampkort.

Hvert forsøg afslører kampkortets vers eller et vers i en spillers korthånd, og dermed øges næste spillers mulighed for succes. Begynd en ny runde ved at trække et kort fra bunken af kampkort og læg det på bordet, jf. pkt. 1 ovenfor.

KLARGØRING

FØRSTE SAMLING

Det er vigtigt, at I bruger god tid på karakterarkene ved første samling, og det er meget sandsynligt, at I slet ikke når at komme i gang med kampagnen. Det må vente til næste gang. Brug god tid på øvefokus, forbindelser, osv., sådan at du og spillerne føler jeg parate til den første kampagnes første kapitel.

KLARGØRING GENERELT

De 2 spillebræt (kort over Salem og kort over Den frie verden)

Bunken med bibelfragmenter (mørke kampkort og lyse discipelkort)

Spillefigurer (Ludobrikker)

Udprintede karakterark, 8 stk.

Udprintede blanke karakterark, 3-4 stk.

Papir, blyant og viskelæder til hver spiller

Dit papir med dagens scenarier/scenarieark

Mobil eller tablet med adgang til spillegudsrige.dk/bibel

Salem adressebog

HVER SPILLER FÅR

5 lyse bibelkort (discipelkort)

1 karakterark

Papir, blyant, viskelæder



STIFINDER

DISTRIKT / XLAN: stovkulan

EVNER (ved opstart placeres: -1 / 0 / 0 / +1 / +2)

FYSISKE EVNER: 3 2 1 0 +1 +2 +3

MENTALE EVNER: 3 2 1 0 +1 +2 +3

UNIKKE HANDLINGER

Vejbrød
Du påvirkes ikke af voldsomme vejrforhold og kan se klart i sandstorm. Kraftig regn og tåge.

Spør
Når du leder efter spor så fåj +1 til dit Rul.

Retning
Når spillemesteren tillader, vælger du retning for jeres vandring.

ADRESSEBOGEN

DISTRIKT 1

ADRESSE	NRVN(C)	RELATIONER
D1.01 Kongeklostet	Tarek (Jongel), Celina (prinsesse)	
D1.02 Fangstet		
D1.03 Embedsgruppen og parlamentet		
D1.04 Godehertugd D1	Ghath (Gouverner)	
D1.A Muskemeres kvarter	Familien Schmitt	
D1.B Muskemeres kvarter	Sammuel (Bakkest), Petra (vokal), Filip (svend)	
D1.C Muskemeres kvarter	(koncortale)	
D1.D Muskemeres kvarter	Mikha (Bjergnet), Leo (Bast), Michael (Drokker), Galina (Bjerg)	Mikhalet er optaget med Kamel / D3 B
D1.E	Familien Shamon	
D1.F		
D1.G		
D1.H	Mira og Doris (Bibebjerg)	Forældre til Mikha / D2 B
D1.I		
D1.J		
D1.K	Alex og Anna (Bjerg), Maria (Bjerg)	
D1.L		
D1.M	Pensionskvarteret	Katya og Anton
D1.N	Pensionskvarteret	Trisha (Bibebjerg)
D1.O		
D1.P		
D1.Q		
D1.R		
D1.S		
D1.T		
D1.U	Nadal (Embedsgruppe)	Tidligere ven af Gabriel
D1.V	Lukas Mische (Hængelbueagt)	Bror til rektor Mische
D1.W	Dusa og Lech	
D1.X		
D1.Y		
D1.Z		
NO #	Adnan Benjamin (Vagtholder embedsgruppe)	

ERFARING

1 2 3 4 5 6 7

Hjælper eller hindrer
Rul + Styrke eller Rul + relevant Evne

Hjælpe forbindelse
U = Sagge +2 fremad og +1 Forbindelse
7-8 = Sagge +1 fremad og +1 Forbindelse
6 = SM ændrer relationen mellem de to

Handler under pres/frygt
Rul + Fokus eller Rul + Trestrimodighed

Flygte
Rul + relevant Evne

Bibeltamp
Udføres med bibelkortene indtil et kampkort er vandt af en.

Udførte/undersøgt
Rul = Rul eller Rul = Trestrimodighed

Forhandling
Rul = Trestrimodighed eller Rul = Fokus

Fysisk kamp
Rul = Styrke

Fortælle bibelhistorie
Rul = Trestrimodighed

Fremad og forst
X fremad = Iag til næste rul
-X fremad = fjern X fra næste rul
X forst = Iag til alle fremtidige rul
-X forst = fjern X fra alle fremtidige rul

FORBINDELSER

Vokset op med _____ (+2)

Har hjulpet mig med noget _____ (+1)

Stoler jeg ikke på _____ (-2)

MIT ØVEFOKUS (det vil jeg gerne blive bedre til)

Tænk på det, som er himlen, og ikke på de jordiske.

Kolossenserne 3,2

Ordsp 23,4

Rigdom og forstand

Jeg vil lære og undervise dig om den vej, du skal gå, jeg vil give dig råd, mit blik er rettet mod dig.

Salme 32,8

SI 121,3

Fod vakle

STEDER

Stedtyper/kategorier

Underjordisk hule Kirkeruiner Kirker Kro Slotte Underjordiske labyrinter Skove Søer Åer

Gårde Gemte rejsekrydstaller Gemte fragmenter med bibeltekster Portaler hvor rejsekrydstallerne skal bruges
Fiskesteder Havne Miner Møller Skibe Købmand Røverhule Byer/landsbyer Runesten (gammel religion)
Gravsteder/kirkegårde

KORT OVER OMRÅDET

Kongeriget Salem

Gabriels gods. Spillernes boliger i de fire distrikter. Salems identitet bygger på historiefortælling. Gabriel ønsker derfor at samle Bibelens historier så de kan blive en del af fortællingerne og præge folket.

Isenstad

Højt mod nord, sneklædte bjerge, indbyggerne kaldet Snefolket.

Azurlandet

Renhedens folk. Afkræver ritual renhed af deres indbyggere og tåler til gengæld ikke urenhed/snavs/dårlig hygiejne.

Ebron

En by bygget under jorden, mest af dem i naturlige underjordiske huler.
I hulerne er der svampe, som kan bruges til at få lys dernede.

Fronikia

En stor by med glade mennesker. Der bor mere end 10.000 her, og der er masser af liv. Det er den lykkeligste by i den kendte verden og mange anser den for at være hjertet i verdens fred.
I området omkring byen er der mange vilde dyr. Byens huse er mest bygget af sten, men der er dog få træbygninger.
Byen ledes af en borgmester og en jury.

Havlandet

Byen ligger ud til havet, og der bor mange fiskere. Der er mange handelsrejsende i byen, og det er let at slå en handel af.
Fra Havlandet tages båden til Fængselsøen, hvor de mere lyssky handler foregår.
Havlandet var engang en kæmpe by, men den blev ødelagt af naturkatastrofer. Byen blev genopbygget, i mindre størrelse.

Kongeriget Gamor

Gamor ledes af en konge, som kom på tronen da han var blot 9 år gammel. Kongen er kristen, og kongeriget ledes derfor ud fra kristne værdier og principper. Gamle Gabriel, fra Salem, tager ofte til Gamor for at finde hjælp og inspiration til at være kirke i et land som *ikke* accepterer offentlig udøvelse af religion.
Der er voldsomme naturkræfter i området, og det siges, at hele kongeriget engang vil blive ødelagt af jordskælv. Det prøver indbyggerne konstant at forhindre, men de har ikke mange ressourcer og får ikke meget udefra, da flere af de omkringliggende lande og riger ikke ønsker samarbejde med Gamor.

Nihil

Hjemsted for skyggefolket, som er omvandrende ånder og dæmoner. Det er ikke et sted man tager hen. Disse ånder og dæmoner har altid eksisteret på Jorden, men den lange isvinter tvang dem frem i lyset og de skabte deres eget område, kaldet Nihil.

Fængselsøen

Her er der et stort fængsel. Samtidig er det også stedet, hvor folk tager hen for at teste våben, kamp teknik og tvivlsomme handler. Et paradys for luskede personligheder.

Paradis

Feriested.

SALEMS FOLK OG KLANER

Distrikt 1: Kongeklanen, Musikerklanen

Distrikt 2: Forskerklanen

Distrikt 3: Havklanen

Distrikt 4: Frihedsklanen, Familieklanen, Skovklanen

Hoffet (kongen og hoffet)

Godsejerne (Gabriel mm.)

Slumboerne (Eden)



HANDLINGER OG KONSEKVENSER

Hjælper eller hindrer

Kast + Styrke eller Kast + relevant Evne



Hjælpe forbindelse

10+ = Begge +2 fremad og +1 Forbindelse

7-9 = Begge +1 fremad og +1 Forbindelse

6- = Spilmesteren ændrer relationen imellem de to

Handler under pres/frygt

Kast + Fokus eller Kast + Trostfrimodighed

Flygte

Kast + relevant Evne

Bibelkamp

Udgave 1, ved samtaler/dialog: Vælg et fragment/kampkort + Kast + Trostfrimodighed

Udgave 2, kamp om bibelfragmenter eller større sammenstød: Bibelkamp! (se andetsteds i manualen).

Udforske/undersøge

Kast + Kløgt eller Kast + Trostfrimodighed

Forhandling

Kast + Trostfrimodighed eller Kast + Fokus

Fysisk kamp

Kast + Styrke

Fortælle bibelhistorie

Kast + Trostfrimodighed

En samlet score på 10+

= Handlingen lykkes og mere til. Spilmester tilføjer +1 som belønning eller +1 erfaring.

En samlet score på 7-8

= Blandet succes. Det lykkes delvist, men der sker også noget.

En samlet score på 6-

= Nederlag med konsekvenser. Fratag typisk -1 eller -2 i en Evne. Spilmester kan dog tildele +1 Erfaring.

X fremad

= Føj X til næste kast

-X fremad

= Fjern X fra næste kast

X fortsat

= Føj X til alle fremtidige kast

-X fortsat

= Fjern X fra alle fremtidige kast

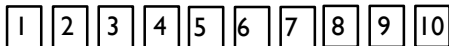
AUTOMATISKE NPC'ERE, OPGAVER, MM.

<https://donjon.bin.sh/fantasy/random>

<https://eigengrausgenerator.com>

<https://www.litrpgadventures.com>

HISTORIEFORTÆLLINGSKRAFT-MÅLER



KAMPAGNER OG KAPITLER

KAMPAGNE 1 (SALEM)

KAPITEL 1: Shula og Tristans forældre forsvinder. Skjule kristne. Fortællekraften: Rejsekrystal tom; skaffe 3 fragmenter i Salem.

KAPITEL 2: Vogte indgang til godset. Konfrontere anklager. Skaffe 3 fragmenter i Salem.

KAPITEL 3: Shula og Tristan flytter til familien Essa. Undersøgelse: Hvad skete med forældrene?

KAMPAGNE 2 (AZURLANDET)

KAPITEL 1: Embedsgruppen søger hjælp i Azurlandet vha løgne. Ekspedition til Azurlandets konge.

KAPITEL 2: Første møde med mystisk "præst" som vandrer med dem. Embedsgruppen sender militær til Azurlandet imod dem.

KAPITEL 3: Militærgruppen forlader Azurlandet. Isenstad erklærer krig mod Azurlandet og I rejser dertil og støtter de få kristne.

KAMPAGNE 3 (ISTENSTAD)

KAPITEL 1: Gabriel fængsles. Indbyggere i en by i Isenstad ønsker at associeres med kirken Vejen i Salem. En gruppe bliver i Isenstad, og en anden til Fængselsøen for at befri Gabriel.

KAPITEL 2: De kristne i Isenstad omringes af soldater. Børn tages fra deres familier. Frygteligt besøg af skyggefolket fra Nihil.

KAPITEL 3: Gruppen må flygte fra Isenstad. Gruppen på Fængselsøen må også flygte.

KAMPAGNE 4 (FRONIKIA)

KAPITEL 1: Gruppen rejser til Fronikia. Steder, præsten har været, og som PC kan vælge imellem: -Studiested for præster i grotte ved sø. -Slumkvarteret i udkanten af byen Fronikia. -Et bjerg, hvor præsten har haft en "Karmelsprøve" ligesom Elias.

KAPITEL 2: Stor konflikt/overraskelse.

KAMPAGNE 5 (GAMOR)

Forsøg på at få Gamor som allieret land. I Gamor er man kristne, og Gabriel rejser ofte dertil.

KAMPAGNE 6

Retssagen mod Gabriel. "Præsten" dukker op igen.

SPILMESTERENS OPGAVER

-Drysse stemningsfulde detaljer overalt.

-Få verdenen til at virke ægte.

-Skabe interessante dilemmaer i stedet for interessante plots.

-Tal til karaktererne i stedet for spillerne..

-Vær fan af spillernes karakterer.

TING, SOM KAN SKE

- Påføre gruppen en konflikt
- Adskille gruppen/Føre dem sammen
- Fange nogen
- Sætte uskyldige i fare
- Få dem til at betale en pris for sejr

- Vende deres Handling imod dem
- Fortæl dem de mulige konsekvenser og spørg
- Led en NPC til en overilet beslutning og hårde konklusioner
- Annoncer noget kommende ondt
- Skab et scenarie uden mulighed for at vinde
- Svæk styrken af en Forbindelse mellem to spillere
- Giv dem en svær beslutning af træffe
- Kreativ tænkning og opgaveløsning.
- Konflikthåndtering og forebyggelse.
- En bredere forståelse af samfund.
- Samarbejde under stressende situationer.
- Spørg "Hvad vil du gøre?"