



- We Are One

Regel boken.

Det här är ett fri forms äventyr med fast början samt ett fast slut, 1 chans att ändra slutet. Fast tid mellan 3-4 timmar (rekommenderar tidtagning för halvtid och några minuter innan spel slut).

2xD6 tärningar för motslag. Spelledaren har möjlighet att lägga till 1 d6 per spelare men spelarna har likaså samma regel fram till tiden tar slut.

Kan spelas av 1 till 2 spelare (halva tiden var) du väljer själv om spelarna ska få reda på att det finns en till spelare ibland spelarna (det beror på antalet spelare 2-5 max ink 1 spelare).

Spelet går ut på att samtliga spelare ska ta sig till herrgården via tåget eller via vägen. Ta sig ner ibland de hemliga rummen för att förstöra källan till magin som håller dem kvar på den här platsen. De är inte medvetna om att källan till magin är i källaren. Vad som kommer hindra dem är spelare 2.

Miljö

Spelarna kommer bli transporterade magiskt till utkanten av spelplanen. Utkanten av spelplanen är omringad av ett oändligt fält av havre med personlighetsbefriade arbetare i fältet. I mitten av spelplanen är en herrgård (ca 5 mil bort) omringad av ett högt staket, för att ta sig till herrgården finns det genom en grind ett ånglok med en vagn som kan ta dem till herrgården eller en grusväg som man kan gå (med möjligheten att längre fram möta på andra transportmedel tex cykel, häst och vagn, elbil "20% batteri" mm).

Personlighetsbefriade arbetare

Deras uppgift är att handplocka havre och se till att spelarna inte går mot utkanterna av spelplanen (Den osynliga väggen 5 mil, tar flera timmar att gå dit) från spelarnas nuvarande startposition arbetarna har ingen mun men behöver inte heller andas då de är tekniskt sett inte vid liv bara ett tomt skal av elastisk sten.

Herrgården

Herrgården öppnas upp med två stora portar. Väl inne mötes man av två stora trappor till övervåningen. Det finns 6 dörrar på nedre våningen samt 6 dörrar på övre våningen. Vad som är på insidan avgörs av tärningen.

1. En trappa som leder ner till huvud rummet med en låst dörr.
2. Leder till en tappa upp till en dörr (omslag vid nästa dörr)
3. Leder till ett kök med flera dörrar i. (nytt slag 1-6 bestämmer storlek)
4. Leder till en tappa ner till en dörr (omslag vid nästa dörr)
5. Leder hall (nytt slag 1-6 bestämmer storlek)
6. Leder till ett badrum (nytt slag 1-6 bestämmer storlek)

Spelare

Spelet har givit er en magisk sten (Rekvisita sten försedd av spelledaren). Den här stenen ger er en magisk förmåga, förmågan kan diskuteras med spelledaren eller rullas fram ifrån en lista. Magin blir starkare om den kombineras med flera spelare. Ni har transporterats (teleporters) ifrån er hem plats (helt valfritt) och ni har vad ni hade på er innan transport.

Regler för spelledare 1 - Din uppgift under första delen (halva utsatta tiden) av spelet. Är att beskriva omgivningen/miljön samt berätta vad som händer. Du kan ändra och påverka allt på spelplanen förutom del 1 och del 2 se nedan. Vid andra delen är du en spelare som då förlorat din förmåga som spelledare. Din magi är i styrkan av mängden spelare tex 5 spelare ger dig +5 på alla slag under del 1 när spelledare 2 tar över går du ner till +1. Spelarna är inte medvetna om vilken förmåga som de fått av stenen det rullas eller gives när den används (se magi listan) efter den rullats fram är den låst till stenen.

Regler för spelledare 2 - Din uppgift är under första delen (halva utsatta tiden) av spelet. Är att vara en spelare som kom till spelplanen precis som alla andra. Du har inga förmågor att ändra spelets gång, din magi är samma som spelarna. Tills del 2 kommer igång då få du + baserat på hur många spelare/karrakträer som är kvar på spelplanen. Spelarna är inte medvetna om vilken förmåga som de fått av stenen det rullas eller gives när den används (se magi listan) efter den rullats fram är den låst till stenen.

Del 1 -transport till herrgården

Spelarna kommer till utkanten av spelplanen beskrivet i **miljö** på tåget och på grinden till ingången finns det en skylt som säger " bara en kan vinna". Tåget kan förstöras av spelare eller spelledare (om den förstörs blir den transporterats åter till start). Den osynliga väggen kan inte förstöras av någon oavsett spelledare eller spelare. De personlighetsbefriade arbetare är förredetta spelare som förlorade i slutet av del 2. Dör någon spelare under del 1 återskappas de som personlighetsbefriade arbetare (kan återskappas av spelare). Vilka hinder som sker på vägen är upp till dig. För att vinna spelet måste man vara den enda kvarstående spelaren på spelplanen i herrgården gäller även dig.

Del 2

Del 2 kommer igång när spelarna kommer fram till herrgården. Du vill se till att spelarna förintar varandra eller försöker fly du har inte förmågan att förflytta eller förinta spelarna det förmågan är nummera flyttad till spelledare 1 (exk förflytta) men du vinner om alla spelare är personlighetsbefriade arbetare i slutet av spelet (när tiden går ut).

Magi.

1. Jord
2. Vind
3. Eld
4. Vatten
5. Elektrisk
6. Psykologisk

Lycka till.

