

Tarot Relationship Engine

Många rollspel har intressanta system för att skapa enskilda rollpersoner, men lämnar ofta spelgruppen ensam att lista ut rollpersonernas relationer sinsemellan. Detta leder inte sällan till en spelgrupp med rollpersoner som hänger tillsammans utan att riktigt veta varför. De saknar en historia ihop, och det är få saker som binder dem samman i början av äventyret.

Tarot Relationship Engine (TRE) är ett försök att ändra på detta. Systemet är tänkt att kunna användas till alla rollspelsgrupper och alla settings där inte ett liknande system redan finns. TRE utgår från tarotkort, och bör fungera med alla tarotlekar med bilder och beskrivningar för de olika korten.

Börja med att skriva ned alla rollpersoners namn (eller spelares namn, om ni ännu inte skapat rollpersonerna) på ett papper. Skriv namnet med tillräckligt utrymme emellan för att få plats att dra streck mellan dem och skriva stödord. Ni kan också använda postit-lappar att fästa mellan namnen eller på bordet mellan spelarna.

I steg 1 och 2 drar spelarna ett kort var (eller två kort var, om den alternativa metoden används). Med inspiration av kortets text eller bild (eller en kombination av de båda) fördjupar spelare som drog kortet sedan relationen till en annan rollperson. Både spelaren som lägger ett kort och spelaren som får ett kort lagt till sig är med och beslutar hur kortet ska tolkas. Kommer ni inte överens kan ni antingen dra ett nytt kort, eller så lägger den som drog kortet det till någon annan spelare.

I steg 3 drar spelledaren två kort. Hon håller det andra kortet hemligt för gruppen tills dess att de känner att de diskuterat klart det första kortet.

Steg 1 - Skapa relationer

Skapa en relation till valfri annan spelare. Relationen är inspirerad av kortets text eller bild. Det kan röra sig om exempelvis vänskap, en rival, kärleksförhållande, släktskap, affärspartner. Relationen behöver inte vara symmetrisk - en rollperson skulle kunna vara chef för den andre exempelvis.

Dra en linje mellan de två rollpersonernas namn och skriv ned stödord för relationen.

Alla rollpersoner kommer ha minst en relation med en annan rollperson. Vissa kommer ha fler. Rollpersoner som inte har en relation mellan sig kan fortfarande känna varandra, men deras relation är kanske inte lika tydligt definierad. Ni kan också välja att dra kort tills alla har en relation till varandra, men risken är då att det blir väldigt många relationer att hålla reda på.

Alternativ metod: Rollpersonerna kommer ha en relation till de rollpersoner vars spelare sitter till höger respektive vänster om spelaren runt spelbordet. Alla spelare drar två kort, och väljer när de fått reda på kortens betydelse till vilken rollperson de vill lägga ett visst kort.

Steg 2 - Historisk händelse

Dra ett nytt kort och välj en av dina relationer och beskriv en händelse som ni två varit med om tillsammans och som har påverkat er relation på något vis med hjälp av tarotkortet. Händelsen kan vara anledningen till att ni träffades, eller ha satt en djup spricka i er relation. Det skulle kunna vara ett hinder ni övervann tillsammans, eller en hemlighet ni delar. Händelsen får gärna inkludera fler personer än enbart rollpersonerna, och det kan vara ett gyllene tillfälle för spelledaren att få spellearpersoner som kan dyka upp senare i spelet. Andra rollpersoner kan också förekomma i händelsen, men utan att ha en framträdande roll för händelsens utfall.

Steg 3 - Gemensam händelse

Spelldaren drar två kort. Dessa kort handlar om hela gruppens historia. Om inte alla rollpersoner känner varandra sedan tidigare kan steg 3 användas för en del av gruppen, eller helt uteslutas om alla rollpersoner är främlingar. Gruppen använder bilden och/eller texten på det första kortet för att beskriva en händelse som gruppen gemensamt varit med om. Det kan exempelvis röra sig om ett tidigare uppdrag eller liknande. Låt slutet på händelsen vara öppet. Det är där det andra kortet kommer in. Låt text/bild på det andra kortet som spelledaren drar inspirera hur händelsen slutar.