

Rollespils lege

Som en del af min undervisning på Tårnby ungdoms skole lavede Peter Madsen og jeg disse små handouts som eleverne så skulle trække tilfældigt og prøve at rollespille for de andre.

Der er to dele. Den første er tre bunker af kort, delt op i race, profession og situation. To spillere trækker et race, Tilstand og profession kort hver, og en af dem trækker et situations kort. Derefter skal de improvisere situationen. Meget sære kombinationer bør trækkes om.

Anden del er et simpelt set up. Hvor spillerne får lov til at læse opgave og der efter spiller scenen.

Begge dele er gode til at bryde isen og udfordrer elevernes generthed.

Del 1

Print disse kort ud, klip dem ud og fold dem på midten så du får en side med tekst på og en side med mærket, Race, Tilstand, Profession eller situation på.

Trold.	Grådig	Skraldemand	Du skal betale for de øl du har drukket men har mistet dine penge
Race	Tilstand	Profession	Situation
Menneske	Svagelig	Kriger	Du vil gerne købe den andens sværd
Race	Tilstand	Profession	Situation
Skovelfer	Flink	Præst	Du har charmeret den anden, skal overtale ham til at give dig hans penge
Race	Tilstand	Profession	Situation
Ork	Fuld	Gøgler	Du er lige blevet fornærmet
Race	Tilstand	Profession	Situation
Goblin	Sur	paladin	Du er blevet forelsket
Race	Tilstand	Profession	Situation
Menneske	Bange	Troldmand	Du skal overtale den anden til at slippe dig ud af døren som han bevogter
Race	Tilstand	Profession	Situation
Natelfer	Arrogant	Tyv	
Race	Tilstand	Profession	Situation

Del 2

Umiddelbart efter et kroslagsmål løber du ind i en gammel bekendt, som du ikke har set i snart mange år. Meget har ændret sig siden den gang hvor i begge løb ærinder for byens tyvebande.

Part 1: Arbejder nu for loven og er blevet sendt ud for at stoppe tyvebanden. Kan dog ikke få sig selv til at anholde hans gamle makker, men kan godt prøve at få oplysninger fra ham. Vil gerne holde det skjult at han er lovens håndlanger

Part 2: Er kommet til tops i tyvelauget og er nu en af de 4 personer der leder det. Er begyndt at mistænke et par af de andre for at prøve at slippe af med ham, da han trods alt arbejder mod at få dem fjernet.

Den øde landevej flere dags rejser væk fra nærmeste by ser pludselig en såret person ligge på jorden og omkring ham ligger flere døde. Nogle klædt i kongens klæder, andre i tøj der minder om bønder. Den sårede person er også klædt i simpelt tøj.

Part 1: Er røver og har sammen med sin bande overfaldet kongens soldater for at stjæle de indkrævede skatter, men er blevet såret i kampen og efterladt. Vil selvfølgelig prøve at overbevise part 2 om at det var kongens mænd der angreb dem.

Part 2: Har for nyligt mødt den deling af kongens folk der ligger døde her, hvor de hjalp ham med at fange en tyv og part 2 har derfor svært ved at se hvorfor kongens soldater skulle have overfaldet part 1.

Optagelsen hos Troldmanden er søgt af mange og du er blandt de 2 sidste. Det er nu op til dig at overbevise Mesteren om at du skal være hans næste lærling.

Part 1: Barn af en fattig familie og har tjent sine penge som daglejer, sidst hos en troldmand hvor du lærte en smule om magi.

Part 2: Barn af en rig familie og har derfor sat sig for at ville være troldmand, for det er jo intet problem at komme ind i varmen når bare man har pengene til det

Det episke slag står for døren og som leder for din hær er det jo vigtigt at du motivere dem med den store episke tale, som vi jo alle kender til. I har rejst længe for at komme hertil, folkene er trætte og fjender i stærkt overtal. Men den ene guds hær må ikke vinde for så er alt tabt.

Du har kæmpet længe for hæren og er led og ked af at se død og ødelæggelse som din hverdag. Nu må det være nok og det er tiden til at fortælle dine overordnede at du har kæmpet din sidste kamp, at du ikke længere kan kæmpe for hæren, men vil tilbage til et normalt liv.

Soldaten har tjent under dig længe og det er jo fuldstændigt uacceptabelt tidspunkt at forlade hæren på. Du har lige fået en sending friske folk ind som ikke aner hvad de laver herude. Du skal bruge alle gamle folk, for at det skal lykkes.

Du har længe været forelsket i købmandens datter og enhver ved jo at vejen til at blive gift med hende går gennem hendes forældre, så det her er lejligheden for at overbevise hendes forældre om at du er det rigtige parti for hende. Du er af fin familie men har dog ikke det store at tilbyde da du er 3. barn i rækken og står til en omgang i hæren. Men med din fars ry, som sort skjold hos den ene guds hær burde det give lidt ekstra at tale om.

Du har for længe siden besluttet at din datter skulle blive gift med den unge rigmands knægt, men han skal på ingen måde have det for let... Han skal have lov at kæmpe for sagen, for hvis han ikke kan tale sin sag godt nok, samt på sikker vis forklarer dig hvordan han vil forsørge din datter, så er han jo ikke god nok.