

Goblin Mode!

Instruktioner:

Till den som läser denna text:

Detta LARP-spel utvecklades av [LARPifiers](#) för KA2 Projektet B.E Y.O.U.

LARP står för Live Action Role Playing och har använts som ett pedagogiskt verktyg för informell och icke-formell utbildning. Det är en mycket engagerande, upplevelsebaserad inlärningsaktivitet som gör det möjligt för deltagarna att fördjupa sig i ämnet från en plats där de känner snarare än studerar, vilket gör det lättare att förstå och känna empati med det ämne som diskuteras.

Under ett LARP-spel tar deltagarna roller som de agerar i en diskuterad miljö. Detta kan göras av en mängd olika anledningar, allt från lek och nöje till psykoterapi. Tänk dig det lite som en improvisationsteaterföreställning, fast istället för att ha artister har du ett gäng människor som interagerar med varandra. Spelarna uppmanas att agera sina roller och låta spelet utvecklas. Resten är upp till handledaren att sätta scenen för att spelets mål ska kunna förverkligas.

Att organisera och genomföra ett sådant spel är mycket likt att facilitera många ungdomsarbeten, och det här manuskriptet nedan hjälper dig att lösa alla frågor du kan ha, berätta vad du ska säga om du är osäker och ge dig insikt i hur du kör det här spelet utan problem.

Det finns mycket bibliografi och forskning kring LARP, så om du behöver läsa mer innan du kör det här spelet, känn dig fri att snoka runt!

För resten av manuskriptet ska alla ord skrivna i *kursiv* stil läsas högt för deltagarna, men du kan gärna tolka dem med dina egna ord. Dessa finns enbart för att göra faciliteringen enklare.



Läs igenom manuskriptet innan du kör det, se till att du förstår vad du behöver göra och att du har alla nödvändiga steg redo innan körningen.

Detta larp-spel fungerar som komplement till kapitel 1 guideboken. Det är tänkt att vara en transformerande upplevelse som deltagarna kan reflektera över, vilken kan användas före eller efter introduktionen till guiden. Upplevelsen är avsedd att ställa deltagarna inför svåra uppgifter och att vara medvetna om sina tjänsteprinciper och sina egna personliga önskemål under tiden - baserat på guidens material. I slutet av upplevelsen finns en betydande avrapporteringsupplevelse som hjälper dem att reflektera över sin upplevelse och att kontrollera med sig själva vad de kom fram till under den. Efter att ha spelat spelet bör deltagarna få fråga sig själva hur effektivt de kommunicerade sina känslor och önskemål, hur framgångsrika de var med att föreslå sina lösningar på uppgifterna och hur väl de tillämpade mindfulness i sin kommunikation.

Kom ihåg att ha kul när du kör det här spelet, och berätta för oss hur det gick om du har tid!

Beskrivning:

Goblin Mode är ett spel som utforskar ett fantasisamhälle av gobliner i deras dagliga rutin. Gobliner är små, fåniga och busiga varelser som njuter av att orsaka kaos.

Dessa speciella gobliner styrs av en ganska inkompetent trollkarl, som ständigt stör deras dagliga liv för att ge dem uppgifter han inte vill göra.

Trollkarlen spelas av dig som spelledare, och din roll är att reglera spelet och hjälpa människor när de verkar vilsna.

Under det här spelet utforskar spelarna goblinernas samhälle - deras småaktiga bråk sinsemellan, deras rygghuggande brödraskap, deras löjlga självförtroende och de förtryckande uppgifterna som trollkarlarna utför. Goblinerna delas in i olika lag och tar sig an olika uppgifter samtidigt som de fördjupar sig i sin självuppfattning och gradvis själva väljer vad de vill göra.



Gobliner har naturligtvis en arsenal av trick och upptåg som de spelar mot varandra, vilka kommer att användas som "krafter" av spelarna för att få en fördel gentemot sina konkurrenter. These "Powers" are signified by the "Deck of Rapsallions" which is the only physical component you need to run the game.

Om du kör det här spelet för mycket entusiastiska deltagare kan du välja att introducera kostymer – fåniga hattar, långa näsor, stora öron eller gröna ansikten. Du kan också hämta inspiration från hur troll ser ut i din kultur – men ägna dig bara åt den här övningen om det hjälper till att skapa engagemang från spelarna.

Säljpresentation:

Om du anordnar detta evenemang och försöker locka en publik, kan du behöva en exempeltext att posta på sociala medier, en webbplats eller i ett e-postmeddelande - här är en färdig pitch för att hjälpa dig med det!

"Har du någonsin föreställt dig att bara vara en löjlig liten skojare, som ägnar sig åt trick, bus och kaos av alla slag? Har du någonsin velat gå helt in i Goblin Mode?

Goblin Mode är ett Live Action Role Playing-spel, som påminner oss om att vara lekfulla, ta ett djupt andetag av frisk luft, spela spratt på dina vänner och – störta Trollkarlsregimen?

Undrar du hur smygande och bus kan främja din personliga utveckling? Öva din löjligaste röst, anta din knasigaste pose och tricka (eller behandla) dig in i Goblin-samhället!"

Känn dig fri att justera denna text efter behov för att få den att passa din profil eller din publik!

Specifikationer:

Genre: Utomhus, Abstrakt, Pedagogisk.

Teman: Fantasi, Frihet och förtryck, Självförtroende

Omfattning: Utforska dig själv genom att sänka dina krav, observera nya saker, se vilka uppgifter som motiverar dig mest och få kontakt med ditt team.



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.

Krav:

- Spelmanuskript (detta dokument)
- Utskrivna bilagor
- Upp till 30 spelare - delbart med 5
- 1 spelledare
- 6 gem eller andra glänsande föremål som man kan visa upp på sina kläder.
- 100 färgglada stenar eller orbeez
- Cirka 10 små glasburkar/flaskor med slumpmässiga sorter av damm (mer information i bilaga C)
- Papper och pennor
- Flera tapperhetselixir (Elixir of Bravery) - trolldrycker i glasflaskor med tydligt markerade etiketter och allergivänligt innehåll (t.ex. örtte)

GENOMGÅNG

[Cirka 1 timme]

Innan spelet börjar är det viktigt att skapa ett litet socialt kontrakt för att säkerställa alla våra deltagares emotionella och fysiska säkerhet. Därför kommer vi att använda några kalibreringsverktyg och goda medspelarvanor för att säkerställa att allt går smidigt.

Trafikljussystem:

Trafikljussystemet är en metod för att kommunicera din emotionella status mellan spelarna i det här spelet. Det fungerar på samma sätt som trafikljus fungerar i verkligheten:

- Grönt betyder att du kan köra
- Orange betyder att du ska sakta ner (deeskalera)
- Rött betyder att du ska stanna.

Nu när du har en grov förståelse, låt oss presentera det för spelarna!

"Innan vi börjar med spelet kommer vi att introducera lite gemensam grund för oss själva.



Låt oss börja med trafikljussystemet. Detta är ett sätt att kommunicera hur vi känner oss under spelets gång, ifall vi blir överväldigade, behöver lite tid att varva ner, behöver sätta gränser eller visa vår motspelare att vi vill eskalera situationen ytterligare.

Om till exempel någon skriker väldigt våldsamt på oss under ett bråk, bör vi uttrycka:

- *Grönt - om vi gillar hur det här går, är det okej för oss känslomässigt och vi kan/vill eskalera ännu mer. Det är en inbjudan till den andra spelaren att fortsätta göra det de gör och försäkra dem om att vi är okej.*
- ● *Orange - om vi är osäkra på hur vi känner, överskrider detta långsamt några av våra gränser eller vill vi inte att detta ska eskalera ytterligare. Detta är ett sätt att kommunicera, försök att tona ner det lite, jag är lite obekvämt.*
- ● *Röd - om vi önskar att situationen ska upphöra omedelbart - något träffade en nerv, vi känner oss överväldigade, vi blev triggade av något etc. och kan inte interagera ytterligare. I huvudsak säger vi till andra spelare att vi inte är okej, och att de borde lämna oss ifred. Om ni hör rött – gå därifrån.*

Frågor?"

SPELA FÖR ATT FÖRLORA

Nästa steg är att introducera en spelmentalitet som hjälper våra spelare att samexistera och spela mot varandra. Enkelt uttryckt, spela med en mentalitet att leta efter problem, snarare än att försöka vara supersäkra och vinna.

"Genom hela det här spelet kommer vi att agera som olika karaktärer, var och en med sina egna agendor och mål. Och även om dina karaktärer vill uppnå alla dessa mål och vinna, skapar detta en mindre rolig upplevelse. Tänk till exempel på spelet Monopol – det är inte särskilt roligt om en person vinner och vi inte kan göra något emot det. Det här spelet har inga mål att mäta framgång eller diktera effektivitet – det är ett spel där ni, som spelare, hittar på vad som händer allt eftersom.

Som sådan spelar vi för att förlora, snarare än för att vinna. Har du en hemlighet som ingen borde veta? Eh, du skröt lite om den och nu vet den lokala ryktesspridaren om den. Du är den



mäktigaste krigaren i landet och du ska slåss med en novis. Hoppsan, du halkade på ett bananskal och nu är de en legend."

Detta ger fler möjligheter att skapa coola berättelser och för fler att vinna. Det betyder naturligtvis inte att ni alltid ska sabotera er själva, men kom ihåg vilka coola ögonblick ni kan skapa med den mentaliteten hela tiden."

MEKANIK:

Introducera spelarna till de termer eller mekaniker som kommer att dyka upp under spelets gång, så att de är bekanta med dem.

"Låt oss prata lite om allt vi kommer att se under spelets gång. Vi har Trafikljus och Spela för att förlora i åtanke, så nu ska vi introducera konceptet Off Game.

Off Game är en manöver där du lyfter näven mellan ögonen för att indikera att du inte spelar spelet för närvarande. Det betyder att du gör något viktigt (t.ex. hämtar lite vatten, går på toaletten) och din karaktär är inte där. Medan du utför denna manöver är din karaktär osynlig för alla i spelet.

Krafter. Under spelets gång får du en unik kraft i form av ett kort som du kan använda – antingen för dig själv eller andra. Dessa krafter varierar, men många av dem får din karaktär att göra något specifikt i 5 minuter. Det betyder att när detta kort visas för dig MÅSTE du göra det som står på kortet under de kommande 5 minuterna. Om du inte är okej med det kan du sitta ner och ta lite tid att varva ner istället. Försök att inte misshandla en enda person med dina kort och att fördela olycka lika mellan alla.

Under spelets gång kan en magiker komma fram till dig och kasta en besvärjelse genom att till exempel säga "Kliande näsa, större". Om det händer dig blir dina karaktärer extremt besvärade och skräckslagna och måste göra vad besvärjelsen beskriver (så länge du är bekväm med det) under de kommande 10 sekunderna. Om du inte är bekväm med det, se bara skräckslagen ut.



Dessutom kan du under spelets gång uppleva effekterna av en dryck som heter "Elixir of Bravery". Betrakta detta som en sanningsdryck, som får dig att säga vad du än tänker och hur du känner. Kom ihåg att uttrycka sårbarhet och att säga vad du än tänker, i vetskap om att du är på en trygg plats.

Spelet har också dessa tokens (visa orbeez/glinsiga stenar) som är extremt viktiga för Gobliner och ni kallar dem Shinies! Tänk på att dina karaktärer skulle göra vad som helst för en av dessa, men de skulle också lätt ge bort en av dessa om de är för lata för att göra något.

Dessa Shinies, tillsammans med Glasflaskor som innehåller alkemiska substanser, är plundringsbara, och dina karaktärer kan bara stoppa dem i fickan under spelet och byta dem mot tjänster eller andra saker.

Slutligen, observera att du under hela spelet kommer att få i uppgift att utföra olika uppdrag, gåtor och äventyr. Kom ihåg att poängen inte är att hitta en riktig lösning eller att undersöka något - det är att hitta på saker, att vara kreativ, att tjäna målen för dina individuella ministerier och att lägga till lite Goblinkaos i mixen!

Frågor?

MILJÖ:

Nu är det dags att berätta för spelarna vad de ska spela och introducera dem till berättelsen de kommer att vara en del av. Se till att tydligt kommunicera vad du gör, vad som är roligt med det och beskriv hur spelet kommer att spelas – eller med andra ord, vad som förväntas av spelarna. Här är en exempeltext som hjälp:

Innan vi börjar spelet, låt oss bekanta oss med berättelsen om Goblin-hjälparna till Ivar den Tillräcklige (Ivar the Adequate), den Formidabla (?) Trollkarlen i Det Skakande Tornet. Under detta spel kommer ni att spela som medlemmar av de 5 Mäktiga Ministerierna i Det Skakande Tornet, som alla har till uppgift att göra Ivars liv enklare.



Så, vem är Ivar den Tillräcklige? Ivar är en novismagiker som önskar att leva ett bekvämt liv. De är inte den mäktigaste av trollkarlar, men tillräckligt starka för att skrämma små goblins som er. Ivar tillbringar större delen av sitt liv med att fundera på sin magiska kula eller brygga drycker, och lämnar alla sysslor till er. För det mesta besvärar de er inte, men när de gör ett tillkännagivande måste ni alla lyssna, annars kan de kasta "Avskyvärd Klåda" eller "Maximal Snor" på er. Denna karaktär kommer att spelas av mig, som Spelledare.

Ni är alla Goblins i Det Skakande Tornet och har bott här länge innan Ivar dök upp. Livet var mest fyllt av mycket vila och spratt, men sedan Ivar dök upp, förbjöd de spratt och fick er att arbeta till döds. Ni får fortfarande mycket tid att göra som ni vill, men är mycket rädda för trollkarlens humör.

Utan vägledning längtar Goblins alltid efter en Stor Chef (Big Boss). Trollkarlen kan vara er Stor Chef för nu, men ni strävar alla efter att ha en Goblin som leder er. Berömt har den Stora Chefen många glänsande saker och har förtjänat respekten från Goblin-samhället.

Traditionellt väljs den Stora Chefen när alla hejar på dem, efter att de har visat sin rikedom och hållit ett tal om varför de borde vara den Stora Chefen. Under spelet kan ni kampanja för den Stora Chefen så många gånger ni vill.

Ditt samhälle består av 5 Ministerier, var och en med sitt unika syfte. Ministerierna är: Drolleri, Smygande, Tokigheter, Bråket och Handklappande.

*Först introducerar vi **Ministeriet för Drolleri**. De anses vara lärda inom Goblin-samhället och ansvarar för svåra uppgifter, såsom att tänka, organisera fester, läka sår och förklara. Medlemmar av detta ministerium belönas med mest sömn, eftersom de utför de svåraste uppgifterna.*

*För det andra introducerar vi **Ministeriet för Smygande**. De anses vara de mest fysiskt aktiva inom Goblin-samhället och är kända för sin förmåga att smyga, lura, bita i ankla, leverera meddelanden och självklart stjäla. De är avgörande för farliga uppgifter, såsom att stjäla trollkarlens glänsande saker utan att bli upptäckta, eller att plundra ost från källarna.*



För det tredje introducerar vi **Ministeriet för Tokigheter**. En hög konst inom Goblin-samhället, kaos och bus, samt måttligt dödliga spratt, hålls i högaktning av Goblins och anses vara en viktig kulturell arv. Medlemmar av detta ministerium är kända för sin förmåga att utföra kuppar, sätta upp fällor, halka flest gånger från trappan och skrämma motståndare.

För det fjärde introducerar vi **Ministeriet för Bråket**. Klaga och protestera är viktiga delar av Goblin-samhället som inte alla kan göra. Att förstå vad problemet är, och formulera det på det högsta möjliga sättet, straffa den ansvariga personen och orsaka slagsmål är bara extremt viktigt, och Goblin-samhället skulle helt enkelt inte vara detsamma utan dem.

Sist men tyvärr minst är **Ministeriet för Handklappande**. Dessa är byråkrater till trollkarlen, inriktade på effektivitet och beslut. De får "Privilegiets Pappersklämmor" av trollkarlen, som visar deras enorma auktoritet. De är obarmhärtiga domare som inte tvekar att slå dig på handen när du betar dig busigt. De kan hitta på regler och verkställa dem genom att stirra på dig. En ganska ny och skrämmande tillskott till Goblin-samhället - passande för dem som söker kontroll och makt.

Med alla ministerier presenterade, ta er tid att dela upp er i 5 grupper, beroende på era preferenser. Kom ihåg att lagen måste ha samma antal personer, så dela upp er jämnt. Det betyder att ni kanske inte får spela i det ministerium ni ville, men ni kommer fortfarande att ha mycket roligt oavsett.

Ge spelarna lite tid att dela upp sig innan ni går vidare till karaktärsskapande. När de har delat upp sig i grupper, ge varje ministerium sin respektive lapp från Bilaga A.

KARAKTÄRSSKAPANDE:

Nu kommer ni att få cirka 10 minuter på er att skapa era karaktärer. Ni kommer att ha full frihet i skapandet av era karaktärer för att kunna empatisera med dem och skapa något minnesvärt, men också personligt för er. Vi kommer endast att ge er riktlinjer som hjälper spelet att flyta smidigt. Under tiden kan ni gärna ordna korten för förberedelse (se nedan).



"Nu, i era respektive ministerier, kommer ni att skapa era karaktärer. Ni kan diskutera idéer med de andra runt omkring er och hitta sätt att koppla samman dessa karaktärer. Tänk på att alla Goblins av naturen är djärva - de vet allt, de är redo att göra vad som helst och de har inga tvivel när de bestämmer sig för något! Låt oss få en bättre uppfattning om era ministerier, karaktärer och motivationer!"

- *Hitta på något som ministeriet anser vara mycket viktigt för Goblin-samhället.*
(Detta kan vara dagliga övningar, smeknamn för varandra, spratt och skämt, tävlingar eller mottot.)
- *Hitta på något som stör er kollektivt och som ni vill förändra.*
(Detta kan vara en regel, en skyldighet, en syssla, ett sätt att bli tilltalad på, eller bara att trollkarlen är skrämmande.)
- *Hitta på en gest ni gör för att kommunicera att ni är upprörda.*
(Detta kan vara att lyfta händerna i luften, göra ljud med munnen, dansa, klappa eller göra icke-offensiva gester.)

Ta lite tid att bestämma dessa saker, och när ni är klara kommer jag att ge er lite extra saker att besluta om mellan er."

Förberedelse

Efter att spelarna har skapat sina karaktärer, tar de upp sina Krafter/Kort från Skurkarnas Däck (Deck of Rapsallions). Varje Ministerium har sitt eget Däck, så det är en bra idé att ha korten ordnade i förväg, eller att ordna dem medan lagen pratar.

"Jag kommer att lägga ut några kort framför era Ministerier, varje med en unik kraft. Dessa är symboliska representationer av faktiska saker era karaktärer kan göra. Var vänlig och välj en. Detta kort gäller under hela spelet



och har obegränsad användning, men du kan bara använda korten en gång var 10:e minut - tänk på det som en nedkylningstid för din kraft. Du kommer att se att det finns fler kort än vad ni är. Lämna kvar de kort du inte väljer på bordet. När du har hittat ditt kort, föreställ dig vad denna kraft betyder för din Goblin - och vad de kanske vill uppnå med den!

När ni har valt era kort, kommer vi att börja vårt spel. Om ni har några kvarvarande frågor, är det nu dags att ställa dem.”

SPELET:

[Cirka 1 timme80 Mins]

”Nu ska ni sluta era ögon och föreställa er era karaktärer, hur de existerar i era sinnen. Låt dessa Goblins ta över era kroppar, låt dem komma ut genom era munnar med löjliga röster. När ni öppnar ögonen, kommer ni att vara busiga små bråkmakare som arbetar för en lat trollkarl. Ert sinne kommer främst att vara inriktat på ofog och kaos. Bland er kommer ni att hitta vänner som ni delar gemensamma mål med, liksom andra Goblins som ni kanske gillar - men fortfarande behöver visa att ni är bättre än dem! Ta ett djupt andetag, och... öppna era ögon.”

Från och med nu börjar spelet - låt spelarna utforska miljön i cirka 5 minuter, innan du kliver in som Trollkarlen.

Trollkarlen vill prova några besvärjelser och kommer att behöva frivilliga under spelets gång. Du kan kolla hur du organiserar dessa besvärjelser nedan (som noterat i Bilaga E).

Runt i rummet kan du lämna några uppgifter (som noterat i Bilaga D). Dessa uppgifter kan tas upp av 5 Goblins, var och en från ett separat Ministerium. När en sådan grupp kommer till dig med en av dessa uppgifter, "välsignar" du dem och låter dem lösa den. Om de lyckas, belönar du dem med 10 Shinies.

”Mina kära Gobliner, jag har några, eh, intressanta uppgifter till er som behöver tas om hand. För att slutföra dem behöver jag att ni bildar team om 5 – varje team har en medlem från varje



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEF. Neither the European Union nor the ANPCDEF can be held responsible for them.

ministerium. Jag bryr mig inte om hur ni väljer att utföra era uppgifter, så länge ni slutför vart och ett av de beskrivna stegen och jag gillar dem. Självklart kommer mina favoritgobliner att vara där för att hålla ordning på er. Hitta en uppgift, bilda ett team och kom fram till mig för att ta emot en uppgift. Om ni försöker slaka av kommer jag att kasta några väldigt elaka trollformler på er. Ah, och nämnde jag – varje lyckad uppgift belönar er med 10 Shinies!"

Och från och med då, låt dem bara vara, och be då och då om frivilliga att kasta trollformler på. Kom ihåg att ha Shinies med dig så att du kan betala dem.

Efter att 40 minuter - 1 timme har gått, eller när du anser det lämpligt, börjar du leda spelet mot dess klimax. Trollkarlen börjar plötsligt hosta från ingenstans och kollapsar till marken. Goblinerna får fundera ut hur de ska hantera det - nu när anarkin är på gång. Trollkarlen kommer att hålla sig borta från spelet resten av spelet, så planera denna klimax 15 minuter innan du vill avsluta spelet.

Debriefing:

[Cirka40 Mins]

Innan vi börjar med avrollning och debriefing, ge dem lite tid att uttrycka alla sina känslor.

Be dem sedan att lämna rollen genom att lämna karaktären bakom sig och lämna tillbaka sitt kort.

"Och nu, efter att vi har blivit besatta av trollarna, är det dags att återgå till våra vanliga jag. Låt oss lämna rollerna genom att lämna tillbaka vårt karaktärskort i mitten av cirkeln och säga:

Jag var x trollmannen, och nu är jag tillbaka till att vara Y personen."

Vi gör den här övningen för att få folk tillbaka till verkligheten och för att påminna dem om skillnaderna mellan personen och karaktären. LARP tenderar att vara väldigt livfulla, och vissa personer tenderar att hålla sig till rollens manér om de inte avrollas ordentligt.

"Vi ska nu diskutera varför vi spelade det här spelet. Det här spelet skapades för att vara lärorikt, med syftet att förstå oss själva, kommunicera bättre och uttrycka oss själva. Vår miljö var i princip ett vanligt kontor - chefen, cheferna och de olika avdelningarna. Den enda skillnaden är att våra uppgifter var lite roligare än vanligt. Jag vill att ni delar upp er i par genom att ta en person som ni inte har interagerat mycket med under spelets gång. Jag kommer att ge er uppmaningar och lite tid att diskutera dessa uppmaningar mellan er."

Ta dig tid att se till att alla har en partner och att kontrollera stämningen i din grupp. Ge sedan den första uppgiften.

"Under hela spelet fick du i uppgift att göra vissa saker. Hur kändes det inför dina uppgifter?"

Ge ungefär 2 minuter för varje uppgift och påminn dem om att byta partner som pratar var minut.

"Under hela spelet kan personer ha använt trollformler/krafter mot dig. Hur kändes det inför det?"

-

"Under hela spelet hade du också ett kort/en kraft. Hur använde du ditt och varför?"

-

"Lärde din Goblincaraktär dig något? Eller finns det något du skulle vilja fixa med dem?"

-

"Finns det något du verkligen ville göra men inte kunde? Varför var det viktigt?"



-

”Finns det något ögonblick där du vågade något du normalt aldrig skulle göra, eller agerade på ett sätt du skulle vara rädd för att agera normalt?”

-

”Vilka känslor kände du under spelets gång? Varför kände du så?”

Slutligen, efter att alla har delat sina berättelser, samla dem alla och tacka dem för upplevelsen.

”Tack för att ni rollspelar dessa Gobliner med mig – dessa fåniga, busiga varelser som helt accepterar och älskar sig själva för vilka de är, och inte har några problem med att kommunicera sina behov genom skämt. Innan jag släpper taget om er skulle jag vilja ge er ett alldeles speciellt citat att fundera över när något stör er: Om jag gav detta som en uppgift till mina Goblin-vänner – hur skulle de hantera det?”

Bilagor::

Bilagor har speciella filer som du kan hitta [länkade](#) med rätt grafik och format. De listas dock också här, så att spelledaren enkelt kan söka igenom dem.



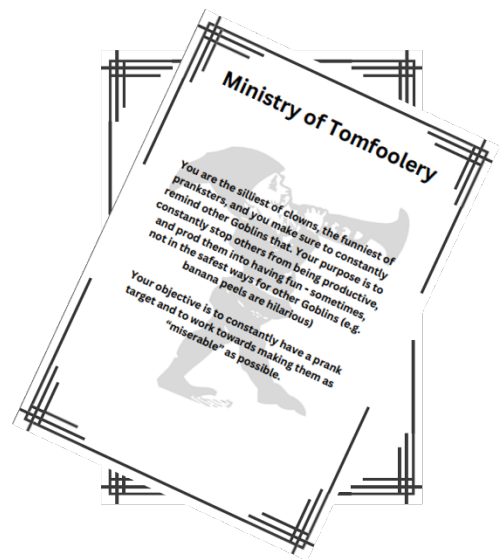
**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.

A står för anarki:

Ministeriet för Drolleri

Du är själva innebilden av Goblinsamhällets smarthet – vad det än betyder. Ditt arbete är att påminna andra Gobliner att vara kloka – t.ex. fall inte från samma trappa två gånger – fall från en annan trappa istället. Du skapar dogmer för samhället, du skyddar det från sig självt och du lär dig av världen omkring dig.



Ditt mål är att komma på ritualer som innehåller din visdom och integrera dem i samhället – så att alla långsamt lär sig av dem. Ett exempel kan vara en obligatorisk Siesta på 5 minuter varje morgon.

Ministeriet för Smygande

Du är en klumpig, adrenalinfylld budbärare av kaos, alltid redo att vara en hjälte på det mest djärva sätt som tänkas kan. Ditt bidrag till samhället är att vara helt förbrukbar och samtidigt mer kapabel än alla andra. Din klumpighet kan endast jämföras med ditt enorma ego.

Ditt mål är att ständigt få så mycket beröm som möjligt eller att utmana och besegra andra i dessa utmaningar.



Ministeriet för Tokigheter

Du är den löjligaste av clowner, den roligaste av busfrön, och du ser till att ständigt påminna andra Goblins om det.

Ditt syfte är att ständigt hindra andra från att vara produktiva och uppmuntra dem att ha roligt - ibland, inte på de säkraste sätten för andra Goblins (t.ex. bananskal är hysteriskt roliga).

Ditt mål är att ständigt ha ett prankmål och att arbeta mot att göra dem så 'eländiga' som möjligt.

Ministeriet för Bråket

Du är de mest högljudda och härliga busarna omkring - man skulle kunna säga att du är toppen av den stoiciska filosofin i Goblin-samhället. Trollkarlen får dig att vakna vid middagstid - du muttrar över det.

Du behöver städa - du kallar trollkarlen för namn. Trollkarlen får dig att dricka deras drycker och du får ont i magen - du spyr rakt ner i deras säng.

Ditt mål är att ständigt tänka på något som stör dig och låta alla veta om det.

Ministeriet för Handklappande

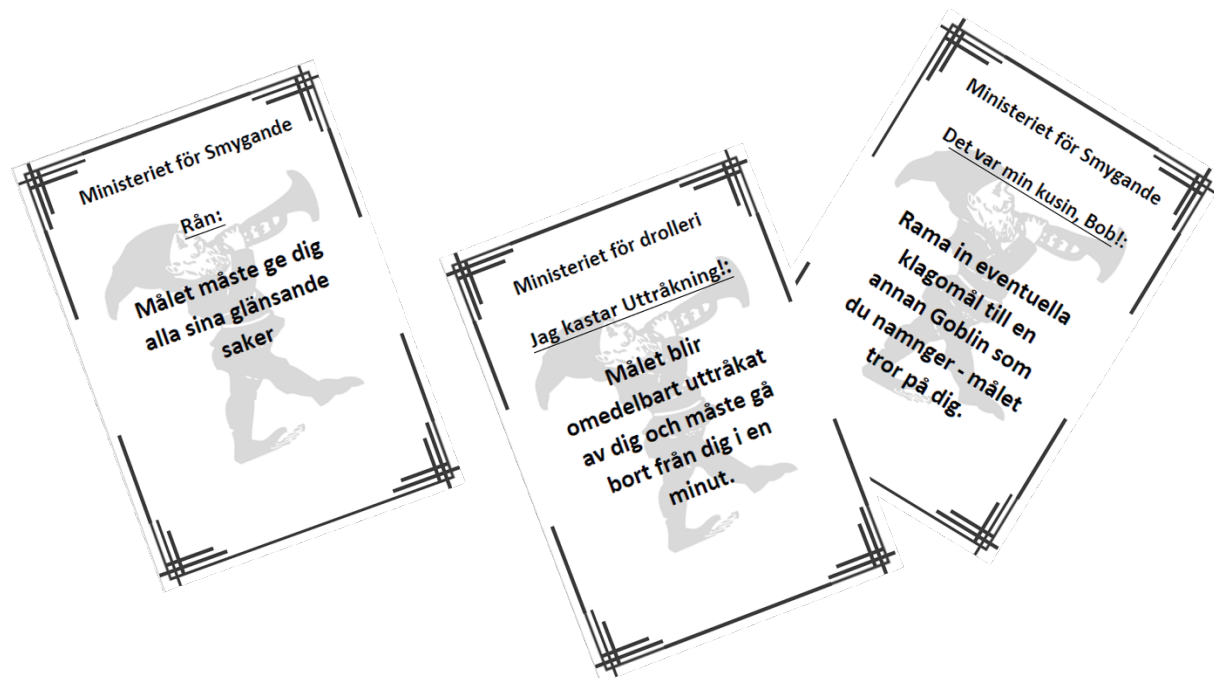
Du är trollkarlens lakejer, som hjälper dem att upprätthålla regler och förordningar för att göra Goblins mer effektiva. Detta betyder inte att du inte vill skämta med de andra Goblins, eller att du inte är tillåtande mot lite böjande av reglerna - du är bara mer benägen att missbruka den makt som givits dig för att påtvinga andra och få dem att göra som du vill.



Ditt ministerium värderar fyra värden högt - Passion, Profession, Syfte och Projekt.

Du strävar efter att matcha varje Goblin med en Profession, relaterad till deras Passion, och sedan få dem att göra ett Projekt, vilket ger dem Syfte.

B står för Bravery:



Skurkarnas Däck (Deck of Rascalions):

Ministeriet för drolleri

1. Honk Shoo Mi Mi Mi: Somna omedelbart i de kommande 5 minuterna – ingenting fungerar på dig i detta tillstånd.
2. Godtycklig festlighet: I en minut från och med nu måste den som läser detta kort börja festa i fem minuter.
3. Vapeniserat struntprat: Du spyr ur dig 'visdom' målet blir förbluffat av din kunskap i fem minuter.



4. Det är känt: Gaslighta ett mål att tro att det alltid har gjorts så här i fem minuter framåt.
5. Okonventionell medicin: Läk ett mål från dess nuvarande tillstånd – de blir omedelbart fullt fungerande.
6. Jag tänker, alltså thonkar jag: Ignorera nästa korteffekt som skulle påverka dig.
7. Jag kastar Utträkning!: Målet blir omedelbart utträkat av dig och måste gå bort från dig i en minut.

Ministeriet för Smygande

1. Houdini: Gör Off-Game-tecknet - du är osynlig i de kommande 5 minuterna.
2. Duel: Målet måste acceptera en utmaning som du föreslår. Om målet inte vill göra utmaningen kan de avstå från den.
3. Rån: Målet måste ge dig alla sina glänsande saker.
4. snabb titt: Kolla in målets kraft/ kort.
5. Hal: Omdirigera kraften som aktiverats på dig till din närmaste goblin. Om det bara är ni två i det omedelbara området, får denna kraft inte aktiveras.
6. Titta!: Peka på målet i en riktning. De måste fortsätta att stirra i den riktningen tills du har gått.
7. Det var min kusin, Bob!: Rama in eventuella klagomål till en annan Goblin som du namnger - målet tror på dig.

Ministeriet för Tokigheter

1. Rekreationsmässiga Stulna Drycker: Du ger målet några experimentella drycker - de betar sig sjuka i de kommande 5 minuterna.
2. Spagettifötter: Målet agerar som om de halkade och föll ner. De kan gråta av smärta och stappla i de kommande 5 minuterna.
3. Tio Kittlingar: Målet blir våldsamt kittlat - de skrattar motvilligt i de kommande 5 minuterna.
4. Det regnar Anvils!: Målet faller ner medvetslöst i de kommande 5 minuterna.
5. Boo!: Målet är rädd i de kommande 5 minuterna.
6. Underbarnet: Du gjorde en riktigt cool trick en gång. Målet respekterar dig djupt och förlåter alla klagomål.



7. Gliring: Du gör en riktigt elak fars - målet är förbannat på dig i de kommande 5 minuterna.

Ministeriet för Bråket

1. Monolog: I de kommande 5 minuterna måste målet uppmärksamma dig och endast dig.
2. Du kan inte hantera Mig!: I de kommande 5 minuterna kan du fortsätta prata, oavsett vilka effekter du är under.
3. Överenskommelse: Målet delar den åsikt som du delar med dem i de kommande 5 minuterna.
4. Stärkande: Målet måste dela med sig av något de inte gillar med dig.
5. Hype!: I de kommande 1 minuten måste den som läser detta kort säga ditt namn i 1 minut.
6. Nu, Slåss!: Peka på en Goblin - målet för detta kort vill bråka med dem i de kommande 5 minuterna.
7. Propaganda: Målet måste ta på sig skulden för det problem som diskuteras.

Ministeriet för Handklappande

1. Konfiskering: Ta en måls kort – du måste återlämna det om 5 minuter.
2. Reglerna: Dikttera ett beteende som målet måste ha i de kommande 5 minuterna. (t.ex. Var artig)
3. Åh, en volontär: Dikttera en uppgift till målet - de måste göra den.
4. Dödsstraff: Målet måste ge dig alla sina glänsande saker.
5. Förhör: Målet måste berätta allt de har gjort de senaste 5 minuterna.
6. Trollkarlens favorit: Visa detta kort för ett mål - de kan inte skada dig i de kommande 5 minuterna.
7. Bekännelse: Målet måste bekänna alla brott de har begått.

C står för Clobber:

Ivars anteckningar:



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.

Obs: Spelet har strukturerats för att köras med en spelledare (Game Master, GM) som ansvarar för spelarna, vilket dock kan vara svårt för personer som inte har någon tidigare GM-erfarenhet. Lägg gärna till extra GM-karaktärer, som tar formen av magiska golemar (som robotar), som hjälper trollkarlen, håller trollarna i ordning eller hjälper dem med deras frågor.

GM-karaktären som du ska porträttera är en nybörjartrollkarl som försöker ta sig igenom sitt sista år på magihögskolan. Lata och överväldigade har de beslutat att anförtro det mesta av sitt arbete till troll, så att de kan få mer tid att sova eller tjäna magiska euro. De har gradvis förlorat det mesta av sin passion och vill bara att saker ska göras för att inte bli störda.

Din karaktär är mestadels där för att verka upptagen, gå fram och tillbaka i området eller kasta experimentella trollformler. Utanför spelet är du där för att svara på frågor, hjälpa troll som är överväldigade eller ser vilsna ut och skrämma troll till att se upptagna ut.

Kom ihåg att spelet är tänkt att upplevas av spelarna, och som sådan bör du vara där mer som en guide än en spelare - du är inte där som en problemlösare.

Samtidigt är du tänkt att vara där för att straffa stygga troll. Om en troll ställs inför dig för rättvisa, var extremt kreativ med någon slumpmässig, mild ofarlig magisk trollformel.

Här är en lista över kreativa troll:

- Klåda, kliar inte
- Tandvärk, smärtsam
- Irritabel tarm, mild
- Hundljud, milda
- Nysningar, vidriga

Du fattar poängen, skriv gärna dina egna anteckningar om trollformler innan du kör spelet!

Här är också en lista med uppgifter till troll som ser ut som att de behöver hjälp, vägledning, något att göra eller en utmaning. Det är en bra idé att ha förberett några

glasflaskor/ampuller/burkar med ett sortiment av pulver i, så att de ser magiska ut. Du kan välja att lägga till glitter för effekt, eller bara ta slumpmässiga pulver från ditt skafferi.

En mer miljövänlig idé är att blanda matavfall till pulver och fylla flaskorna med det. Sedan, beroende på den känsla du får av dina mixar, kan du komma på kreativa namn som:

- Trollsnor
- Älvadam
- Salamanderöga - Milt pressat

Du förstår poängen.

Du kan använda dessa som uppdrag - Göm föremålen runt omkring och skicka Goblinerna på ärenden för att hitta ingredienserna du behöver "sååå mycket för att göra den här dumma drycken". Belöna dem om de lyckas och göm sedan föremålet igen.

Du kan också närma dig Goblinerna och ge dem "Moderns Elixir" så att de kan kommunicera sina känslor och ambitioner, eller ge "Moderns Elixir" till Ministeriet för Handklappande för att leverera dem i ditt ställe.

Se till att lämna några Shinnies tillsammans med eventuella bytesdjur du lämnar runt omkring.

Utöver det kan du alltid uppmana någon Goblin att lyssna på dig när du ventilerar för några Shinnies, eller låta den berätta den bästa historien den känner till, eller meddela att du är uttråkad och behöver att de gör en föreställning för dig. Ge dem en liten knuff/mål för att få igång dem men bli inte förtryckande i att vilja att uppgiften ska göras. Det är okej om spelarna inte är lika engagerade och bara vill chilla.

D står för Deviltry:

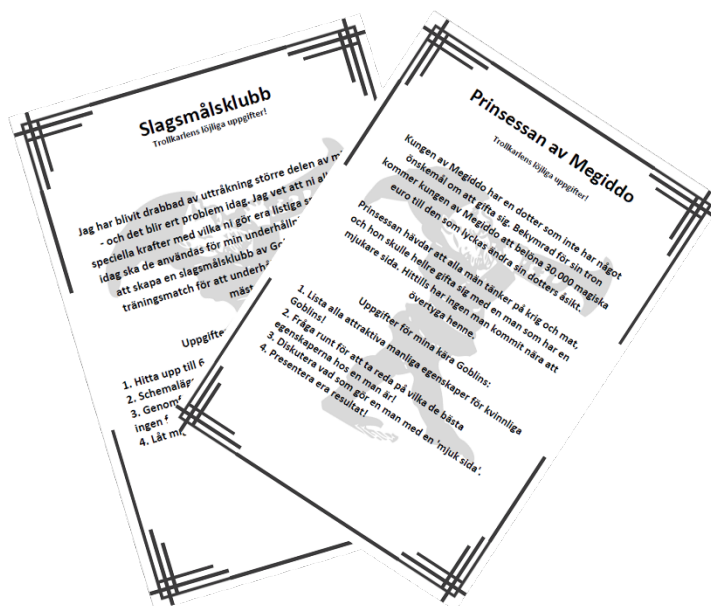
Planerna:



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.

I början av spelet delar trollkarlen huvuduppgifterna. Varje uppgift måste utföras av en grupp på 5 personer. Dessa uppgifter kommer därför att delas upp mellan lag på 5 personer, med totalt 6 uppgifter om ni har en full grupp. Varje uppgift utser 10 Shinnies. Om ni upptäcker att era Gobliner är extremt kapabla, beskrivs en sjunde uppgift som är riktigt svår i slutet av bilagan.



1. Prinsessan av Megiddo

Kungen av Megiddo har en dotter som inte har något önskemål om att gifta sig. Bekymrad för sin tron kommer kungen av Megiddo att belöna 30.000 magiska euro till den som lyckas ändra sin dotters åsikt. Prinsessan hävdar att alla män tänker på krig och mat, och hon skulle hellre gifta sig med en man som har en mjukare sida. Hittills har ingen man kommit nära att övertyga henne.

Uppgifter för mina kära Goblins:

1. Lista alla attraktiva manliga egenskaper för kvinnliga Goblins!
2. Fråga runt för att ta reda på vilka de bästa egenskaperna hos en man är!
3. Diskutera vad som gör en man med en 'mjuk sida'.
4. Presentera era resultat!

2. Ett rop på en paj



Co-funded by
the European Union

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEF. Neither the European Union nor the ANPCDEF can be held responsible for them.

De lokala bagerierna har brist på pajar - någon slags inkräktare sägs äta upp allt deras socker. Kungadömet är förkrossat och bagarna är extremt ledsna. Magirådet kommer att betala 10.000 magiska euro till den som löser problemet och möjliggör produktionen av pajar igen.

Uppgifter för mina kära Goblins:

1. Undersök alla dina bröder. Ta reda på om någon är den skyldige. Slå dem på handen.
2. Skriv ner pajrecept som inte behöver socker.
3. Lista 5 nyckelingredienser i Goblin-köket.
4. Presentera era lösningar!

3. En vän gifter sig med min ex

Så, det finns en kille, Ravi, som har varit min bästa vän hela mitt liv. Han är också den mest begåvade unga magikern omkring. Tyvärr har han blivit tillsammans med min elakaste ex, och jag fick en inbjudan till deras bröllop. I inbjudan finns en mycket söt kommentar om hur mycket jag kommer att skada honom om jag inte kommer. Han nämnde också hur brännbart tornet är, av någon anledning.

Tasks for my Dear Goblins:

1. Gör en lista över alla olyckor som kan hända mig och som inte dödar mig.
2. Gör en lista över alla olyckor som kan hända mitt ex som gör att de inte kan gifta sig.
3. Gör en lista över alla olyckor som kan hända min vän så att han inte kan skada mig.
4. Presentera era listor!

4. Gnomernas och Riddarnas Krig

Kriget har brutit ut mellan gnomerna och riddarna, vilket har stängt av många handelsvägar och skapat många problem för den globala marknaden. Deras konflikt angår oss dock inte, eftersom de varken är Goblins eller Trollkarlar.



Uppgifter för mina kära Goblins:

1. Skapa en vadslagningsring för glänsande saker bland de andra Goblins för varje sida.
2. Stjäl deras glänsande saker och ta dem till mig.
3. Säg till dem att deras sida förlorade.
4. Få belöning!

5. Magisk Hemläxa

Tutorn på Magiskolan har gett oss i uppdrag att skapa 3 nya besvärjelser som kan gynna samhället på något sätt. Eftersom jag inte är en särskilt social person, ger jag er uppgiften att identifiera de största problemen i ert samhälle och hjälpa mig att komma på besvärjelser för att lösa dem.

Uppgifter för mina kära Goblins:

1. Hitta något du verkligen hatar - tänk på en besvärjelse som kan få det att försvinna.
2. Hitta något du verkligen älskar - tänk på en besvärjelse som kan få det att dyka upp oftare.
3. Hitta något jag verkligen skulle gilla - betrakta detta som din gåva till mig.
4. Presentera era besvärjelser!

6. Kostnaden för att ha rätt

Jag argumenterade med mina föräldrar häromdagen, och de sa att jag inte har någon talang för konst. Självklart har jag inte det, men det finns ingen chans att jag låter dem vinna på det. Därför ger jag er i uppdrag att skriva eller skapa konsten som jag kommer att framföra som min egen.

Uppgifter för mina kära Goblins:



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded by the Erasmus+ Programme of the European Union (Grant Agreement No 2023-2-RO01-KA220-YOU-000183045). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the ANPCDEFP. Neither the European Union nor the ANPCDEFP can be held responsible for them.

1. Diskutera och enas om ett gemensamt ämne för ett konstverk.
2. Diskutera och enas om det gemensamma mediet för konstverket (teckning, musik, etc.).
3. Skapa det nämnda konstverket.
4. Presentera/Utför det för mig!

7. Slagsmålsklubb

Jag har blivit drabbad av uttråkning större delen av mitt liv - och det blir ert problem idag. Jag vet att ni alla har speciella krafter med vilka ni gör era listiga små trick, och idag ska de användas för min underhållning. Ni kommer att skapa en slagsmålsklubb av Goblins, som gör en träningsmatch för att underhålla mig och kröna en mästare.

Uppgifter för mina kära Goblins:

1. Hitta upp till 6-10 frivilliga för slagsmålsklubben.
2. Schemalägg vem som slåss mot vem
3. Genomför matcherna (Krafter tillåtna - skuggboksning - ingen faktisk träff).
4. Låt mig titta på matcherna

E sår för Evil:

Nedan följer en lista med instruktioner för hur du kan utföra trollformler för Gobliner, om du vill ta en mer aktiv roll och involvera Gobliner mer i spelet. Var och en av trollformlerna nedan är en sorts seans, under vilken Gobliner kan uttrycka sig fritt.

Dessa trollformler är avsedda att vara tillfälliga 5-minutersritualer för att låta Goblinerna uttrycka vad som händer i deras huvuden eller kroppar.

När du försöker dig på en trollformel, använd texten nedan för att söka frivilliga:



Mina kära Gobliner, jag letar efter minst 5 arbetsföra volontärer som kan försöka sig på (x)-trollformeln. De av er som tror att de kan hantera den, vänligen följ mig.

Nu när några Gobliner följer dig, sätt Goblinerna i en cirkel och be dem att sluta ögonen. Förklara att du nu kommer att kasta trollformeln och att du kommer att använda Kraftord. Dessa ord kommer att få dem att göra vad trollformeln beskriver. Du kan läsa följande text för dem:

Sätt er nu ner i en cirkel och slut ögonen. Jag kommer att börja kasta trollformlerna som kommer att vara i 5 minuter. Dessa trollformler kommer att beskriva exakt vad som händer med er. Låt deras kraftfulla ord röra era sinnen och kroppar.

Läs var och en av trollformlerna nedan för resten av instruktionerna.

När trollformeln har kastats, släpp goblinerna.

- Truth Spell

RAH, ADA, SULLA!

*Let all lingering truths spill forth,
Open your eyes to the truth
I command all my lovely volunteers to speak what is on their mind
Share what they are feeling deep inside!*

Avsluta Trollformeln efter 5 minuter:

*RAH, ADA, SULLA!
Trollformeln är över!*

- Party Spell

PAH, TAH, SUFAH!

*Let your bodies bust the move,
Open your eyes feel the groove
Dance and sing and move along
Let your body speak its song!*

Avsluta Trollformeln efter 5 minuter:

*PAH, TAH, SUFAH!
Trollformeln är över!*

- Lament Spell



CUH, GUH, FTUH!

*Tears of woe be spilled,
Open your eyes and let them leave
Share the times that you've been wronged
All the pain you feel hurts more!*

Avsluta Trollformeln efter 5 minuter:

CUH, GUH, FTUH!
Trollformeln är över!

- Comfort Spell

MEH, BEH, TRUG!

*There's no pain in this room,
Open your eyes and silent lie
Find a thought most comforting
And through your body, make it ring!*

Avsluta Trollformeln efter 5 minuter:

MEH, BEH, TRUG!
Trollformeln är över!