

ALLA ÄR ALEX

Everyone is John är © 2002 Michael Sullivan CC BY 4.0. Följande översättning, med vissa tillägg, är gjord av Terje Nordin 2025.



Alla är Alex är ett humoristiskt och tävlingsinriktat rollspel som handlar om Alex, en vid första anblick normal, för att inte säga alldaglig, person, som dock har ett stort problem –

hen styrs av Rösterna i sitt huvud.

En av deltagarna är spelledare och ansvarar för att beskriva och gestalta de platser och personer Alex interagerar med. Alla andra spelare är Röster i Alex huvud.

Spelet använder sexsidiga tärningar (ni behöver egentligen bara en, men det kan vara enklast om varje deltagare har en egen). Det kan också vara praktiskt att ha tio stycken marker per spelare, till exempel pokerchips eller glaspärlor.

Slöjor och gränser

Rollspel skiljer sig från andra media genom att fiktionen inte konsumeras passivt utan skapas genom vårt aktiva deltagande. Detta betyder att spelet kommer närmare in på huden och kan upplevas som mer intensivt och intimt än till exempel litteratur och film. För att spelet ska bli roligt för alla är det därför bäst att på förhand komma överens om sådant deltagarna inte vill skämta om – sex, grafiskt våld, minderåriga som far illa eller vad det nu kan handla om. Här är det möjligt att skilja mellan två nivåer, slöjor och gränser. Sådant ni tycker är ok att nämna, men inte vill skildra med så mycket detaljer, kan ni dra en slöja för. Sådant ni absolut inte vill ha med i spelet alls, sätter ni en gräns för.

Var inte rädda för att säga till om något dyker upp i spel som känns obehagligt. Det behöver inte vara någon stor sak och behöver inte nödvändigtvis leda till någon diskussion – ta bara om scenen och undvik det som var oönskat.

Röster

Rösterna är spelarkaraktärerna i Alla är Alex.

Det är inte nödvändigt för spelet att bestämma vad rösterna i Alex huvud är för något, men olika definitioner kan öppna för intressanta variationer av spelet.

Motstridiga delar av Alex psyke – Drifter, begär, rädslor, ideal, komplex, arketyper.

Osaliga själar – Döda människors andar som binds till jordelivet av något viktigt de måste göra eller starka drifter de måste leva ut innan de kan gå vidare.

Utomjordiska intelligenser – Främmande väsen som kan besätta jordbors kroppar för att spionera, utföra experiment, eller kanske bara turista bland människorna.

Parallella existenser – Alex alternativa jag från parallella universum som till följd av en kvantmekanisk kortslutning smält samman i en och samma tidslinje.

Rösterna beskrivs med några enkla egenskaper:

Viljestyrka – En pool av poäng som Rösten kan använda för att ta kontroll över Alex eller förbättra sina chanser att lyckas med en viss handling. Viljestyrkan kommer att minska och öka under spelet, så det kan vara enklare att representera den med marker istället för siffror på ett papper. Alla Röster börjar med 10 Viljestyrka (men se nedan).

Färdigheter – Varje Röst har två eller tre färdigheter. Skriv bara ned en kort beskrivning av färdigheten, till exempel ”Bra på att köra bil” eller ”Bra på att övertala människor.” De flesta Röster har två färdigheter, men du kan ha tre om du väljer att börja med 7 Viljestyrka istället för 10.

Mani – Detta fungerar som ett slags vinstvillkor: Om du uppfyller din mani fler gånger än andra Röster uppfyller sina, vinner du.

Manier delas in i tre nivåer: Nivå 1 (ganska lätt att uppnå, som ”frossa på godis”), Nivå 2 (mer utmanande, som ”förföra en kändis”), och Nivå 3 (väldigt svårt, som ”spränga byggnader” eller ”vara med på TV i direktsändning”). Svårare manier ger fler poäng än lättare.

Kampen om Alex

Rösterna (det vill säga spelarnas rollpersoner) kämpar om kontrollen över Alex, men vid varje tillfälle är det bara en av dem som styr. De andra Rösterna kan utmana den dominerande Rösten när denne uppfyllt sin mani och när Alex blir skadad, misslyckas med en handling eller vaknar efter att ha somnat.

Till följd av den ständiga kampen mellan Rösterna i hans inre har Alex problem med även ganska vardagliga handlingar. Varje gång Alex försöker göra något där en vanlig person skulle kunna misslyckas görs ett tärningsslag för att se om hen lyckas.

Handlingsslag: Den Röst som för tillfället kontrollerar Alex slår en sexsidig tärning. Om Rösten har en färdighet som täcker utmaningen behöver den slå 3 eller högre. Om den inte har någon färdighet behöver den slå en 6:a. Men innan slaget kan Rösten spendera Viljestyrka för att få +1 per poäng på tärningsslaget (vilket kan göra framgång automatisk). Om slaget misslyckas utlöses en kontrollkamp.

Kontrollkamp: Under en kontrollkamp bjuder alla intresserade Röster samtidigt en eller flera Viljestyrkepoäng (om ni använder marker kan alla hålla marker i stängda händer och avslöja antal samtidigt). Det högsta budet blir den aktiva Rösten. Vid lika bud slår deltagarna tärning för att avgöra. Den nya aktiva Rösten förlorar det antal Viljestyrka som den bjöd, medan de andra behåller sina bud. Det är fullt tillåtet att den tidigare aktiva Rösten vinner och förblir aktiv.

Alex blir lätt distraherad. Om inget spännande händer på tio minuter eller mer (till exempel under en bussresa) ska spelledaren slå en tärning. Vid 4 eller högre somnar Alex och vaknar senare (vilket utlöser en kontrollkamp). Alla Röster får en Viljestyrkepoäng när Alex tar en tupplur. Kontrollkampen mellan Rösterna löses innan spelledaren beskriver den situation som Alex vaknar upp till.

Spelets förlopp

Spelet börjar med att Alex vaknar för dagen vilket utlöser en första kamp om kontroll. Spelledaren beskriver därefter den situation i vilken Alex finner sig. Rösterna har inget minne av hur de hamnade där.

Var vaknar Alex? Det är upp till spelledaren var spelet börjar, men här är några förslag.

1. I en lyxsvit på ett fint hotell, bland resterna av vad som verkar ha varit en många dagar lång fest. Den digra hotellnotan är obetald, men Alex har slut på kredit på sitt kort.
2. I en gränd, liggande i en illaluktande pöl, endast iklädd underkläder.
3. På en bar. Personalen upplyser hen om att de ska stänga och att hen därför måste lämna lokalen.
4. Sittande på ett säte i kollektivtrafiken. Tydligt har Alex somnat till en stund och kan inte längre säga vart hen var på väg.
5. På en bänk på flygplatsen. Anlände hen just eller väntar hen på någon?
6. Sittande på den bakersta raden i en kyrka mitt under gudstjänst.

Därefter försöker Rösterna uppfylla sina manier, förhoppningsvis utan att stackars Alex blir allt för skadad under processen. Deras Viljestyrka kommer oundvikligen att minska och när den till sist tagit slut för dem alla somnar Alex, och spelomgången är över.

Därefter avslöjar Rösterna sina manier och räknar hur många gånger de uppfylldes. Det räknas även om någon annan är aktiv och uppfyller din mani.

Multiplitera antalet gånger din mani uppfylldes med dess nivå (1, 2 eller 3). Det är dina poäng. Den med flest poäng vinner spelet och blir spelledare för nästa omgång av Alla är Alex.



ALLA ÄR ALEX

VILJESTYRKA

MANI

FÄRDIGHETER
