

Sølvhjerte

SPILLERHEFTE



ROLLEPILL I HISTORISKE KONGSBERG
AV KARL OTTO KRISTOFFERSEN

Spilleren

SOM SPILLER BIDRAR DU TIL SAMTALEN VED Å STILLE SPØRSMÅL, TA VALG OG UTFORSKE SPILLVERDENEN I SAMARBEID MED DE ANDRE.

HVA GJØR DU?

Som SPILLER gjør du følgende:

- Prøv en ny synsvinkel
- Utforske miljøet
- Behandle biroller som folk
- Tenk utenfor boksen
- La LYKKEJEGEREN blomstre
- Omfavne fellesskapet

PRØV EN NY SYNSVINKEL

- Sett deg inn i rollen sitt sted. Hva ville den gjort i situasjonen den står i?
- Spør deg selv også, hva ville du gjort? Bruk din egen kunnskap og nysgjerrighet til å løse problemer.
- Ikke vær redd for å prøve nye og kreative fremgangsmåter.

UTFORSKE MILJØET

- Lytt til SPILLEDEREN sine beskrivelser, og følg opp med flere spørsmål.
- Hold et godt driv fremover i historien, og spill for å finne ut av hva som skjer. Det er aldri noen fasit på veien videre.
- Gjør ditt beste for å lære om Kongsberg på denne tiden.

BEHANDLE BIROLLER SOM FOLK

- Behandle de man møter i spillet som om de er ekte mennesker. Det du gjør, vil påvirke dem.
- Innbyggerne i Kongsberg har egne interesser, behov og ønsker. Mange av dem vil hjelpe til, om de møtes på rett måte.
- Bitre fiender vil strekke seg langt for å få tak i LYKKEJEGERNE.

TENK UTENFOR BOKSEN

- Når et problem virker for stort, se etter nye måter du kan omgå hindringen på.
- Vanskelige tider kan føre til at vold er en mulighet, men innebærer også stor risiko. Vurder om dette er den beste måten å nå dine mål.
- Når det er en risiko for at handlingen kan mislykkes, eller noe står på spill, triller du terning.

LA LYKKEJEGEREN BLOMSTRE

- Rollenes bakgrunn bestemmer ikke hva slags person man er, eller hvem man kan bli.
- Man må allikevel arbeide hardt for å bryte ut av fattigdommen. Bruk midlene du har tilgjengelig for å gjøre fremgang.
- Ingenting er umulig, det "umulige" tar bare litt lenger tid.

OMFAVNE FELLESSKAPET

- Dere oppnår mer som gruppe, enn alene.
- Respekter andres meninger. Bli enige i spillergruppen om en løsning før du hiver deg rundt.
- Samarbeide og snakk sammen, både i roller og som medspillere.

Terningkast

Du triller terning når LYKKEJEGEREN prøver å påvirke spillverdenen. De tre terningkastene er:

- **HANDLINGSKAST** for å overvinne en hindring eller unngå fare
- **FERDIGHETSKAST** ved bruk av sin spesielle FERDIGHET
- **GRUPPEKAST** når flere roller går sammen om å løse et problem

Lage roller

FREM GANGSMÅTE

Finn frem et rolleark, noe å skrive med og noen terninger. Velg en rolletype, følg punktene fra 1 til 10, og trill terning for hver av dem. Punkt 8, 9 og 10 finner dere på siste side.

VELG ROLLETYPE

Rolletypen forteller deg hvem du er, og hva slags tilknytning du har til Sølverket. Velg en rolletype etter eget ønske, eller la terningen bestemme. Kryss av på rollearket. Lar du terningene bestemme, blir 1-3 til enke og 4-6 til kongsbergfant.

1. BAKGRUNN

Rollenes arbeidserfaring sier litt om hvem man har vært. Bakgrunnen bestemmer derimot ikke hva slags person man er, eller hvem man kan bli! Trill en terning for å se hva man gjorde før.

2. NAVN

LYKKEJEGERNE har et dansk-norsk navn, fra gjeldende tidsperiode. Trill en terning for å se hva slags navn rollen starter med.

3. PENGER

Kongsbergfanten fikk en sluttpakke fra Sølverket, og enka får utbetalt noen skilling i enkepensjon hver måned. Trill en terning, for å se om rollen har noen penger igjen.

4. GJELD

Det er vanskelige tider. LYKKEJEGERNE har et stort lån med utestående betalinger. Trill en terning for å se hvor stor gjelden egentlig er.

5. NOTATER OM GRUVE/PENSJON

Kongsbergfanten jobbet i en spesifikk gruve, og enkefrua sin mann hadde en spesifikk rang i gruvehierarkiet. Trill en terning for å se hvilken gruve kongsbergfanten jobbet i, eller hvem mannen til enka var.

6. FERDIGHET

Hver LYKKEJEGER, med sin unike bakgrunn, har også en FERDIGHET som de er spesielt god på. Trill en terning for å se hvilken spesiell FERDIGHET som vil hjelpe rollen på vei ut av gjeldens tunge bår.

7. UTSTYR, PERSONLIG EIENDEL

Utstyr gir deg nye måter å løse problemer på. Mangler du riktig nøkkel til en låst dør, kommer du deg ikke inn. Har du derimot et brekkjern åpner det seg muligheter. Trill en terning for å se hva slags gjenstand rollen starter med.

8. UTSTYR, EKSTRA TING

Du har i tillegg til din personlige eiendel skaffet deg en ekstra ting som kan hjelpe deg på veien. Trill en T66 på den store utstyrlisten.

9. BOSTED

Mange bor på gaten. Noen betaler månedlige leutgifter for å bo under tak, eget eller andres. Man får ikke tilbake HELSE av å sove på gaten. Trill en terning for å avklare boligsituasjonen.

10. KREDITOR (FELLES FOR GRUPPEN)

Rollene skylder penger til samme kreditor, etter å ha kjøpt mat eller andre nødvendigheter på kreditt. Nå gjelder det å betale ned gjelden før kreditoren tar grep. To personer i spillergruppen må trille en terning hver. Sett sammen resultatet for å se hvem dere skylder penger til. Snakk litt om hvem kreditoren er.

OPPSUMMERING

Etter at alle har laget hver sin rolleperson, presenterer man disse i fellesskap slik at alle blir kjent med hverandres LYKKEJEGERE. Ta så en prat om hvordan rollene kjenner hverandre fra før, eller hva som knytter dem sammen. Det er en forutsetning at LYKKEJEGERNE kjenner hverandre godt nok til at de vil oppsøke fare sammen om nødvendig.

Enke

Mannen din arbeidet ved Sølvverket, og sørget for trygg inntekt til husholdningen. Han døde i en gruveulykke, og du sitter kun igjen med en mager enkepensjon. Når verket holdt igjen bergarbeiderens lønnsutbetalinger, fant du arbeid med daglønn som bidro til mat på bordet.



1. BAKGRUNN. Du har tidvis gått i dagleie som... (T6)

1. Tjenestepike, du stelte i huset til en fornem adelsfamilie
2. Servitrise, du serverte mat og drikke på en skjenkestue
3. Veverske, du produserte tekstilprodukter på en spinneranstalt
4. Forhandler, du assisterte en *krambubetjent* med kjøp og salg av varer
5. Kjører, du hogg tømmer, brant kull og kjørte trevirke til gruveanleggene
6. Husmor, du stelte huset, arbeidet på løkka og tok vare på husdyra

2. NAVN. Du heter... (T6)

Tjenestepike	Servitrise	Veverske	Forhandler	Kjører	Husmor
1. Anne	Kari	Birgitte	Gustava	Margrete	Helene
2. Marthe	Ane	Karen	Alvhilde	Elisabeth	Johanne
3. Berthe	Marit	Ingeborg	Marie	Thelma	Anna
4. Petra	Inger	Siri	Else	Tone	Maria
5. Sigri	Lise	Maren	Kristine	Ragnhild	Emma
6. Ellen	Martha	Johanne	Hedvig	Randi	Helene

3. PENGER. Av lommepenger har du... (T6)

- 1-3. Ingenting, du lever fra hånd til munn
- 4-5. Noen få skilling (Trill T6 for antall), det går 96 skilling på 1 riksdaler
6. Noen få riksdaler (Trill T6 for antall), Danmark-Norges offisielle myntenhet

4. GJELD. Gjelden din er på... (T6)

1. 10 riksdaler, tilsvarende en årslønn for en tjenestekar og dobbel årslønn for en *tjenestepike*
2. 20 riksdaler, tilsvarende en årlig branntakst på et lite hus dersom du eier det
3. 30 riksdaler, tilsvarende en årlig branntakst på et stort hus dersom du eier det
4. 40 riksdaler, tilsvarende årslønnen til *knekter* og *sprengere*
5. 50 riksdaler, tilsvarende en årslønn for en *hauer*
6. 60 riksdaler, tilsvarende en liten årslønn for en *stiger*

5. NOTATER. Du får utbetalt en månedlig enkepensjon på... (T6) (Hvem var han?)

- 1-3. 32 skilling da mannen din var en *knekt*, nok til 2 liter brennevin av enkleste sort
- 4-5. 48 skilling da mannen din var en *hauer*, nok til å leve på 600 gram byggkorn om dagen
6. 64 skilling da mannen din var en *stiger*, nok til fire overnattinger med aftensmat på et gjestgiveri

6. FERDIGHET. Din ferdighet er... (T6)

Tjenestepike

1. Dirke, du kan åpne låser med hårspennen din
2. Lett på tå, du sniker deg stille som en katt
3. Oppmerksom, legger merke til skjulte detaljer
4. Orden, du vet når ting ikke ligger på plass
5. Rengjøring, du vasker rent og skjuler spor
6. Kameleon, unngå uønsket oppmerksomhet

Servitrise

1. Etikette, du kjenner adelens takt og tone
2. Smuglytte, du plukker opp nyttig sladder
3. Godt smil, du får selv sure sitroner til å prate
4. Connaisseur, kan alt om øl, vin og dram
5. X-faktor, du har alles oppmerksomhet for en stund
6. Vertinne, du vet å få folk til å slappe av

Veverske

1. Kjenner, gransking av et plagg gir info om eieren
2. Embetsøm, du kan sy tro adelbekledning
3. Lappe, du kan reparere alle tekstiler
4. Bergsøm, du kan sy robust arbeidstøy
5. Kunstner, du kan sy de vakreste broderier
6. Repmaker, du kan lage ekstremt holdbare rep

Forhandler

1. Kjøpslå, du kommer alltid godt ut av en avtale
2. Prising, vet hva saker og ting egentlig koster
3. Argusøyne, du ser andres underliggende motiv
4. Snylter, du vet å unngå skatter og avgifter
5. Tuskhandler, du får alltid tak i ulovlige varer
6. Skribent, du kan skrive svært overtalende brev

Kjører

1. Skarpskytter, treffsikker med skytevåpen
2. Jakt, du finner alltid mat i naturen
3. Hestehvisker, hestene hører på deg
4. Skogsvant, du finner alltid frem i skogen
5. Hardfør, du påvirkes ikke av vær og vind
6. Sporfinner, du finner alltid byttet ditt

Husmor

1. Kokk, folk elsker maten du lager
2. Sparsom, du kan alltid finne frem T6 skilling
3. Kjerringråd, helbrede 1 HELSE (HANDLINGSKAST)
4. Hundehvisker, du kan snakke med hunder
5. Grevinne, et nettverk av barn rapporterer til deg
6. Klarsynt, leser svar på spørsmål i kaffegruten

7. UTSTYR. Du starter med... (T6)

Tjenestepike

1. Husnøkkel, gir fri tilgang til en villa
2. Håndspeil, vakker utsmykket, har et skjulerom
3. Liten kiste, nesten umulig å åpne uten nøkkel
4. Sølvbestikk, et sett med skje, kniv og gaffel
5. *Brannvin*, handlingskast for å helbrede 1 HELSE
6. Forseglet brev, med personlige beretninger

Servitrise

1. Sladder, du kjenner noens hemmelighet
2. Øltonne, garantist for fest og moro
3. Spekeskinke, dufter aldeles nydelig
4. Sopelime, til å vaske gulv eller jage gjester
5. Kortstokk, til underholdning og veddemål
6. Signetring, forgyllt ring med et våpenskjold

Veverske

1. Lappesaker, utstyr til å reparere tekstiler
2. Kostyme, et troverdig antrekk etter ønske
3. Beltekniv, et hendig blad til snitte opp stoff
4. Hjemmebrent, en flaske knallsterk sprit
5. Bandasjer, kan gi 1 HELSE (HANDLINGSKAST)
6. Striesekk, til å bære matvarer eller annet

Forhandler

1. Eksotisk vinflaske, bare noen få slurker igjen
2. Sølvvekt, til nøyaktige vekt mål på grammet
3. Sukker, en liten pose av det søteste krydder
4. Kjettersk maleri, en majestetsfornærmelse
5. Porselensdukke, som om øynene alltid ser deg
6. Bedrevet korn, man blir syk av å spise dette

Kjører

1. Diger oks, til å kløyve tykke trestammer
2. Tre nøtter, noen mener de bringer lykke
3. Stokksag, for to personer, feller alle trær
4. Telt, et lite og bærbart krypinn
5. Fiskestang, med snøre, krok og agn
6. Jaktrifle, med T6 skudd til å felle storvilt

Husmor

1. Ljå, feller gress, korn og andre ting
2. Gjeterhund, bjeffer mot flokker med dyr
3. Parasoll, beskytter for sol og regn
4. Giftig sopp, vil gjøre folk svært syke
5. Brosje, arvestykke med stor affeksjonsverdi
6. Sølvkors, holder onde makter på avstand

Kongsbergfant

Du hadde en trygg jobb og sikker inntekt ved Sølvverket. Så ble alt snudd på hodet. Som en del av nedskjæringene fikk du sparken, og en årslønn i sluttpakke som snart tar slutt. Hvordan skal du tjene til livets opphold nå?



1. BAKGRUNN. Før du fikk sparken, var du en... (T6)

1. Dreng, blant de yngste i arbeidsstokken, enkle arbeidsoppgaver i dagen
2. Knekt, satt til trettende arbeidsoppgaver i gruvelandskapet
3. Sprenger, ufaglært bergbryter og borearbeider
4. Hauer, gruvas fagarbeider på bergbryting og fyrsetting
5. Skytter, bergarbeider videreutdannet på eksplosiver
6. Stiger, erfaren gruvearbeider, arbeidsleder og oppsynsmann i dypet

2. NAVN. Du heter... (T6)

Dreng	Knekt	Sprenger	Hauer	Skytter	Stiger
1. Anders	Peder	Iver	Hans	Michael	Lorentz
2. Jacob	Erich	Syvert	Lars	Daniel	Bjørnar
3. Niels	Christian	Carsten	Knud	Morten	Henrik
4. Johannes	Ole	Arnt	Jens	Hellik	Casper
5. Per	Christen	Ola	Halvor	Jonas	Paul
6. Jon	Frederik	August	Gustav	Erling	Jørgen

3. PENGER. Av sluttpakken din, sitter du igjen med... (T6)

- 1-3. Lommerusk, du lever fra hånd til munn
- 4-5. Noen få skilling (Trill T6 for antall), det går 96 skilling på 1 riksdaler
6. Noen få riksdaler (Trill T6 for antall), Danmark-Norges offisielle myntenhet

4. GJELD. Gjelden din er på... (T6)

1. 10 riksdaler, tilsvarende en årslønn for en *tjenestekar* og dobbel årslønn for en *tjenestepike*
2. 20 riksdaler, tilsvarende en årlig branntakst på et lite hus dersom du eier det
3. 30 riksdaler, tilsvarende en årlig branntakst på et stort hus dersom du eier det
4. 40 riksdaler, tilsvarende årslønnen til *knekter* og *sprengere*
5. 50 riksdaler, tilsvarende en årslønn for en *hauer*
6. 60 riksdaler, tilsvarende en liten årslønn for en *stiger*

5. NOTATER. Du arbeidet i tilknytning... (T6)

1. Herzog Ulrich gruve, oppkalt etter en av sønnene til Christian IV
2. Kongens Gruve, oppkalt etter Christian IV, den første, største og rikeste gruve
3. Gottes Hülfe in der Noth gruve, som betyr Guds hjelp i nøden på norsk
4. Segen Gottes gruve, som betyr Guds velsignelse på norsk, lagt ned i 1778
5. Haus Sachsen gruve, oppkalt etter fyrstehuset Sachsen i nåværende Tyskland
6. Samuel gruve, oppkalt etter sølvfinneren Samuel Loss

6. FERDIGHET. Din ferdighet er... (T6)

Dreng

1. Vittig, du lindrer dårlig stemning med humor
2. Trekkdyr, du trekker vogn som en liten hest
3. Løgnhals, vet å holde masken under avhør
4. Ni liv, du tar på mirakuløst vis aldri fallskade
5. Skygge, sniker deg alltid usett i mørket
6. Rask, du kan løpe fra hvem som helst

Knekt

1. Anklage, du kan alltid skyldes på noen andre
2. Hendig, fikse og vedlikeholde gruvemaskiner
3. Falkeblikk, ser alltid når utstyr er ødelagt
4. Førstehjelp, helbrede 1 HELSE (HANDLINGSKAST)
5. David, du kaster småstein med stor presisjon
6. Sterke ben, du kan sparke inn enhver dør

Sprenger

1. Bergbryter, du slår deg gjennom hva som helst
2. Lommekjent, vet alltid hvor du er i gruvene
3. Edderkopp, ekspert på krevende klatring
4. Malmkjenner, identifiserer alltid sølv i malm
5. Friskus, MEDISINER fungerer alltid på deg
6. Dra-til-tryne, du kan tirre hvem som helst

Hauer

1. Bergskald, trollbinder folk med sang om dypet
2. Sikkerhetsprofet, ser farer før de oppstår
3. Nattsyn, du ser uvanlig godt i mørket
4. Slarve, du har alltid fått med deg siste nytt
5. Jukse-maker, du vinner alltid i kortspill
6. Bokser, vinner alltid nevekamper en mot en

Skytter

1. Svartkrutteksperter, kan sprengre hva som helst
2. Røykmester, vet å fremkalle giftig røyk fra ild
3. Spellemann, du får hvem som helst til å danse
4. Løgn-detektor, du skjønner alltid når noen lyver
5. Bibelvitnen, du kan sitere tekster fra Bibelen
6. Bartskjærer, du kan KIRURGI (HANDLINGSKAST)

Stiger

1. Arbeidsleder, du har stor tillit hos bergfolk
2. Marksjeider, vet alltid hvor det finnes sølv
3. Klisterhjerne, husker alt som blir sagt og gjort
4. Ingeniør, du kan lage komplekse mekanismer
5. Tysk, du kan både lese og skrive tysk
6. Lagmann, du kan sitere lovene ordrett

7. UTSTYR. Du starter med... (T6)

Dreng

1. Ungarsk hund, solid trillebår til 50 kg stein
2. Lommekniv, lett å skjule i klærne
3. Sølvstøff, trådsølv verdt T6 x 10 riksdaler
4. Pfützheimer, en liten robust nistebøtte
5. Tau, en kveil med 30 meter godt tau
6. Seljefløyte, kan spille de lystigste toner

Knekt

1. Krittpipe, for å nyte den herligste tobakk
2. Kaffehorn, termos laget av oksehorn
3. Spade, letter arbeidet med å grave ned ting
4. Lispondlodd, jernklump med håndtak, 8 kg
5. Rosentorv, 1 kg av naturens tetningsmiddel
6. Håndsgag, til å kutte kvist og kvast

Sprenger

1. Bergsjern, meisel av smijern til å løse fjell
2. Feisel, hammer for å slå inn bergsjern
3. Bimpel, liten tønne til surmelk eller tynt øl
4. Tyrifakkel, avgir mye røyk, varer i en time
5. Solid bøtte, kan fylles med 50 kg grov stein
6. Halvtam kråke, samler på blanke små ting

Hauer

1. Talglampe, bærbar skål sauefett, lyser 8 timer
2. Falsk mynter, T6 rd med lavt sølvinnhold
3. Pamflett, flygerblad med politisk budskap
4. Varm ulljakke, holdt deg varm i dypet
5. Eiketønne, flott tønne til å lagre ting
6. Fyrstål, flint og knusk (tørket sopp)

Skytter

1. Kruttladning, utstyr til et veldig kraftig smell
2. Bibel, skrevet på latin, side 666 mangler
3. Armprotese, av lær og stål, krok som hånd
4. Skastol, bærbar stol til skadde gruvearbeidere
5. Bor, slås roterende inn i berg for kruttladning
6. Hardingfele, ustemt men flott instrument

Stiger

1. Lommeur, flott laget med detaljer av sølv
2. Hakkel, bergmannsstav og statussymbol
3. Avis, med opplysninger om siste nytt
4. Monokular, uttrekkbar kikkert for et øye
5. Skreppe, inneholder kartbok og nisteboks
6. Gradbue, til å måle fallvinkler i stoller

Gjelder begge rolletyper

8. UTSTYR. Du starter også med... (T66)

11. Snippsekk, plass til 5 ting
 12. Høne, 50% sjanse for å legge et daglig egg
 13. Tømmerstue, falleferdig rønne
 14. Ulteppe, holder deg varm på kalde dager
 15. Forstørrelsesglass, et øye for detaljer
 16. Halsjern, med en kraftig kjetting på slep
-
21. Stor ransel, med plass til 10 ting
 22. Geit, ulovlig da den spiser av kongens skog
 23. Tinnsoldat, en falmet men vakker figur
 24. Muskett, rifle med T6 skudd
 25. Lisens, til å opptre offentlig på lovlig vis
 26. Fiskegarn, fanger fisk eller annet bytte
-
31. Trillevogn, kan bære opp til 15 ting
 32. Melkeku, gir nydelig melk når den masseres
 33. Teknisk tegning, kompleks men verdifull
 34. Tau, en solid kveil med rep på 30 meter
 35. Skrivesaker, blekk, fjærpen og notatbok
 36. Brekkjern, en slags universalnøkkel
-
41. Pakkesel, kan bære opp til 20 ting
 42. Gris, forstår enkle kommandoer
 43. Terningsett, skåret ut av vakker elfenben
 44. Sabel, bærer preg av nylig bruk
 45. Altervin, bitter rødvin i en sølvkaraffel
 46. Signalthorn, blåser fanfarer og signaler
-
51. Kjerre, har plass til opp til 25 ting
 52. Hest, en gammel men stodig gamp
 53. Stige, robust og 12 meter lang
 54. Kjøttøks, hugger gjennom det meste
 55. Alarmklokke, håndholdt og høres godt
 56. Blodigle, 50% sjanse for å helbrede 1 HELSE
-
61. Slede, har plass til opp til 30 ting
 62. Sau, produserer masse ull, men som klør
 63. Dirkesett, passer alle slags låser
 64. Eventyrbok, det er visdom i gamle legender
 65. Skattekart, et rødt kryss i utkanten av byen
 66. Stinkende fransk ost, ikke for sarte sjeler

9. BOSTED. For tiden bor du... (T6)

- 1-3. På gaten, utsatt for vær, vind og borgerskapets hånlige blikk (du får ikke tilbake HELSE av å sove på gaten)
- 4-5. I et trangt hjørne, som *losjerende* i et lite hus hvor det allerede bor noen (leien koster 32 skilling i måneden)
6. I en liten tømmerstue, med alt-i-et rom og hvor taket lekker (leien koster 1 riksdaler i måneden)

Felles i gruppen

10. KREDITOR. Dere står i gjeld til... (A+B)

A. (T6)

1. Brutal
2. Slu
3. Korrup
4. Skremmende
5. Desperat
6. Gudfryktig

B. (T6)

- 1-3. *Krambutetjent*, en av byens åtte kjøpmenn
- 4-5. *Tuskhandler*, svartebørsens kremmer
6. Embetsmann, anser utlån som en investering

