

Aki är förmodligen inte likt något rollspel som du någonsin har spelat. Det handlar om relationer och intriger på en helt normal högstadium- eller gymnasieskola så som de porträtteras i diverse s.k. *shoujo manga* (dvs japanska serier riktade mot yngre kvinnor). Det gör att rollspelet i sig inte är riktat mot samma målgrupp som serierna, utan kräver ganska mogna och seriösa spelare.

Aki kan spelas självständigt, eller så kan mekanismen användas som en del av ett konventionellt rollspel. Du behöver endast spelet, papper, penna och rollformulär för att spela Aki. Ingen tärning behövs.

ROLLPERSONER

Rollpersonerna i vårt lilla drama är helt normala killar och tjejer på en helt normal gymnasieskola någonstans i en förort till en helt normal japansk stad så som de porträtteras i en helt normal *shoujo manga*. Det är egentligen ingenting speciellt med dem, utom att de inte har övernaturliga krafter, inte jagar vampyrer, inte är vampyrer, aldrig drabbas av (eller är) rymdprinsessor eller rymdpirater, eller något lika konstigt. De är fullt normala, och det får väl ses som rätt så ovanligt i rollspel.

I och för sig så finns det inget som hindrar att de har övernaturliga förmågor, men det spelar faktiskt ingen roll i det här rollspelet, eftersom de förmodligen aldrig kommer att användas som regelmekanism.

Mål

Varje rollperson har tre mål, nämligen ett socialt, ett fritidsrelaterat och ett karriärsrelaterat mål. Dessutom har varje spelare ett tillfälligt mål under varje avsnitt. Detta definieras under avsnittets gång, och kan ändras mellan varje tillfälle.

Egenskaper

Den skala som används för att beskriva egenskaper visar på hur öppen egenskapen är. Skalan är i fyra steg.

- **Dold:** Rollpersonen försöker aktivt hålla det här hemligt.
- **Privat:** Man kan märka egenskapen om man kommer in i rollpersonens privatliv.
- **Uppenbar:** Egenskapen märks när man träffar rollpersonen.
- **Offentlig:** Egenskapen pratas om öppet och kan till och med dyka upp i skvallerpresen.

Egenskaper med ett värde på öppenhet kan bli mer öppna. Man kan alltså gå från Dold till Privat, från Privat till Uppenbar och från Uppenbar till Offentlig. Däremot kan man inte gå åt andra hållet: om någonting väl är ute i det öppna så är det väldigt svårt att få tillbaka det igen.

Det finns två sorters egenskaper, **attribut** och **relationer**.

Attribut

Varje rollperson har ett antal attribut. Attribut är helt enkelt något som beskriver rollpersonen. De kan vara vad som helst, så länge som de beskriver rollpersonen någorlunda. En lämplig riktlinje är att varje attribut lämpligen motsvaras av ett adjektiv.

Varje attribut har värde, som beskriver hur öppet attributet är. enligt ovan

Attribut kan vara bra eller dåliga. Om de är till fördel för rollpersonen så är de bra, och är de till nackdel för rollpersonen så är de dåliga.

Några förslag på attribut:

Snabb mobilchattare, Sexig, Söt, Partykille, Rik, Gangsta, Våluppfostrad, Bortskämd, Egoistisk, Ytlig, Sportig, Vårtränad, Hacker, Traditionell, Stridskonstkunnig, Moderiktig, Västerländsk, Chique, Vampig, Blyg

Relationer

Varje rollperson har också ett antal relationer. Relationer är alltid till någon annan person, och beskriver helt enkelt vad man själv tycker och känner om den personen. Det sammanfattas lämpligen med ett adjektiv eller adverb, samt vem relationen är riktad mot. Relationen har dessutom ett värde som visar hur öppen den är. Man har alltså två variabler på varje relation: vem den är riktad mot och hur offentlig den är.

Man kan ha flera relationer till samma person. Varje relation beskriver då en aspekt av förhållandet till den personen. Man kan ha relationer till personer som inte spelas av spelare

Relationer kan vara bra eller dåliga. Om de båda personerna står på god fot genom relationen så är den bra, och om de är avogt inställda till varandra genom relationen så är den dålig.

Några förslag på relationer:

Förälskad i, Bästis med, Medlem i samma gäng som, Lojal gentemot, Rädd för, Rival med, Släkt med, Extraknäcker tillsammans med, Misstänksam mot, Ogillar, Föraktar, Utpressad av, Står i skuld till

Balansräkningen

Det sista spelmekaniska värdet i spelet är balansräkningen. Balansräkningen består av två delar, plussidan och minussidan. Man får poäng på båda sidor under spelets gång allt eftersom ens egenskaper kommer i spel.

När avsnittet är slut så räknar man fram ett resultat, bestående av plussidan minus minussidan. Detta ger ett resultat, som kan vara noll, större än noll eller mindre än noll. Om resultatet är noll så behöver man inte bry sig. Om resultatet är större än noll så måste man göra sig av med överflödet, genom att skaffa bra egenskaper, göra egenskaper mer offentliga, ta bort dåliga egenskaper eller en kombination därav. Om resultatet är mindre än

noll måste man på samma sätt göra sig av med underskottet antingen skaffa sig dåliga egenskaper, göra dåliga egenskaper mer offentliga, ta bort bra egenskaper eller en kombination.

Skapa en rollperson

För att kunna spela Aki så behöver man en skapa en rollperson. Det första man ska definiera är vem rollpersonen är: namn, kön, ålder, syskon och liknande.

Därefter ska man definiera vad rollpersonen vill. Det är då man ska bestämma ens rollpersons mål. Kom ihåg att det är tre mål som måste bestämmas, ett fritidsrelaterat, ett socialt och ett karriärsrelaterat.

Slutligen ska man bestämma spelvärden på personen. Detta görs genom att man helt enkelt tar ett antal egenskaper. Du får totalt tio poäng för dåliga egenskaper och tio poäng för bra egenskaper.

Principen är att man betalar för öppenhetsnivåerna. Man betalar från respektive poängpott – öppenhetsnivåer på bra egenskaper betalas från potten för bra egenskaper, och dåliga egenskapers öppenhet betalas från potten för dåliga egenskaper. För en poäng så får man nivån Dold, för två poäng nivån Privat, för tre poäng Uppenbar och för fyra poäng Offentlig.

Man måste också ta minst ett attribut och minst en relation. I övrigt är det helt fritt för hur man fördelar poängen.

När båda pottarna är tomma, och man har totalt tio poäng öppenhetsnivåer i bra egenskaper och lika många i dåliga egenskaper, så är rollpersonen klar, och man kan börja spela.

SPELETS GÅNG

Aki spelas i avsnitt, där varje avsnitt normalt är några timmar långt, plus lite bokföring i slutet. Avsnitten kallas för "avsnitt", inte "uppdrag" eller "äventyr", eftersom avsnitten inte handlar om att äventyra och man sällan eller aldrig får några uppdrag av någon.

Aki är synnerligen spelardrivet. Spelledaren är mest till som moderator för att tolka egenskaper utifall att spelarna inte är överens, se till att ordningen inte rasar, och för att spela alla andra personer som spelarna inte spelar.

Avsnitt

Ett typiskt avsnitt börjar med en inledning. Inledningen är till för att få igång alla spelare. Under inledningen så ska alla spelare få chansen att få in en (1) relation i spel. Det finns en regel gällande inledningen: det får aldrig vara samma relation som inledde det förra avsnittet. Denna regel finns till för att förhindra att avsnitten blir för lika varandra. Hade det varit ett avsnitt i lämplig animé-såpa så hade den smöriga jpop-låten satt igång nu, och förtexterna rullat förbi.

Efter inledningen kommer mittdelen, där relationerna får fart. Under mittdelen så är det meningen att spelarna ska fördjupa de relationer som kom i spel under inledningen. Det är också meningen att varje spelare ska ha ett tillfälligt mål efter mittdelen. Så länge som minst en spelare saknar ett tillfälligt mål så kan man inte fortsätta till slutet. Om nödvändigt så får spelledaren utse ett tillfälligt mål åt spelaren.

Den sista delen av avsnittet är slutet. Meningen är att man ska nysta ihop de flesta relationer som inleddes under inledningen av avsnittet, åtminstone på den nivån att någon form av stillestånd uppnås. Någon spelare ska dessutom lyckas infria sitt tillfälliga mål.

"I spel"

Det som driver Aki är att få egenskaper "i spel". Det är inte särskilt svårt att få egenskaper "i spel". Detta görs genom att kombinera en av ens egna relationer med någon annans attribut eller relation till ett så kallat egenskapspar. Relationen som används måste vara till den person vars egenskap används. Har du inte en relation till en viss person så kan du inte få in dennes egenskaper i spel. Har du flera relationer till personen vars egenskap ska in i spel så kan du välja vilken av dessa relationer som används. Resultatet av att få in egenskaper i spel är att relationen rollspelas, och attributet är så att säga insatsen.

Du kan aldrig avsiktligt aktivera ett eget attribut. Attribut kan endast aktiveras genom att någon annan initierar ett spel mot ditt attribut. Av dina egna värden så är det endast egna relationer som du själv kan använda i spel.

När du vill få in ett egenskapspar i spel så säger du helt enkelt vilka egenskaper som du vill få i spel och i vilket uppsåt, och rollspelar sedan vad händer. Det kan också hända att spelledaren dömer att ett egenskapspar har kommit i spel, beroende på hur spelledaren tolkar rollspelandet.

Det går att dra en spelledarpersons egenskap i spel som om spelledarpersonen vore en vanlig spelares rollperson. Spelledaren kan också göra likadant mot spelare, som om han spelade en rollperson. Denna möjlighet kan till exempel användas för att få upp farten: genom att dra in spelarnas egenskaper i spel så kommer deras balans att rubbas och de tvingas då göra något åt saken.

När en egenskap är i spel så kan man få tre möjliga resultat. Detta beror på hur det rollspelas, och det borde vara ganska så uppenbart vad resultatet är. Kan detta inte avgöras så får spelledaren döma.

- Man kan "förlora" ett spel. Detta innebär att den andre kommer ut ur spelet i ett bättre läge. Om man själv drog in egenskapsparet i spel så har den andre effektivt kontrat spelet, och om någon annan drog in egenskapsparet i spel så har du inte lyckats kontra det. Om ett spel förloras så får du en poäng på minussidan av balansen.



- Ett spel kan bli "oavgjort". Detta innebär att det inte finns någon som kom ut ur spelet i ett bättre läge. I så fall är det den egna egenskapen som avgör vad som händer. Om egenskapen är bra så får man en poäng på balansens plussida, och om egenskapen är dålig så får man en poäng på balansens minussida.
- Ett spel kan "vinnas". Det innebär att man själv kommer ut ur spelet i en bättre sits. Om man själv drog in egenskapsparet i spel så har man lyckats med sitt uppsåt. Om man drogs in i spelet så har man lyckats kontra spelet. Resultatet är att man får en poäng på plussidan i balansen.

Det här gör att man får agera lite olika beroende på relationen och hur aggressiv man är. Är man försiktigt fientlig så vill man få in en egen bra relation och en dålig egenskap från målet. I så fall så får man själv poäng på plussidan i två fall av tre, medan motståndaren får poäng på minussidan i två fall av tre. Är man aggressiv så spelar det ingen roll vilken sorts relation man får in i spel, då man satsar på att vinna spelet. Då kan man även få in en dålig relation, vilket gör att man kan vara bra mycket mer hämningslös. Om man däremot är välvilligt inställd så måste man vara mycket mer försiktig – i så fall är det bra att ta bra egenskaper från båda sidor i paret och satsa på oavgjort. I så fall får båda poäng på plussidan.

Orsaken till att man ska tänka på vilka egenskaper man får in i spel och hur är spelbalansen. Det är vanligare att man får poäng på minussidan som resultat av andras spel, och det innebär att man bör balansera detta. Annars får man väldigt mycket dåliga egenskaper och blir därmed åsidosatt i relationsspelet – ingen vill leka med en satunge, helt enkelt.

Öppenhetens effekter

De olika graderna av öppenhet är en riktlinje på hur man rollspelar egenskaperna.

- Andras **dolda egenskaper** får man aldrig hävda som fakta. Man får bara antyda om att egenskapen finns.
- Andras **privata egenskaper** får man endast hävda som fakta om relationen är dubbelriktad, det vill säga det finns en motsvarande relation som går från målet tillbaka till din rollperson.
- Andras **uppenbara egenskaper** får man hävda som fakta om man är i deras sällskap.
- Andras **offentliga egenskaper** får man alltid hävda som fakta.

Öppenheten är också en riktlinje på när man kan dra in egenskaperna i spel.

- Man måste ha ett skäl för att få dra in andras **dolda egenskaper**, och man måste motivera hur man kan få in den i spel.
- Andras **privata egenskaper** måste också motiveras som ovan, men kraven är inte lika hårda.
- Andras **uppenbara egenskaper** kan man alltid dra in när man är i deras närhet och ofta om de kommer på tal på annat sätt.
- Andras **offentliga egenskaper** kan man alltid dra in.

Hur man gör allt annat

Det finns egentligen ingen handlingsresolution i *Aki*. *Aki* är inte den sortens rollspel. Svaret på frågorna "hur anfaller man" och "hur dör man" är kort och gott "inte". I de fall där man vill avgöra huruvida en "vanlig handling" lyckas så är det genom sunt förnuft. Är handlingen av sådan typ att en normal person inte skulle kunna lyckas med handlingen, men däremot en tränad person, så lyckas handlingen om rollpersonen har ett passende attribut.

Däremot finns det inga regler för hur man skadar eller dödar andra personer. Det gör man helt enkelt inte.

Administration

När avsnittet är slut så ska man göra lite administration. En spelare som uppfyllt sitt tillfälliga mål får fem poäng på plussidan. En spelare som råkat uppfylla ett av de tre stora målen får tio poäng på plussidan, och spelaren får sedan komma på ett nytt mål.

Därefter ska alla spelare räkna ut sin utgående balans. Denna består av poängen på plussidan minus poängen på minussidan. Sudda sedan ut alla kryss i balansräkningen. Sedan ska man spendera poängen som blev kvar.

- Har man pluspoäng kvar i balansen så kan man skaffa nya bra egenskaper eller öka dem man har. Man kan också ta bort dåliga egenskaper.
- Har man minuspoäng kvar så kan man skaffa dåliga egenskaper eller öka dem man har. Man kan också ta bort bra egenskaper.
- För fem poäng så kan man göra en egenskap ett steg mer offentlig.
- För fem poäng kan man skaffa en ny egenskap. Nya egenskaper börjar alltid som dolda. Vill man ha dem mer offentliga så får man betala poängen för att få dem mer offentliga.
- Man kan ta bort en egenskap. Det kostar 10 poäng för en dold egenskap, 20 för en privat, 30 för en uppenbar och 40 för en offentlig.
- Man måste använda så många poäng som möjligt.

Poäng som blir över har man kvar till nästa avsnitt. Man kan alltså bli tvungen att kryssa i mellan en och fyra rutor på antingen plus- eller minussidan.



Trippelvinnare i 2004 års Dogma-tävling

Bästa regler • Mest Nyskapande spel • Bästa design

Aki

ett gulligt-litet rollspel



