

# PLUDD



**-en koselig invasjon**

# PLUDD - en koselig invasjon

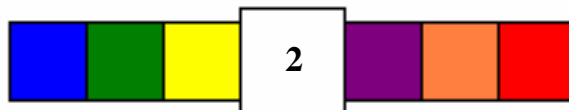
## Innhold

Side	Det koselige som du finner der
1	Forside
2	Innholdsfortegnelse
3	Hva er et rollespill? Hva er en Koselig invasjon?
4	REGLER Terninger og når skal jeg kaste? Egenskaper
5	Ferdigheter Liste over ferdigheter
7	Utvikling av pludden
8	Pludder i all sin allminnelighet

PLUDD – en koselig invasjon er laget av:

Johannes Lande Wærness  
Marie Lofstad  
Marit Solum

Illustrasjoner: Forside av Johannes Lande Wærness.  
Digitale illustrasjoner av Johannes Lande Wærness  
Øvrige illustrasjoner av Marit Solum



# PLUDD - en koselig invasjon

## Hva er et rollespill

Rollespill er en type spill hvor spillerne spiller en rolle, laget av den enkelte spiller. Det finnes mange forskjellige rollespill. Et rollespill kan være satt i alle mulige miljøer, fra middelalder og riddere, fantasy og alver til moderne agenter og science fiction i det ytre rom. Det aller morsomste med rollespill er at det er du og dine medspillere som bestemmer hva som skjer. Man spiller som oftest rollespill i grupper på et lite antall spillere (som aller helst samarbeider), og en spilleleder som forteller spillerene hva som hender utfra det de gjør. Det finnes også regler i rollespill. Disse reglene kan være veldig komplekse, eller de kan være veldig enkle. Noen rollespill har ingen faste regler. Det viktige med disse reglene er at de avgjør om en gitt handling lykkes eller ikke. Veldig ofte avgjøres det ved at man kaster en terning og legger til eller trekker fra et tall. Resultatet avgjør om du klarte handlingen eller ikke. Nevnt tidligere så spiller hver spiller en egen rolle. Denne rollen kan være alt fra ridder til pilot og litt til – alt ettersom hvilket spill det spilles. En rolle kan også kalles en karakter eller en rolleperson. Rollen til spilleren er en fiktiv person, og har ingenting med den virkelige verden å gjøre. Rollene til spillerne utsettes veldig ofte for et problem eller en hindring som de skal løse eller bekjempe. For de av dere med sceneskredder trenger dere ikke bekymre dere. Denne typen rollespill er ikke noe skuespill. Man spiller denne typen rollespill med papir og blyant (og terninger) rundt et bord, i en sofakrok, eller et annet passende sted. Spillere som liker å gjøre litt sprell kan for eksempel gestikulere mye og gi rollen sin en spesiell stemme. Andre igjen liker kanskje å beskrive handlingene sine veldig nøye – som en god bok. Etter hvert som du spiller blir du flinkere og flinkere til å spille rollen din, og utvikler din egen måte å spille på. *Det* er rollespill.

## Hva er en koselig invasjon?

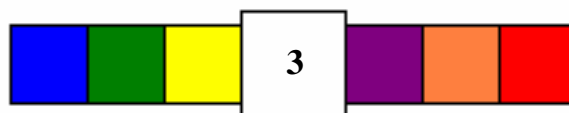
Se for deg at du våkner en morgen og ser at utenfor i gata så løper det masse store, stygge grønne menn og plyndrer og dreper alt på sin vei. *Det* er en ukoselig invasjon.

Så kan du forestille deg at du nettopp har kommet inn etter å ha hengt opp klesvasken. Du titter tilfeldig ut av vinduet og mener bestemt at du ser noe lite, rundt og gult som river ned klessnora di før det spretter over gjerdet til naboen. Og når du går ut kjøkkendøra di er du sikker på at du ser noe lite, rundt og blått som spretter bak bilen med kaka du nettopp har bakt...

*Det* er en koselig invasjon.

I spillet PLUDD – en koselig invasjon tar du på deg rollen til et lite og rundt romvesen i én av seks farger. Du er en pludd, og du vil ta over verden – med rampestreker.

Spillet er kanskje mest ment til å være en morsom avkobling fra andre spill. Det krever så godt som ingen forkunnskaper om spillet, eller rollespilling for øvrig. Reglene er enkle – ja faktisk så enkle at du kan kutte de ut om du har lyst. Dette krever litt mer jobb fra spillgruppens side, vel og merke. Spillet er lagt opp for å være veldig åpent og fritt – for ikke å glemme for å være morsomt. En pludd, med sine ekstreme personlighetstrekk, kan være veldig morsom å spille. Hvordan en pludd er blir forklart i detalj senere.



# PLUDD - en koselig invasjon

## Regler

Dette kapittelet tar for seg reglene til spillet PLUDD – en koselig invasjon. Reglene er ikke kompliserte, så du burde snart mestre dem.

### Terninger og når skal jeg kaste?

I en koselig invasjon brukes det to helt vanlige, seks-sidete terninger. Om de er grønne eller blå er helt opp til deg, bare du synes de ser kule ut. Terninger kastes som oftest bare når du skal gjøre noe litt vanskelig, som å gjemme deg i en busk eller motstå fristelsen for å spise syltetøy (pludder er rare skapninger, det skal være visst).

Når du skal prøve på noe litt vanskelig kaster du begge terningene samtidig – man kaster alltid begge terningene samtidig i en koselig invasjon. Dessuten ville den terningen som ikke ble kastet føle seg forskjellsbehandlet. Med mindre du ikke vil feile, bør du satse på å få et høyt tall. En vanlig vanskelighetsgrad på et kast er 10, men fortvil ikke – hvis du er heldig har du nemlig en bonus på kastet. Dette forklares i detalj under ”egenskaper og ferdigheter”.

Tommelfingerregelen er at alle vanskelighetsgrader er 10. I enkelte spesial tilfeller kan den være så lav som 8 – eller så høy som 12 (eller mer!). Dette er opp til spilleleder å bedømme ut ifra situasjonen. Det å være spilleleder vil også bli forklart senere.

### To like regelen

To like regelen står beskrevet i detalj i delen om pluddene. Men her er essensen: Når du får to like tall på terningene, uavhengig om du klarer handlingen eller ei, må du rollespille ett av de to rollespilletrekkene til pluddefargen din.

## Egenskaper

Egenskaper er de tre tingene som bygger opp en person (eller pludd) i spillet en koselig invasjon.

De tre egenskapene:

Fysikk (forkortes F)	Omhandler rollepersonens beherskelse av kroppen. Styrke, utholdenhet, smidighet, teknikk osv.
Psyke (forkortes P)	Omhandler rollepersonens beherskelse av sinnet, den mentale tilstanden. Kunnskap, viljestyrke, logikk osv.
Kommunikasjon (forkortes K)	Omhandler dine sosiale evner. Å snakke for seg, diskutere, lure andre, true osv.

Nå lurer du sikkert på hva disse egenskapene gjør? De er ryggraden for alt du gjør. Hver egenskap har en tallverdi fra 0-4. Denne tallverdien gir deg en bonus på alle terningkast som innebærer den egenskapen. Jippi! sier du kanskje, en bonus på 4 og jeg skal ha 10? Men så enkelt er det nemlig ikke. Som i alt annet i livet starter du med relativt lite, og må jobbe deg oppover.

Når du lager deg en pludd starter du med en egenskap på 0, en på 1 og en på 2. Man kan selv velge hvilke egenskaper som får hvilken verdi. Slik at hver rolle blir forskjellig.

Eksempel:

Ola N. Ordmann skal lage seg en pludd. Han plasserer sine tall slik:

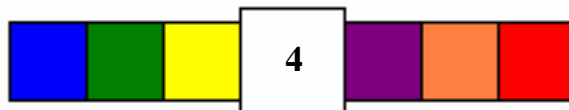
Fysikk: 1

Psyke: 0

Kommunikasjon: 2

Ola vil med dette oppsettet få en +1 bonus på alle kast som innebærer fysikk, en +2 bonus i kast som innebærer Kommunikasjon, men ingen bonus med kast som innebærer Psyke. Resten av spillgruppa, som består av Kari, Per og På! (med Espen som spilleleder) trenger ikke velge akkurat dette oppsettet til sine roller.

Legg merke til at alle bonuser legges til den samlede verdien av terningkastet. Slik at en bonus på +1 på et terningkast hvor du fikk 5 og 2 ikke blir 5+1 og 2+1 = 9  
Men: 5+2+1=8



# PLUDD - en koselig invasjon

## Ferdigheter

Nå er du sikkert kjempespent på hva ferdigheter er. Nå skal du høre en hemmelighet: Ferdigheter er de handlingene du utfører med egenskapene dine. Én ferdighet er ikke bare én handling, men en samling av aktiviteter du kan gjøre. Hver ferdighet er delt inn i tre deler, eller grener, en gren for hver egenskap.

Eksempel:

Ferdigheten List er delt inn i tre grener: Snike seg (F), oppdage og unngå lureri (P) og lureri (K).

Under beskrivelsene av ferdighetene står det utfyllende hva du kan bruke ferdigheten og dens grener til. Hver pludd har dessuten én ferdighet hver som de er *ekstra* gode i, og får en +1 bonus på alle kast med denne ferdigheten. Hvilke ferdigheter dette er står beskrevet både under den respektive ferdigheten og i beskrivelsen av de seks pluddene.

Man kan altså si at ferdigheten blir en slags kategori som selve handlingen kommer inn under. Legg også merke til at ferdigheten ikke bare er tredelt, men også faktisk delt i de tre egenskapene.

Eksempel:

Vi tar for oss rollen til Ola fra tidligere. Ola vil bruke ferdigheten List til å snike seg inn i en garasje og slippe lufta ut av bildekkene. For ikke å lage lyd må han da bruke Snike Seg grenen til ferdigheten List. Snike Seg er basert på Fysikk, så Ola triller sine to blå terninger og legger til 2 fordi han har 2 i Fysikk. Terningene viser 5 og 3, totalt 8. Når han legger til 2, får han akkurat 10. Han lager ingen lyd denne gangen.

Det finnes også mer avansert bruk av ferdigheter og egenskaper. For eksempel: Hva ville skjedd hvis noen i nærheten av karakteren til Ola hørte etter mistenkelige lyder? Eller hva skjer hvis noen skulle finne seg i den sjeldne situasjonen slåsskamp? Dette, og mer til, blir forklart i spillederdelen, og er i grunnen noe spillerne ikke trenger å sette seg inn i med en gang.

## Liste over ferdigheter

I lista over ferdigheter vil du finne navnet på ferdigheten og en beskrivelse av ferdigheten. Så vil hver enkelt gren med egenskap i parentes og beskrivelse følge.

### Aggresjon

Denne ferdigheten innebærer alle aggressive handlinger. Det være seg å angripe noen, knuse noe, true noen eller å hate noen. Alle pludder er i bunn og grunn ganske rolige av seg, og tyr sjelden til slike aggressive ting som dette, men det hender.

### **Angripe (F)**

Den fysiske grenen til denne ferdigheten innebærer alt som har med angrep å gjøre. Om det er å slå, kaste noe, skyte med skytevåpen eller vifte med sverd brukes denne grenen. I tillegg er det denne grenen som brukes hvis noe skal knuses eller tvinges opp.

### **Hate (P)**

Den psykiske grenen av denne ferdigheten innebærer det å få frem hat i deg selv. Pludder er nemlig slik anlagt at de ikke kan gå til direkte fysisk angrep før de hater den eller det de vil angripe. Grenen å hate er ikke hovedsakelig myntet for mennesker, men et menneske som brukte grenen Hate, ville virket litt mer fryktingytende enn før.

### **True (K)**

Kommunikasjonsgrenen til denne ferdigheten innebærer å true andre personer (eller pludder) til å gjøre det du vil. Ved å høre farlig ut og si skumle ting kan du få hvem som helst til å føye deg. Dette er ikke en varig effekt, personene som du truer vil mest sannsynlig mislike deg fremover.

### Beherskelse

Denne ferdigheten innebærer kontroll over kropp og sinn, men også kunstnerisk aktivitet. Gule pludder får +1 med denne ferdigheten.

### **Fysisk ferdighet (F)**

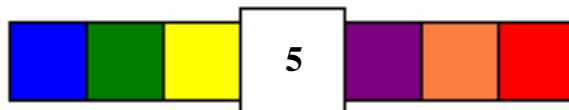
Den fysiske grenen av denne ferdigheten innebærer det meste som har med kontroll av kroppen å gjøre, slik som å klatre, hoppe, balansere eller dans. Denne grenen innebærer ikke det å svømme eller løpe (det gjør grenen Fysisk Utholdenhet under ferdigheten Utholdenhet), men denne grenen kan gi uttrykk for hvor god *stil* du har når du svømmer eller løper. Legg også merke til at pludder har en spesiell måte å klatre på som gjør at slike ting sjeldent er vanskelig, de er også veldig gode til å hoppe.

### **Egen mening (P)**

Den psykiske grenen til denne ferdigheten innebærer å holde fast på sin egen mening og ikke bukke under for press. Denne evnen brukes for å motvirke diplomati og truing, så vel som å holde seg unna ting som syltetøy og peanøtter (noe som er vanskelig, ofte 12 eller mer).

### **Kunst og Lyrikk (K)**

Kommunikasjonsgrenen til denne ferdigheten innebærer det å skape og formidle kunst og lyrikk. Enten du forfatter en bok, små dikt, maler et bilde, eller synger en trall.



# PLUDD - en koselig invasjon

## List

List er den ferdigheten som innebærer å tvinne andre rundt lillefingeren din. Om det er ved hjelp av lureri, bedrageri, å gjemme deg for noen eller hva det måtte være. Denne ferdigheten innebærer også det å unngå å bli lurt.

Lilla pludder får +1 på kast med denne ferdigheten.

## **Snike seg (F)**

Den fysiske grenen av denne ferdigheten innebærer å bevege seg lydløst og å gjemme seg. Å gjemme seg er ikke utelukkende å gjemme seg for ikke å bli sett, det kan også være å unngå å bli lagt merke til i en folkemasse (hvorvidt det er aktuelt for en pludd kan diskuteres).

## **Oppdage lureri (P)**

Den psykiske grenen av denne ferdigheten innebærer å gjennomskue når andre lur deg. Hvis du tror noen er i ferd med å lure deg, kan du avsløre dem med å kaste Oppdage Lureri.

## **Lureri (K)**

Kommunikasjonsgrenen til denne ferdigheten innebærer det å lure noen. Med denne grenen kan du skape en distraksjon, sette sammen en dekkhistorie, fortelle en stor eller liten løgn, eller til og med hevde at "hva? Jeg er ikke noe lite, rundt, fargerikt romvesen – hvor har du det fra?". Det siste der vil nok kreve ganske mye... (vanskelighetsgrad 12, eller høyere)

## Teknisk

Denne ferdigheten innebærer å utføre alt mulig av teknisk arbeid – fra å mekke bilmotorer, til å kjøre fly, til å surfe på nettet.

Blå pludder får +1 med denne ferdigheten.

## **Kjøre (F)**

Den fysiske grenen av denne ferdigheten innebærer det å styre og håndtere alle mulige kjøretøy. Om det er en bil, motorsykkel, sykkel, panservogn eller en flyvende tallerken er likegyldig.

## **Reparere (P)**

Den psykiske grenen av denne ferdigheten innebærer å forstå tekniske innretninger. Man kan bruke denne grenen til enten å sabotere eller å reparere alt fra fjernkontroller til motorer og litt til.

## **Chat (K)**

Kommunikasjonsgrenen av denne ferdigheten innebærer virtuell kommunikasjon og forståelse av programvare. Chat kan brukes til nettopp det grenen heter – å chatte, i hvilket tilfelle den tar plassen til grenene True, Lureri og Diplomati. Chat brukes også til å programmere og behandle såkalt software – dataprogrammer og lignende.

## Menneskekjenne (eller også pluddekjenne)

Menneskekjenne er den ferdigheten som innebærer å forstå og kontrollere andre på en ikke-aggressiv måte. I tillegg kommer selvforsvar inn under denne ferdigheten.

Røde pludder får +1 på kast med denne ferdigheten.

## **Selvforsvar (F)**

Den fysiske grenen av denne ferdigheten innebærer utelukkende å forsvare seg mot angrep og komme seg ut av uønskede situasjoner (fastklemt, holdt nede av en annen person og lignende). Hvis noen angriper deg kan du kaste Selvforsvar og se om du klarer å smette unna.

## **Forstå tankegang (P)**

Den psykiske grenen av denne ferdigheten innebærer å "lese" en annen persons tanker og oppdage eventuelle skjulte agenda. Du kan ikke avsløre om noen lur deg med denne grenen (det brukes Oppdage Lureri til), men du kan finne ut av hva vedkommende ønsker å oppnå med sin handling.

## **Diplomati (K)**

Kommunikasjonsgrenen av denne ferdigheten innebærer det å, på en sofistikert og ikke-aggressiv måte, forhandle seg frem til et ønsket resultat. Man kan megle mellom to parter, skape venner, eller sanke informasjon med denne grenen.

## Utholdenhet

Denne ferdigheten innebærer utholdenhet på de fleste plan, enten det er å løpe, svømme, holde pusten eller presse seg selv til noe.

Oransje pludder får +1 med denne ferdigheten.

## **Fysisk Utholdenhet (F)**

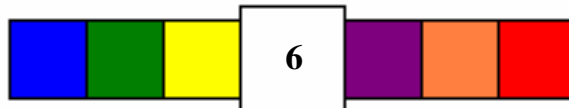
Den fysiske grenen til denne ferdigheten innebærer det å løpe og svømme, samt å holde pusten og utføre krevende aktiviteter over lengre tid.

## **Presse Seg Selv (P)**

Den psykiske grenen til denne ferdigheten innebærer det å presse seg selv. Om det er å presse seg selv til å motstå smerte eller å spise noe du ikke liker (slik som grønne bønner) har ingenting å si. Du kan også holde deg våken lenge med denne grenen.

## **Samarbeid (K)**

Kommunikasjonsgrenen til denne ferdigheten innebærer samarbeid og lagspill, og om du klarer å lede an en gruppe i en samarbeidssituasjon. Legg merke til at hvis du feiler et kast i denne grenen kan du risikere å ødelegge et samarbeid eller lagspill og snu hele situasjonen på hodet...



# PLUDD - en koselig invasjon

## Vitenskap

Denne ferdigheten innebærer alle typer akademiske bakgrunner, legevitenskap, bioforskning, astronomi, strategi, hva det måtte være.

Grønne pludder får +1 med denne ferdigheten.

## **Kirurgi (F)**

Den fysiske grenen av denne ferdigheten innebærer å lege små skader som skrubbsår, og litt større skader som en pludd som har spist en håndgranat – uten plugg.

## **Akademisk Kunnskap (P)**

Den psykiske grenen av denne ferdigheten innebærer all opplært kunnskap, slik som historie, matematikk, språk, urte og medisinkunnskap, taktikk med mer.

## **Moral og Administrasjon (K)**

Kommunikasjonsgrenen til denne ferdigheten innebærer det å administrere en bedrift, holde moralen oppe hos tropper og trøste noen.

Hvis du mener at en handling ikke dekkes av en ferdighetsgren, kan du gjøre en av følgende:

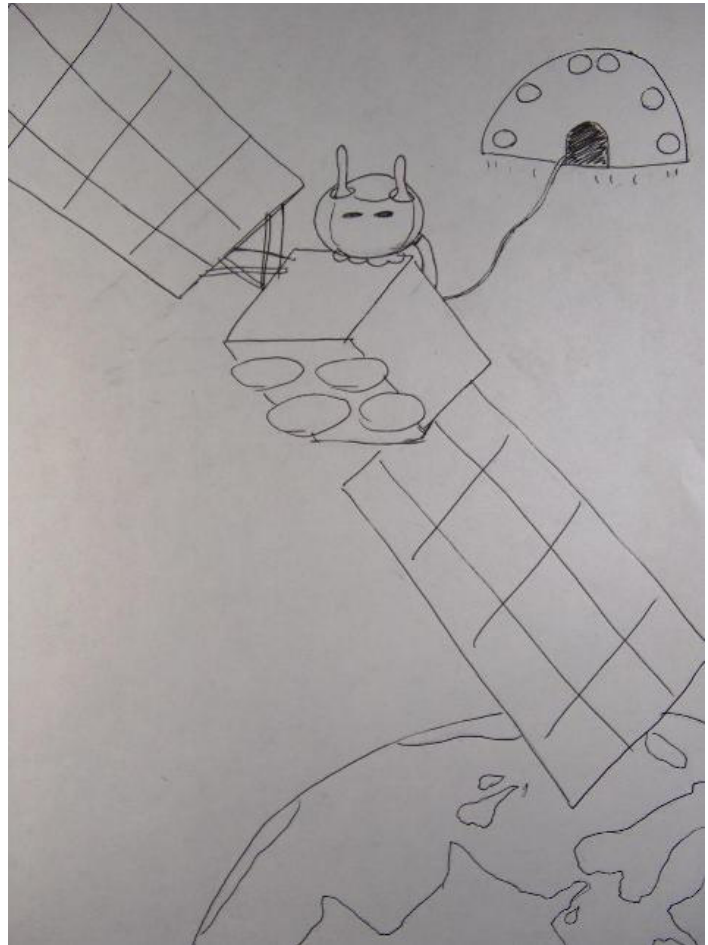
- Lese over ferdighetene igjen, kanskje er det en gren som faktisk kan dekke denne handlingen selv om det ikke står spesifisert.
- Lage din egen ferdighet med alt fra en til tre grener. Sjekk dette med spilleleder først.

## **Mennesker?**

Mennesker skapes på samme måten som pludder skapes, eneste forskjellen er at et menneske kan fritt velge hvilken ferdighet man skal ha +1 i.

Det dekkes for øvrig ikke hvordan mennesker utvikler seg over tid. I spillelederdelen er det

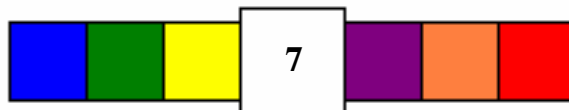
statistikk for de to vanlige husdyrene katt og hund. Skal andre dyr skapes må statistikk tas på magefølelsen.



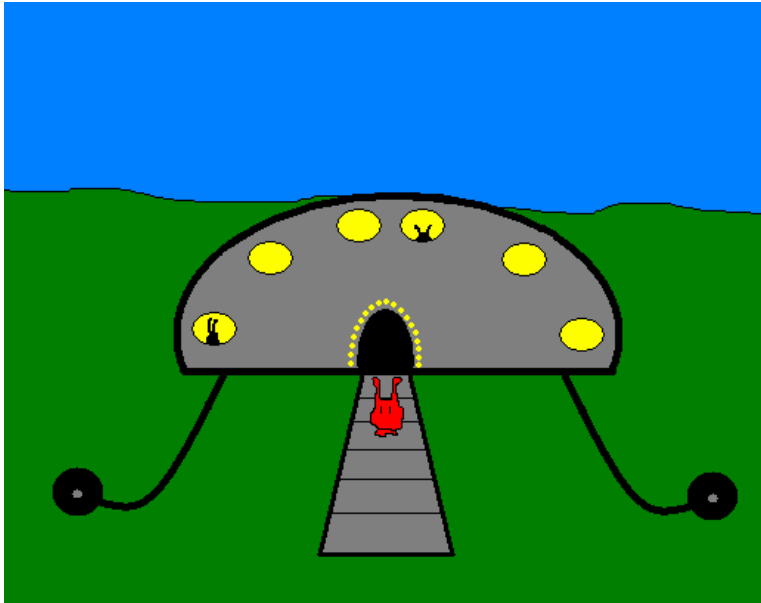
## **Hvordan utvikler en pludd seg?**

Pludder utvikler seg etter hvor mange rampestreker de utfører. Tabellen til under viser hvordan. Antallet rampestreker har en ganske lett kode når du først lærer deg den. Kan du knekke den på egenhånd?

Rampestreker siden forrige økning	Effekt
6	Øk én egenskap med 1 og ta en dans
6	Øk én egenskap med 1 og syng en trall
7	Øk én egenskap med 1 og ta en dans
7	Øk én egenskap med 1 og syng en trall
10	Øk én egenskap med 1 og ta en dans
10	Øk én egenskap med 1 og syng en trall
15	Øk én egenskap med 1 og ta en dans
15	Øk én egenskap med 1 og syng en trall
22	Øk én egenskap med 1 og ta en dans mens du synger høylytt



# PLUDD - en koselig invasjon



## Pludder i all sin allminnelighet

Pluddene kommer fra et solsystem langt, langt borte. Bortenfor alle menneskers fatteevne. Da spør du kanskje deg selv hvorfor disse små, søte skapningene finner det for godt å besøke Jorda? Disse rare tingene kan da umulig ha klart å utvikle en teknologi som kan frakte dem mangfoldige millioner lysår? Da er det bare å beklage, men du tar feil. Pludder er svært høyt teknologisk utviklede vesener, selv om de kanskje ikke bryr seg så veldig mye om estetikk. Det viktigste er jo tross alt at det fungerer som det skal.

Men pludder er ikke bare teknologisk anlagte vesener, de er også veldig nysgjerrige og benytter hver mulighet til lek og moro. Da er det kanskje ikke så rart at de har bestemt seg for å utforske hele universet?

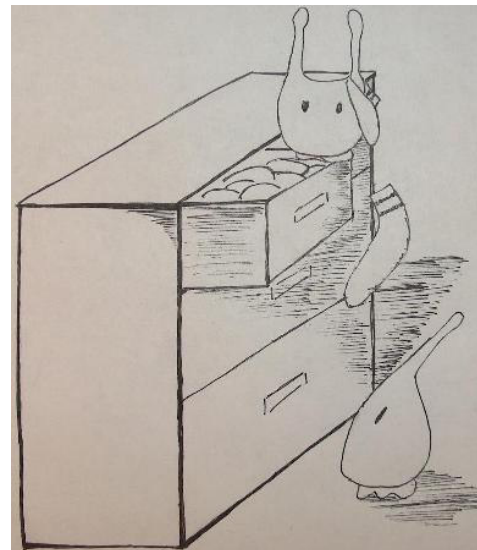
Da pluddene var ferdige med å utforske sin egen planet, ble de nemlig ekstremt rastløse av kjedsommelighet. Og hva er vel da mer naturlig enn et ønske om å undersøke hele universet?

På tross av deres fantastiske teknologi og viten, ønsker pluddene å gjøre ting enkle – slik at de har så mye tid til lek og moro som de bare måtte ønske. For pluddene lar seg ikke rive med i en hverdag stress og mas som avansert teknologi ofte fører med seg. Derfor bor nettopp pludder i harmoni med naturen for å dele naturens enkle gleder. Det mange kanskje spør seg nå er hvordan disse små, runde skapningene med verken armer, bein eller munn klarer å få næring, kommunisere eller rett og slett bevege seg. Vel, svaret er ganske enkelt. Pludder beveger seg ved hjelp av hoppeputer (nederste delen av deres todelte kropp). Ved hjelp av disse hopper de bortover (hopping kommer lett for pludder) og suger til seg næring fra bakken (eller hva som måtte befinne seg under putene). Denne evnen til å suge brukes også til å veldig enkelt kunne klatre på glatte overflater.

Kommunikasjonen foregår via antennene og ved hjelp av "skvikelyder". Spillerene kan selv velge å lage sin egen lyd for pludden sin og ved hjelp av kroppsspråk illustrere antennene. Pluddene er i stand til å kommunisere telepatisk med andre pludder og også med mennesker. Dette faller helt naturlig for pludder, og telepatien fungerer på akkurat samme måte som vanlig tale. Den kan høres av alle innenfor hørevidde. Likevel oppfattes dette ikke som unaturlig av den som hører det.

Pluddene kom ikke til jorda bare for lek og fantestreker, men også av den grunn at de er tiltrukket mot syltetøy og peanøtter. Pludder simpelthen elsker syltetøy; hver gang de støter på det går de ikke derifra før de får det. Det ville kreve en enorm viljestyrke å motstå denne trangen. Skal en pludd allikevel forsøke dette vil et kast i grenen Egen Mening med en høy vanskelighetsgrad være på sin plass.

Når pludder får i seg syltetøy bobler de rett og slett over av glede. De hopper rundt, lager masse lyder, danser og gjør stort sett ting som bråker masse og som er umulig å ikke legge merke til. En heldig situasjon? Nepppe.



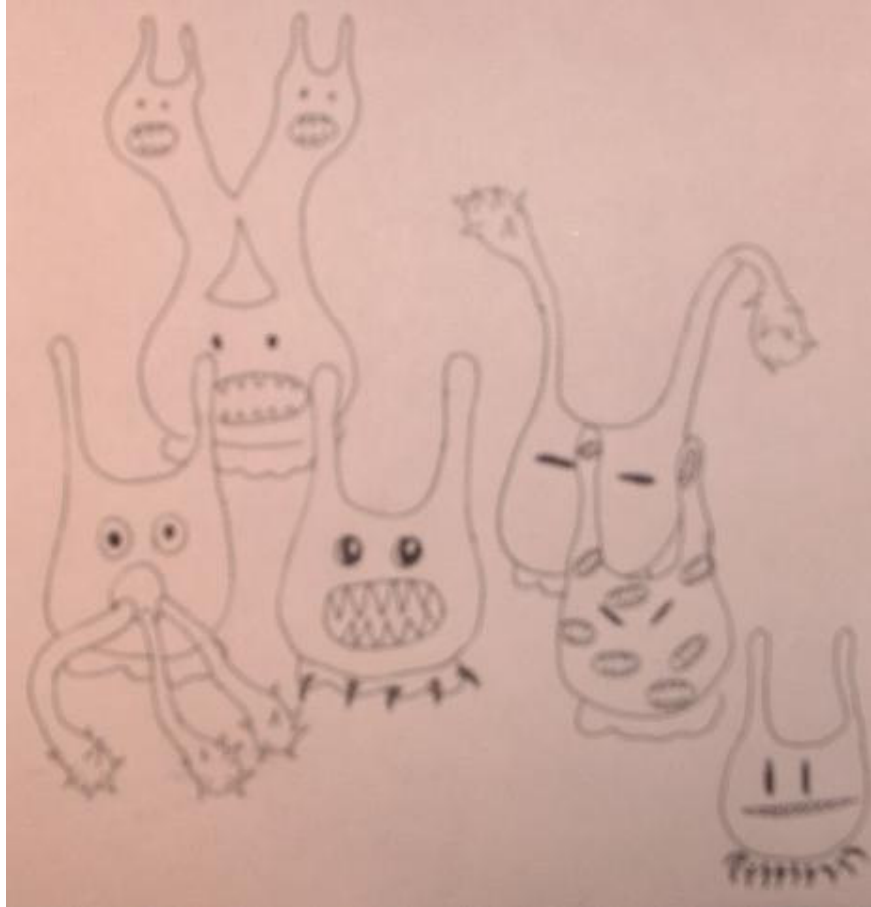


# PLUDD - en koselig invasjon

Livlige spillere er mer enn gjerne velkomne til å ta dette helt ut.

Dessverre for pluddene er også tiltrekningen mot peanøtter like stor som med syltetøy. Konsekvensene, derimot, er ikke akkurat det samme. Når konsekvensene av syltetøyspising er boblende glede, er konsekvensene av peanøtter det motsatte. Pludder som spiser peanøtter, gjennomgår en aldri så liten personlighetsendring.

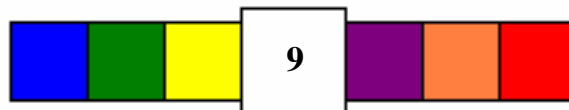
Vanligvis kan ikke pludder skade ting de ikke hater (se Hate grenen til ferdigheten Aggresjon). Både denne hindringen og det søte utseendet til pluddene forsvinner når det spises peanøtter.



Pludder som spiser peanøtter blir ondskapsfulle små monstre som bare er ute etter å skape kvalme. Jo flere peanøtter de spiser, jo lenger varer effekten. Antatt tid er cirka 10 min/peanøtt. Etter at virkningen går ut, glemmer pluddene rett og slett hva som har skjedd. Det eneste de husker er at peanøtter smaker godt. Pludder som bevitner slike grusomme øyeblikk som peanøttspising tenker at slikt vil aldri hende dem. Pludder kan være litt smånaive på det punktet.

Hver pludd leter dessuten etter noe spesielt. Dette er opp til hver enkelt spiller å finne ut av når man lager pludden sin. Men eksempler kan inkludere: Den perfekte rampestrek, oppskriften på total lykke, et frø, en syltetøymaskin eller noe annet spennende.

Til slutt er det viktig å informere om "To like regelen" i detalj. Den går ut på at når du får to like tall på terningkastet ditt skal du spille ut det som skjer i henhold til en av de to personlighetstrekkene til pluddefargen du spiller. Hvis du ikke gjør dette kan spilleder velge å ta fra deg en oppsamlet rampestrek – og det vil du vel ikke ha noe av?



# PLUDD - en koselig invasjon

<Grunnet tekniske problemer, personlige problemer og andre utenforliggende hendelser er dette slik spillet ser ut nå vi venter ikke de øvrige deltakeres sympati, selv om vi hadde håpet på å få innvilget en dispensasjon til å levere siste del i løpet av natten/morgendagen.>

