

zombieporno
amputér eller bli amputert

Zombieporno

et narrativistisk rollespill om kjærlighet bak dødens slør

med 18-års-grense

hun pakket frakken tettere rundt seg. leprastripa var ikke hennes favorittsted. alle som sto der og solgte bitene sine... hvem ville vel kjøpe noe slikt, pestbefengt skit som ramlet av øyeblikket etter at du sydde det på? hun trengte noe ferskere, noe som stadig pulserte. en ny vagina.

et stykke foran seg så hun putrella. transen som hadde vært hennes venninne i så mange år, gjennom så mange innspillinger, penetrasjoner og lemskifter. hennes venninne - og nå hennes bytte. i zombiepornoverdenen finnes det bare en lov: amputér eller bli amputert.

hun plukket fram kniven. putrella hadde alltid kødden dinglede framme - skryteskrulla var glad i å vise fram kjøttpølsa si. det ville bli vanskeligere å få tak i godsakene hun trengte. men hun måtte ha dem, måtte holde på sitt image som zombie-fortis. hun hadde hatt det helt siden "Schoolgirls From Beyond The Grave". gjennombruddet. så mange år siden, så mange kroppsdelar...

kniven blinket i lyset fra gatelyktene. "putrella?"

putrella snudde seg mot henne med et stivnende smil.

"er det en operasjonskniv du har i lomma, eller er du bare glad for å se meg?"

Spillkonsept

zombieporno er et spillederløst narrativistisk rollespill som stiller spørsmålet: “hvor langt er du villig til å gå for å overleve i den vandøde underholdningsbransjen?”

rollene er innbyggere i dødsskyggens dal, underverdenens hovedstad, den største samlingen daukjøtt under jordens overflate - og sentrum for nekropornoindustrien.

i løpet av spillet vil de spille inn pornofilmer, jakte på kroppsdelene, og forsøke å beskytte sin egen kropp mot andre jegere...

...alt mens de søker etter kjærligheten. til alle.

man vinner ved å få mest image. men klarer man ikke la kjærligheten – kjærligheten til alle – oppveie angsten, hjelper ikke berømmelsen. da taper man uansett.

Scener og plansjer

spillet foregår i scener av forskjellige typer: innspilling, jakt, kjærlighet og føling i fjæra. beskrivelsene på neste side gir et overblikk over hva scenene gjør.

velg en spiller til å begynne spillet. turen går mot venstre.

Når det er din tur, gjør du dette:

- velg plansjen for den scenetypen du vil spille
- begynn på feltet merket "start"
- følg instruksene i hvert felt
- i noen felt må du ta valg; følg pilen for ditt valg
- står det "beskriv", kan du beskrive handlingen så utførlig du vil. det er her fortellingen kommer til sin rett. kos deg og underhold de andre
- når det står at scenen er slutt, er det nestemann sin tur

innspillings-scener foregår mellom to eller flere roller. målet med disse scenene er å bygge opp rollenes image. jo mer intakt rollens kropp er, jo større sjanse har han/hun for å gjøre en god innspilling. innspillinger med roller man ikke har kjærlighet til, øker rollens angst. primadonnaer får mer image, men kjærligeten deres kjølner fort.

jakt-scener foregår mellom to roller. målet er å få tak i kroppsdelar - enten fordi man mangler noen, fordi man ønsker å hindre en rival i å bli for berømt, eller bare fordi man ønsker å bygge opp et lager til senere bruk. i løpet av jakt-scenen vil man sette egne kroppsdelar på spill - gjerne flere ganger på rad. disse scenene øker rollenes angst.

kjærlighets-scener foregår mellom to roller. målet er å øke rollenes gjensidige kjærlighet. roller som har mye kjærlighet til hverandre vil ikke ønske å ta hverandres kroppsdelar (det vil gi angst), og vil gjøre innspillinger med hverandre med større innlevelse, noe som øker deres image. uten kjærlighet vil image ikke hjelpe, når alt kommer til alt. scenene kan også senke rollens angst.

føling i fjæra-scener foregår med bare én rolle. målet er å vise rollens angst, usikkerhet og fortvilelse over pornodødslivets forferdelige valg. disse scenene senker rollens angst. de kan også øke rollens kjærlighet til en annen rolle, ensidig.

Roller

en rolle består av følgende:

navn. alle navn skal være relaterte til død eller sykdom. klarer man kombinere det med noe seksuelt, er det flott.

eksempler: cancer genitalia, sulthanatos, syphilis cockburn.

image. image er både en beskrivelse, som forteller hvilket image rollen har i almuens øye, og en attributt, som viser hvor høy stjernestatus rollen har. beskrivelsen finner du på selv. image starter på 0.

eksempler: blåsyre-balla fra betlehem; skolepiken uten innvoller; motorsykkelmannen.

angst. angst måler hvor fælt rollen har det med seg selv. jo mer angst, jo verre. kommer rollen til 5 i angst, vil den implodere i en klump av forferdelige følelser, og alle kroppsdelene vil tilfalle offentligheten. angst starter på 1.

kjærlighet. rollene har forskjellige kjærlighets-poeng i forhold til hver av de andre rollene. skriv ned navnet på hver av de andre rollene. fordel 5 kjærlighetspoeng over dem (0 er minimum). dette foregår i hemmelighet; ingen får vite før spilllets start hvem som elsker dem høyest - eller lavest.

kroppsdel. hver rolle har 6 kroppsdel. Disse skriver dere ned på 6 kort. spilleren velger selv hvilke det er, men de må være forskjellige; det er fint om noen av dem lett kan brukes under en pornofilminnspilling. tenk også på rollens image når dere velger kroppsdel. disse kroppsdelene må være organiske; proteser og lignende har ingen spillmekanisk effekt.

eksempler: vagina dentata, penisfingre, hode med forhud.

Eksempel på en innspillingscene

sulthanatos inviterer syphilip og cancer til innspilling.
sulthanatos og syphilip vil samarbeide, cancer vil være
primadonna. sulthanatos får 9, syphilip får 7, cancer får
11. syphilip forteller først, sulthanatos etterpå, og cancer
- primadonnaen - til sist.

suksessen blir $9 + 7$ (sulthanatos + syphilip), +4 fordi to
stykker samarbeider - sum 18. disse fordeles over alle
tre - 6 image til hver, resten forsvinner. i tillegg får
cancer 11 poeng, totalt 17 image.

sulthanatos har kjærlighet 3 til syphilip og 2 til cancer
han får 1 angst på grunn av cancer

syphilip har kjærlighet 4 til sulthanatos og 5 til cancer
ingen angst.

cancer har 1 kjærlighet til sulthanatos og 1 til syphilip.
hun får 2 angst. i tillegg mister hun 1 i kjærlighet til hver
av dem for å være slik en primadonna – og ender opp
med 0 kjærlighet til hver. en kald, kald kvinne.

et par studiosett til innspilling

- skolepikens værelse, med bilder av kjente drapsmenn på veggene, og hodeløse vibrerende teddybjørner
- hotellværelset, med nakne sterile vegger som noen har skrevet på med blod - “redrum”, “helter skelter”, “amputér eller bli amputert”
- det flotte rokokko-slottet, hvor kongen og dronningen stadig ligger i majestetisk rigor mortis-omfavning
- på et kontor i blodpengeskraperne, hvor den vakre assistenten skal intervjues av den kjekke skarpretteren
- i en luftballong av menneskehud, svevende over byen
- i fjøset, som budeie og stallgutt som hopper i høyet mens fjøset brenner ned

Eksempel på en jaktscene

sulthanatos liker ikke cancer, og jakter på henne i horehallene. han setter sin venstre arm på spill; hun setter hodet på spill. sulthanatos triller 3, +1 siden han er jeger, sum 4; cancer triller 2.

cancer ber om omkast. hun forteller hvordan tre horer stiller seg i veien for sulthanatos og krever samkvem. hun satser nå sine skinker, og får -1 på terningen. hun triller 5, -1, sum 4; sulthanatos triller 4, +1, sum 5.

cancer ligger dårlig an! hun ber om enda et omkast, forteller at hun sklir i en blodpøl og får ekstra fart ned bakken, og satser høyre bein. hun triller 5, -2, sum 3; sulthanatos triller 2, +1, sum 3.

resultatet blir likt! begge taper en kroppsdel; sulthanatos mister sin venstre arm, cancer velger å miste hodet, sånn for moro skyld. sulthanatos forteller at de to sklir ned på hovedveien og blir overkjørt, og ambulanspersonellet klarer ikke finne igjen alle bitene i trafikken.

sulthanatos får 1 angst. ingen av de to hadde 5 eller mer kjærlighet til hverandre, så de får ikke mer angst enn som så.

et par steder en jakt kan foregå

- leprastripa, hvor de vandøde står og fallbyr kroppsdeler de har mistet
- e666, motorveien uten fartsgrense, som leder fra hjem til helvete på under fem minutter
- knokkelskogen, hvor småbarnsfamilier spiser hjemmelaget picnic-skinke
- blodpengeskraperne, byens business-distrikt, hvor man spiser penger dynket med blod og svette til lunsj
- nedover puss-elva stinx, i den motvillige ferjemannens båt
- på stram tarm-line over helveteskløfta, med dens onde gasser som framkaller hallusinasjoner

Eksempel på en kjærlighetscene

sulthanatos og cancer bestemmer seg for å skvære opp. cancer tar initiativ til en kjærlighetsscene. hun inviterer sulthanatos på gravskjending. begge får +1 kjærlighet til hverandre.

sulthanatos triller en terning, og får 5! underveis i skjendingen forteller han cancer hvor vakker hun er, begravd til livet i muld, og hvordan han får frysninger av å høre knoklene hennes knirke. begge får +1 kjærlighet til hverandre.

cancer triller 6. cancer mister 1 angst, begge får +1 kjærlighet til hverandre, og cancer tar sulthanatos med ut til vandring langs puss-elva stinx hvor de ser opp mot den blødende månen.

sulthanatos triller 2. de går hvert til sitt.

et par steder kjærligheten kan blomstre

- på den populære lunsjbaren “kann-i-balla”
- under et gnistrende kometregn mens barna skriker
- på tur langs E666 for å se på kjedekollisjonene
- i syreregnet
- ved massegrav-krateret vest for byen

Eksempel på føling i fjæra

cancer går langs stranden på den døde innsjøen og plukker opp blekede knokler etter vanskapte havdyr. hun hikster sårt. blod renner ut av øynene hennes og farger sanden brungrå. i sanden graver hun et hull. hun river sakte ut en fingernekl og legger den i hullet. "til deg, syphilip, selv om du aldri visste det", hvisker hun.

cancer får -1 angst, og +1 kjærlighet til syphilip.

et par steder å kjenne på følelsene på

- den golde ørkenen, hvor skalletempelet ligger øde og forlatt
- helt ensom i folkemengden som evig stormer ut av torturpalasset
- i badekaret hjemme, fylt med barberblader
- på joggetur rundt den døde innsjøen
- under den spiralsirkelnde stjernehimlen

Spilløts slutt

når en av rollene har fått 5 i angst, er spillet slutt.

dette er et narrativistisk rollespill. tenk nøye over hva rollens handlinger gjennom spillet sier om dem som personer, om livet vs. døden, kjærlighet vs. karrière.

og så må det kåres en vinner.

det finnes en plansje for det også.

Notater om spillet

planen var å lage det jævlige spillet til årets r.i.s.k.-turnering. jeg lagde et par forsøk; noen var forferdelige i innhold, andre i utføring. så kom dette flyvende en torsdags morgen etter en natt med rødvin, sykdom og barneskrik.

spillet har flere innflytelser. jeg har hørt om et par danske rollespillscenarier som kanskje ligner, mest på konseptfronten: "tropical zombies" og "helt i bund". men spillstrukturen er basert på ting jeg har oppfattet om bokse-rollespillet "contenders" og - ikke minst - på skjalg kreutzers "downtown" og paul czegegs "my life with master".

det er, på mange måter, en parodi på forge-trenden: narrativistiske rollespill med sterke regelmekaniske føringer, spesielt med tanke på ressurshåndtering og poeng som "gulrot" for spillerne. jeg syns slike spill er morsomme, og noen er veldig gode; de fleste har et par store hull i seg som jeg aldri kommer helt rundt. de jeg kanskje syns er mest lovende, men uferdige eller uforståelige, er "under the bed" og "nicotine girls". med begge har jeg hatt god, noen ganger fremragende spilling, som samtidig var preget av stor usikkerhet rundt hvordan de egentlig skulle spilles.

samtidig er vi jo dypt inne i White Wolf-land. ikke bare har vi en attributt for angst, vi har et uhyre pretensiøst spill om kjærlighet og død og alt det der.

spillet ble i første omgang skrevet for å leses. det skal være underholdende lesning, med et navn og konsept

som griper tak i leseren og drar ham videre, på jakt etter sjokkartet, ofte banal humor. jeg vet at mange r.i.s.k.-spill aldri blir spilt; det tar jeg på denne måten konsekvensen av.

kan det spilles? javisst! det har blitt spilltestet med stort hell. etter å kjenne på ubehaget gjennom den første scenen kommer man raskt inn i en modus hvor konkurransen driver fortellingen fremover – inntil den slutter med et skrik. og applaus.

utseendemessig har jeg valgt å ikke bruke illustrasjoner, bortsett fra plansjene som viser reglene. det er rett og slett et helvetes pes å få til fine tegninger, og jeg vet ikke om det hadde vært verd det for dette spillet; jeg tror det er mye bedre tjent med å la folk se for seg blod, gørr og genitalier i samkvem for sitt indre øye. i tillegg er jeg usikker på om jeg syns r.i.s.k. i det hele tatt burde tillate illustrasjoner til spill - men se, det er en annen historie, en diskusjon vi kan ta på rollespill.net.

jeg må si jeg er meget fornøyd med dette bidraget. samtidig er det rart å legge ned såpass mye arbeid i noe så gjennområttent. men, igjen samtidig, jeg tror det kan være dritmorsomt å spille, og gi folk en god latter underveis - så, hvorfor ikke?

amputér eller bli amputert. ja, hvorfor ikke?