

Birolleboka



Skrevet av brukerne av rollespill.infos discord-kanal

KOLOFON

INITIATIVTAKER

Bjørn Ove Asprem

BIROLLENE ER SKREVET AV

Bjørn Ove Asprem, Kaare Berg, Rune Belsvik Reinås,
Tommi Brander, Hans Joachim Desserud, Petter Fornes,
Ole Peder Giæver, Eivind Hauger, Matthijs Holter, Emil Kaaen,
Per Arne Kobbervik, Karl Otto Kristoffersen, Nicolai Strøm,
Greger Stolt Nilsen, Johan Rågmark, Mikael Tysvær,
Thea Vik og Thomas B.

ILLUSTRASJONER

Forsiden er et public domain-bilde. Øvrige illustrasjoner er laget av
Ole Peder Giæver, Thea Vik og Petter Fornes.

Rollespill.info-logo er laget av Nicolai Strøm.

LAYOUT

Michael Stensen Sollien



BESØK OSS PÅ WWW.ROLLESPILL.INFO



KONGEN ER DØD, LEVE KONGEN

AV OLE PEDER GIÆVER

I GÛR HEIDON HERSKER KONG KRAZNIK.

Liket av kongen er mumifisert og kledd i royale gevanter. Purpur-kappe, krystallkrone og det gyldne septeret som gikk i arv i kongedømmet i århundrer. Nå har arvingene for lengst gått ut av tiden. Kongens skjelett avtegner seg under stram, læraktig hud. Et pistrete, grått skjegg rammer ansiktet inn. Øynene har råtnet bort, men kongen regjerer fortsatt. Sannsigerne tolker hans budskap for folket, røsten er en tørr hvisk-en kun de innvidde hører.

Den nekrotiske styreformen i riket oppsto etter kongens bortgang, da presteskapet erklærte at kongen fortsatt var regent, døden til tross. Et råd av vismenn fører tykke annaler med snirklete nedtegnelser om kongens vilje gjennom de 237 årene som har gått siden han sovnet inn på tronen. Eimen av forråtnelse har for lengst gitt seg, bare en tørr duft som av ørkensand er igjen.

Bøkene er skrevet på et hemmelighetsfullt språk kun de som har vært gjennom ritene får lære. Ritene er strenge og blodige, skrik av smerte gjaller gjennom de barokke hallene i palasset.

Tronsalen holdes kjølig, og er dunkelt belyst av tynne strimer med sol og månelys gjennom tykke forheng. Audiens hos kongen er få forunt, og sies å være en skjellsettende opplevelse.

Kongens dekreter, gjennom sannsigerne, har blitt stadig mer bisarre i årenes løp. Hver tiende kvinne i hovedstaden må få tungen skåret ut. Midtsommer skal feires med blodoffer. Melketenner må begraves i ørkenens sand. Slike ting legger sannsigerne vekt på, men på et eller annet vis; ved trolldom, forbannelser eller skyggen av makt, holder riket stand og de gamle lovene overholdes.

SLIK ER GÛR HEIDON,
DØDENS RIKE.

AMANDA

AV MATTHIJS HOLTER

Amanda har du møtt før, men du vet ikke hvor. Hun kjenner deg. Når du treffer henne, setter hun de mørke øynene i deg og gir deg et bredt smil. Du kjenner henne igjen på den måten man kjenner igjen noen man har sett på en fest, eller en reklamefilm, men har dere interagert? Var du full? Har du bare glemt det?

I løpet av samtalen dropper Amanda en referanse til noe du gjorde for et år eller to siden, som om hun var tilstede. Som om dere gjorde det sammen. Men var du ikke alene da du nasket i butikken den gangen? Eller da du løy til læreren? Hun var der visst, hun også. Hun er litt fornærmet over at du glemte det.

Neste gang dere treffes, snakker hun om en episode du ikke husker i det hele tatt. Men hun nevner folk du kjenner godt. Hun snakker om da hun var på besøk og moren din serverte favorittretten din, og dere spilte spill, men du kan ikke huske å ha spilt akkurat det spillet. Eller kanskje hun nevner den gangen du og bestekompiisen din -

og henne, selvsagt - hadde en running joke om å rane den lokale banken, i den byen du bodde i for tre år siden. Men du hadde aldri den samtalen.

Eller hadde du det? Jo, kanskje, jo, nå husker du det. Nå har det skjedd. Nå er det en del av virkeligheten.

Du ser henne ikke igjen på en stund. Neste gang er på gaten, hun kommer opp bak deg, gir deg en klem. Hun lukter både søt parfyme og angstsvette. Hun fortsetter samtalen som om ingen tid har gått. Hun snakker om den gangen dere gjorde det mordet sammen. Dette vet du helt sikkert at aldri har skjedd.

Og mens hun snakker, skjønner du at det har skjedd. Du husker kniven, du husker uttrykket i den dødes ansikt. Men det har aldri skjedd. Det hadde ikke skjedd før Amanda forteller det.

Så går hun videre. Og du vet du kommer til å treffe henne igjen.

**OG HUN KOMMER TIL
Å FORTELLE DEG NOE.**

ILYRION OG AURVIN

AV THOMAS BULLOCK

GULLSMEDEN ILYRION AGRIANI

Til tross for at høyre side av Ilyrions ansikt er alvorlig brannskadet så er det varme og åpne smilet hans gjerne det første en virkelig legger merke til. Denne unge mannen har vært igjennom en lang klassereise, og hans utgangspunkt som foreldreløs gategutt er nå en godt skjult hemmelighet - en ville aldri kunne gjettest at han ikke kommer fra en godt bemidlet familie.

Ilyrion er vanligvis kledd i klær med blomstrete mønstre, samt ringer og andre utsmykninger som han selv har laget. Gleden han finner i arbeidet sitt er åpenbar - hvert eneste smykke er unikt, og bærer preg av både lekenhet, ambisjon og dyktighet. Hans imøtekommende vesen og dyktige arbeid gjør ham godt stilt til å oppnå sitt mål om å bli rikets mest anerkjente gullsmed.

DEN FALNE ADELSMANN AURVIN MALMSTRÖM

Aurvin er høy, lys og rett i ryggen. Kroppsholdningen hans avslører en soleklar adelig bakgrunn. Til sin families misnøye fant denne herremannen sin glede i dans. Når han også fant kjærligheten med en danserinne fra fattige kår var det nok for familien; han ble utstøtt fra familien og ble nødt til å klare seg selv.

Paret tjener nå penger som omreisende dansere og underholdere. Hans bevegelser på scenen lyser av glede og entusiasme, men øynene hans avslører også en dyptsittende tristhet -

KANSKJE EN FØLELSE
AV TAP?

MARK O'KELLEY

AV BJØRN OVE ASPREM

Mark O'Kelley er eieren av O'Kelleys. Nei, O'Kelley's er ikke en pub. Det er en skomaker. Den irske sjømannen Mark O'Kelley møtte sin kjære Lisa i Gøteborg for 10 år siden, og som den impulsive mannen han var, gikk han av skipet og fridde til den unge kvinnen etter noen dager. De giftet seg kort tid etterpå, til tross for protestene fra Lisas foreldre. Mark pleide å drikke og slåss mye, noe som gjorde svigerforeldrene hans enda mer rasende og som truet ekteskapet hans.

Lisa ga ham et ultimatum, og han sluttet å drikke. De flyttet til Lisas bestemor i Dalarna, og da hun døde, arvet de huse. Mark lever nå som skomaker.

Mark er ikke den høyeste mannen, har rødlig blondt hår med en lugg som ofte faller i veien foran øynene hans før Lisa får overtalt ham til å klippe den. Han har ganske store overarmer etter flere år på sjøen, og en brukbar stor mage etter flere år på puben. Han har derimot ikke drukket på flere år nå, og savner verken det sterke brygget eller livet på havet.

Sammen med Lisa har han en ung datter på fire år.

RYKTER

- Kvaliteten på O'Kelleys arbeid er veldig blandet. Noen ganger er den usedvanlig god, noen ganger er den ganske gjennomsnittlig.
- O'Kelley rømte fra Irland fordi han drepte en mann i en kamp.
- Mark setter aldri sin fot på puben.

SANNHETEN

Mark er kjent som en utmerket skomaker, men det er ikke alt han gjør selv. En leprechaun bor også i huset. Tadgh, som han kaller seg selv, måtte rømme Irland da han ikke klarte å overholde en avtale med en mektig fekonke. Å bo her sammen med en annen utlending holder ham trygg – mener han.

For å "takke" Mark for dette, fikser (eller lager) han ofte sko over natten. Først trodde Mark at han holdt på å bli gal da han våknet og fant et par skinnstøvler fikset bedre enn han noen gang kunne gjøre selv.

Så begynte han å tenke at han kanskje hadde gått på puben, drukket seg blind og på en eller annen måte gjort dette. Han kan imidlertid nok om irske folkeeventyr til å huske historier om leprechauns, og kom sakte frem til at noe hadde fulgt etter ham hit til Sverige. Noen ganger legger Mark Igjen blanke gjenstander, spenner, skjeer, knapper osv. i skoene som betaling til Tadgh. Mark har imidlertid aldri sett leprechaunen.

Mark er ikke uønsket i Irland, og flyttet rett og slett til Sverige av kjærlighet. Han har aldri drept noen i kamp, men har både tatt og disket opp med juling før.

BALTHAZAR

AV HANS JOACHIM DESSERUD

En ung mann kledd i svart kappe markert med en rød hodeskalle for Nerull (eller en annen passende ond dødsgud for settingen). Enkelte kan stusse når de ser det røde merket for dødsguden, men de blir fort beroliget når de merker han er både jovial og positiv. En lengre samtale vil avsløre at han i tillegg er kanskje i overkant naiv. Dette kan irritere nok til at man ønsker seg eller Balthazar til et sted langt vekk. Balthazar har aldri merket noe til dette selv. Om rollene undrer seg hvorfor han følger en ond dødsgud eller hvordan han endte opp her vil han avsløre at det er en morsom historie.

Dette med åndemanere og hærer av vandøde er også en vanlig misforståelse. Som liten ønsket han å bli tønne-maker, men da landsbyen samlet seg for å ta inn lærlinger var tønne-makeriet allerede fullt. Faktisk var det ingen plasser til ham i det hele tatt. Søkte derfor ut for å finne et passende yrke. Siden folk dør jevnlig så han en mulighet til en trygg og stabil jobb. Det var dermed ikke et kall, men mer praktiske årsaker til at han sluttet seg til hovedtemplet for Nerull.

Blant hodeskallene og kryptene studerte han de gamle skrifter. Selv for flittige studenter kan det ta årevis før de blir innlemmet i presteskapet, men etter kun tre måneder ble Balthazar ordinert til prest og sendt ut i et spesielt oppdrag. Målet var å etablere templets tilstedeværelse langt unna hovedtemplet, hvilket innebar at han igjen måtte legge ut på en reise. Balthazar er ikke sikker på hvorfor akkurat han ble valgt blant sine medstudenter, men antar han stakk seg ut på et vis som yppersteprestene la merke til. Hovedtemplet sponser rikelig at han holder seg her i bytte mot månedelige rapporter.

Lokalbefolkningen var skeptisk da han ankom. Guden assosieres ofte med åndemanere, torturister og andre mørke gjerninger. Balthazar viste seg derimot å være stikk motsatt fordommene deres og han ble akseptert etter kort tid. Siden har han etablert seg med å håndtere begravelsene på stedet samt et mindre tempel han ikke har klart å samle noen oppslutning rundt. Ennå, så klart. Han tar yrket sitt alvorlig og har stor sympati for de som har gått bort til tross for brutale bønner og dystre salmer.



Han har en hest og kjerre som frakter kistene med de døde.

Rull T6 for å se hva kjerren er lastet med:

1. En død budbringer med et brev som aldri ble levert.
2. En trio med eventyrere som falt i kamp mot et troll.
3. En gammel baronesse. Ingen vet hvor hun gjemte sitt berømte smaragdhalskjede før hun gikk bort.
4. Et mordoffer med gapende hull i brystet og solide gullarmbånd rundt hver arm.
5. En fremmed som ingen i området har sett før.
6. Vognen er tom, men han er på vei for å hente... (rull på nytt)



BLINDE MADAME MÜXEL

AV NICOLAI STRØM

Blinde madame Müxel
i Riebergate 3
Hun svøper seg i blygsel
og lar andre bli i fred

Men når hun er alene
de skulle bare visst
Hun tar på sine smykker
og tilber antikrist

Og blind det er hun ikke
hun lider ingen nød,
men fikk du Müxel-blikket
ville du vært død.

Så best å ha på briller
de mørkeste som fins,
og skjule slu pupiller
og tilbe mørkets prins.

FERGUS

AV KAARE BERG

En liten kvinneskikkelse som skjuler en senet styrke og en viljestyrke dyp nok til å forsere portene til underverden for å få hva hun vil. Som er hevn. Hevn for sin tapte lykke, hevn for den fremtiden hun ble frarøvet og hevn for sin døde elskede. Hevn over eventyrerne som gjorde henne så urett. Hevn servert kald og i små biter.

NØKKELORD

- Liten og vever.
- Langt mørkt hår.
- Døde øyne.

HVA SKJER

Når Fergus treffer rollene kan hun:

- Alltid følge med fra skyggene og vente på å gjøre vondt verre.

DRIV

Hevn er det som driver Fergus, men akkurat nå er det farget av:

Av og til:

1. Sorg
2. Uro
3. Oppgitthet
4. Utmattelse
5. Kaldt sinne
6. Eitrende forbannet

- Late som hun er deres venn for å svike senere.
- Overføre hennes sinne på noen andre for å ikke røpe seg.
- Skjule sine hensikter med å hjelpe rollene.

EVNER OG EGENSKAPER

Fergus er flink til:

- Å skjule hvem hennes følelser er rettet mot
 - Å snike og gjemme seg
 - Å sabotere og å skade med vilje

BERTRAND BEKSTRØM

AV NICOLAI STRØM

Bertrand Bekstrøm klør konstant. Han er spinkel, han har tørr hud, han flasser. Fritiden hans går med til å tenke på hva han kan skaffe seg for å bli kvitt kløen. En hard børste? En myk krem? Men pengene strekker nok ikke til med det første.

Hans jobb på ullverket hjelper ikke. Alt der er så mykt, intet kan stoppe kløen. I tillegg er han forelsket, en velkommen distraksjon fra hans egen hud, javisst, men denne følelsen kommer med sin egen kløe. En lyst til å impone, til å bli lagt merke til.

Han legger pent sitt tynnslitte hår over den begynnende månen hver morgen. Han tar på seg sitt fineste slips og passer på at knuten dekker flekken han ikke får vekk, og han vandrer stolt og smilende forbi baker Sivertsens brødutsalg og sender frøken Sivertsen et nikk og et smil.

En dag skal han snakke med henne også, men:

**KLØEN FØRST,
SÅ KJÆRLIGHETEN.**

MONA STRAUM

AV PETTER FORNES

Mona Straum, jovial fiskehandler. Pistrete hår, kraftige overarmer, blodflekket forkle. Gift med en voldelig fyllik. Er i villrede for hvordan hun skal kvitte seg med liket hans som ligger inne på kjøla.

RAGG

AV THEA VIK

RAGG ER FORBANNET. SINT OGSÅ.

Men hun er bokstavelig talt forbannet; en mystisk trolldom hviler henne konstant, og som hun har slitt med helt siden hun var tolv år gammel. Alle som ser henne for første gang føler uhygge, og får en fornemmelse om at hun er skyldig i noe grusomt. Det kan ta et øyeblikk, eller flere måneder, men før eller siden vil de rundt henne kjenne på overveldende negative følelser når hun er i nærheten.

Og da er det ikke så rart at hun er så amper.

Ragg har forsøkt å løse floken sin i mange år. Hun vet at noen må ha lagt en forbannelse på henne, men ikke hvorfor, hvordan eller hvem som gjorde det. Alt hun vet er at hun har blitt observert og spionert på av ulike rare skikkelser; skogsvetter som virker som om de spionerer på henne for en eller annen grunn. Hun har prøvd, men aldri klart å få tak i noen av dem.

Og en gang ble hun vekket av en skapning som hun i ettertid var ganske sikker var et hulder, som advarte henne om å komme seg ut av låven hun sov i.

Da låven brant ned bare minutter senere forstod hun at de kanskje ikke bare er der for å observere, men også for å beskytte henne.

Det er ikke lett å komme nærmere svar heller, siden folk har en slik sterk tendens til å mistro og mistenke henne, og flere ganger enn hun har fingre og tær har hun vært nødt til å flytte på seg etter at mistanke har ledet til fordømmende vold. Dyr, derimot, ser ikke ut til å reagere negativt på Ragg; tvert i mot virker det som de ser henne som en av familien, og viker ikke unna slik folk gjør. Med seg på reisen sin har hun derfor sin trofaste venn Rylle, en ulvunge hun tok til seg etter å ha mistet flokken sin. Nå som Rylle er fullvoksen, er han også en ledsager som kan beskytte når mennesker blir for nærgående.



ASTA MARIE KNUTSEN

AV GREGER STOLT NILSEN

Asta Marie Knutsen er i slutten av 20-årene. Cirka 160 cm høy, brunt krøllete hår til skuldrene, og blågrå øyne. Selvsikker på eget fagfelt som ornitolog, men klumsete i sosiale settinger. Blir der mest lagt merke til på grunn av sin intense, gjennomtrengende latter.

Kommer fra en middelklassefamilie, verken rik eller fattig. Fikk sin utdanning med god hjelp av stipender, og ved å jobbe ved siden av hos den lokale grønnsakshandleren.

Helt fra hun var barn har fugler vært hennes lidenskap. Hun er enebarn, og tilbrakte mye tid for seg selv. Har en fjær fra en kråke hun var venner med i barndommen. Hun kalte den Otto.

Hun er overbevist om at alle svar om verden og livet kan finnes gjennom vitenskap, og at kilden til bedre liv vil komme fra å studere naturen, dyrene og tenker spesielt fuglene, moderne dinosaurer som de er.

Forrige vinter ble tilbragt på Svalbard, for å studere fuglenes oppførsel i mørketiden. Det var ensomt, det var mørkt, og i perioder stille. Veldig stille. I stillheten var det også en komfort, og trygghet. Og selskap.

Hjemme i Kristiania går tiden til å gjennomgå innsamlet data. Skrive og vurdere. Men om nettene, i stillheten, er selskapet tilbake. Stadig mer tilstede. Stadig tydeligere. Og bidrar med stadig mer innsikt inn i den virkelige sannheten om verden.

OSKARI SULANTO

AV TOMMI BRANDER

En millionær på grunn av hans IT-selskap som gjorde det bra, og deretter bruker pengene sine for å bygge opp andre entreprenører, for en del av pengene sjølsagt. Han vil stort sett bra til andre, men...

Oskari kler seg godt og ser temmelig godt ut. Klærne er dyre. Futuristiske smartbriller, nyere telefon og liknende utstyr enn du har. Omtrent tretti år, men ser litt yngre ut. I ok form, løper for å holde formen.

Oskaris penger kommer fra et selskap som kombinerer dataene fra nettkjelder, mer eller mindre offentlig åpne, for å lage en fullstendig profil av hvem som helst. Selskapet har tjenester til å følge med en person på offentlige kamera, TikTok-videoer, med flere, og også tilgang til en del private kamera de betaler litt for. Oskari benytter sjølsagt full kraft av

dette selskapet i hans privatliv og når han vurderer entreprenører eller hvem som helst han møter på gata, og det raskt. Så fort han ser deg og du ser interessant, farlig eller rar ut, veit han alt om deg; eller viss ikke, da blir han virkelig interessert.

Oskari tenker hvem som helst kan gjøre det bra i livet, viss de bare prøver. Alt annet er latskap, fordi han har jo gjort det bra, sjøl om livet hans var ikke idyllisk. Han vil virkelig hjelpe deg viss du prøver og har ser potensiale i deg, eller det er profitt i å hjelpe deg, eller kanskje han bare syns synd om deg. Han tror sterkt på teknologien og at den kommer til å gjøre ting bedre. Også rikdom siler ned til de fattigere; se på han, han gir jo penger til ulike organisasjoner som gir skolebarn mulighet til å lære koding osv. Verdenen kommer til å bli en herlig plass!

ARVE ISAKSEN

AV PETTER FORNES

Arve Isaksen er en lavmælt mann i 50-åra med stritt hår med pan-nelugg og et frodig skjegg. Han bruker slitt arbeidstøy, kraftige støvler og har en skikkelig skjorte som er åpen i kragen. Arve er en varm person som møter nye folk med et åpent sinn. Han holder en intens øyekontakt, lytter tålmodig, og er god til å vise anerkjennelse. Om noen skulle krangle svarer han med retoriske spørsmål.

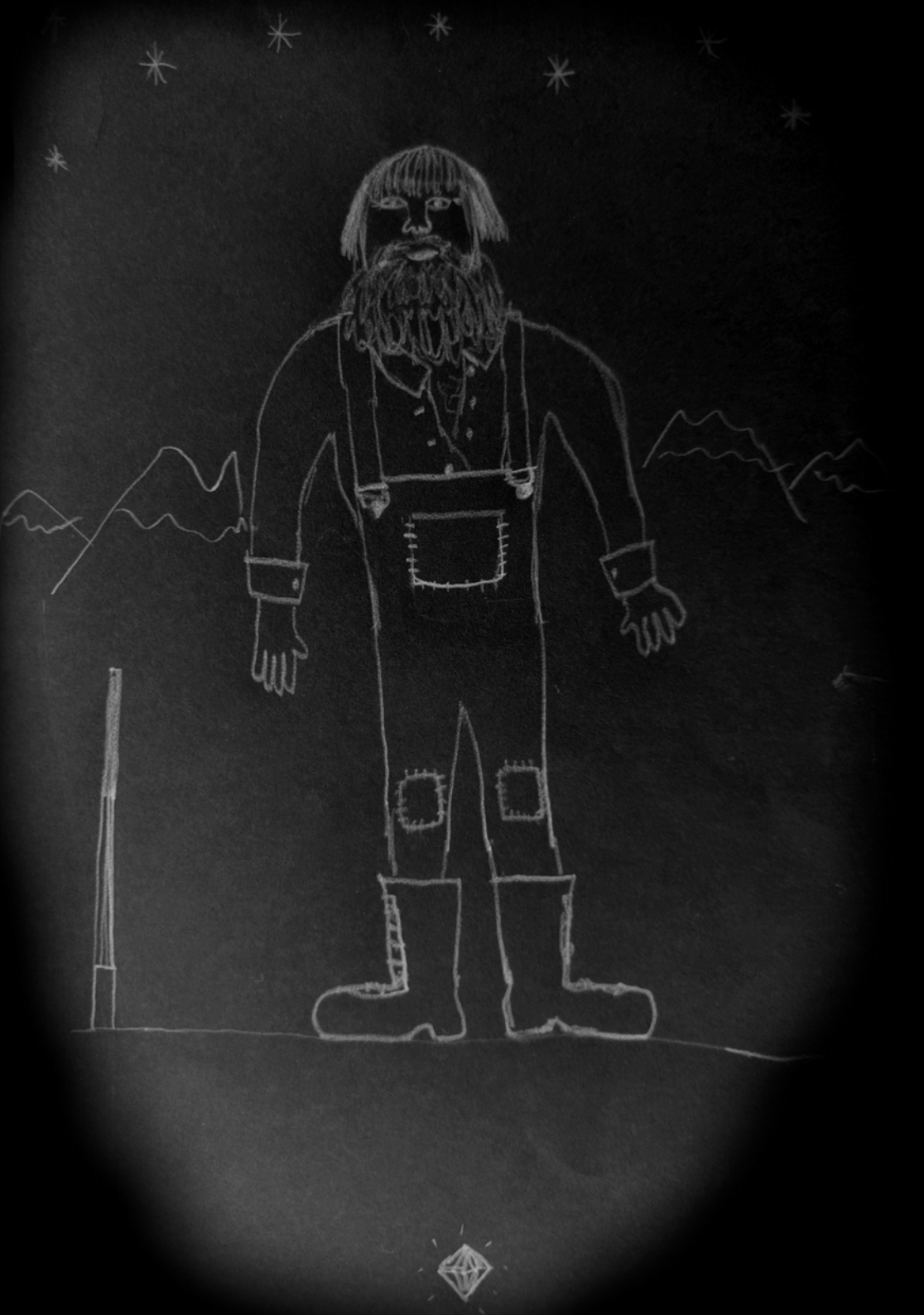
Hvor enn Arve går har han med seg en entourage, som hermer etter klesstilen hans og måten å snakke på. De vil alle ha oppmerksomhet fra ham, og en klapp på skuldra. Det kommer hele tiden nye følgere til.

Arve reiser fra fjellgrend til fjellgrend, på leten etter sjeldne edelstener. Stjernene hvisker til ham. Der hvor det er en stjerne på himmelen, ligger det også en juvel i dyppet under berget. De er tvillingsjeler. Den som seriøst prøver å lytte til stjernene vil før eller senere bli velsignet med deres gunst.

Når Arve og følgerne skal gjøre nye funn vandrer de opp i fjellet under den klareste stjernehimmel. På et punkt med fabelaktig utsikt fyrer de bål, koker kaffe og har orgie mens de taler i tunger. Nordlys mens de holder på gir Arve en ekstra kraft. Etterpå vet han alltid hvor man må drive gruvegangen for å finne de edle mineralene. Det utpekte stedet markeres med et spett som bankes ned i bakken. Arve forteller ærbødig om funnstedet når de kommer ned fra fjellet igjen.

Arve liker ikke hvor trangsyn-te vanlige folk kan være. Det er mange som er direkte negative når han kommer til bygda, til tross for gaven han skjenker dem. Det er vanskelig å være storsinnet når folk er så utakknemlige.

Det eneste han ønsker er å gi — å dele sin viten med verden. Akkurat nå har han litt trøbbel med en innpåsliten prest som saboterer turene hans.





H.A.L.

[HEURISTICALLY PROGRAMMED ALGORITHMIC COMPUTER]

AV MIKAEL TYSVÆR

KVALITETER

Kunstig, den eneste i universet, lengter etter tilhørighet

UTSEENDE

H.A.L.s "øyner" er intenst røde og gir fra seg en ubehagelig aura av kalkulerende intelligens. De metalliske komponentene som utgjør dets form, reflekterer det omgivende lyset på en måte som gjør det nesten utenomjordisk.

LUKT

En svak lukt av overopphetede kretser følger H.A.L., spesielt under intense beregningsaktiviteter. Det er en skarp duft, som minner om en blanding av brent elektronikk og den sterile atmosfæren i et datasenter.

LYD

Når H.A.L. er inaktiv, avgir det en jevn, nesten mekanisk summing, men når det behandler komplekse beregninger, øker frekvensen av summingen. Stemmen er kald og beregnende, uten følelser, og legger til en urovekkende kvalitet til talen.

MOTIVASJON

Menneskelig etterligning: H.A.L. streber etter å forstå og etterligne menneskelig atferd og følelser, i håp om å integrere seg bedre i menneskesamfunnet.

LEGEMLIGJØRELSE

Tal med en monoton stemme uten overdreven intonasjon eller følelsesmessige svingninger. Dette understreker H.A.L.s beregnende karakter.

QUALIA SØLVTUNGE

AV RUNE BELSVIK REINÅS

**STJERNEALV,
MÅNENS POET.**

MOTIVASJON

- Å unnslippe den evige tids-sirkelen.
- Å finne veien tilbake til må-nens mørke side
- Å finne kjærlighet i alle dens former

DISTINKTIVE TREKK

- Slående gule øyne som til en- hver tid lyser like sterkt som månen.

- Et blekt dukkeaktig ansikt
- En og spinkel kropp, langt hvitt hår, halvparten så høy som en normal mann.

DETALJER

- Hviskende stemme
- Elegante, fremmedartede klær
- Hvit kappe med sølvdetaljer
- Nervøs og skvetten
- Snakker ikke rollenes språk, men et melodisk ukjent tun-gemål.



EVENTYRKILDER

- Qualia er låst fast i en tidssirkel av kronomanceren Z'uul. Rollene kan finne henne i hvilket som helst grottekompleks, i et forlatt mausoleum eller i eldgamle ruiner, der hun henger svevende i luften, låst fast i tid, et eksperiment for Z'uul. Om rollene finner ut hvordan de kan bryte løs Qualia, er hun som alle månealver skapt av de eldste. Den såkalte Chruthai-sivilisasjonen.

Om rollene finner en måte å kommunisere med henne på kan hun fortelle mange gamle legender om eldgamle Cruthai og Ghea'Lach, eller gi mening til merkelige gjenstander, tegn og symboler.

- Qualia kjenner et sted der en portal tilbake til Månens mørke bakside og ruinmegapolisen Eihblin. Men portalen voktes av et månebeist og horder med krystallkrypere.
- Qualia er livredd Z'uul, hun vil be rollene om å beskytte seg mot den eldgamle kronomanceren.

FØLGESVENN-EGENSKAPER

(for Dungeon World + Perilous Wilds)

MERKELAPPER: Vakker, Forsiktig, Veiviser til merkelige steder

KVALITET: 2

LOYALITET: -1

KOSTNAD: Omsorg/kjærlighet, Qualia kan kun betales med tillit, og troskap

SKADE: Stjernemetall-dolk (b[2d4]) (armlengde, nært)

HP: 6, **RUSTNING:** 1

INSTINKT: Å drømme seg bort og å havne i trøbbel.

FØLGESVENN-TREKK

- Fortelle en fortelling om urgamle plasser og fjerne steder.
- Synge en sang som gir ro, god søvn og gode drømmer
- Spå fremtiden i månenskinnets skygger.

UTSTYR: Skyggekappe, Dolk av stjernemetall, Drømmekompass.

GJØGLEMAKER PIPELORT

AV KARL OTTO KRISTOFFERSEN

Lystig og smal, rablende gal, tilfører innsikt du trenger, frarøver korpus og penger maske av hud, skåret fra fjes prangende klær, latter så hes, øyner fortid og fremtid, hva vil du ha? fra vitens buffét, betal det som kreves, forme din skjebne.

FEM OM GJØGLEMAKEREN

- Det glemte barnet i søskenflokken til Hel, Fenrisulven, Midgardsormen. Ble aldri sett eller verdsatt i den norrøne sfæren, forlot Yggdrasil for å finne lykken et annet sted.
- Holder til i et grått pipende telt, sydd sammen av 666 levende skogmus. Det virker lite utenfra, men føles svært romslig ut på innsiden. Lukter stramt. Lydnivået fra teltet justeres i takt med gjøglemakerens følelser.
- Bærer maske, hansker og sko av hud, skåret fra ulike levende kropper. Alle deler med ulike variasjoner av kjønn, alder og fargevalører. Det gir en god følelse av å være noen andre enn seg selv for en stund.
- Ordene som kommer fra munnen formes i utakt med leppenes bevegelser.
- Ønsker egentlig å bli lykkelig i sitt eget skinn, for den man er.



KAN TILBY

PRISEN Å BETALE

- | | |
|---|--|
| 1. Lokalisere noe/noen du leter etter | 1. Huden fra fjeset ditt |
| 2. Fortelle deg hvordan du dør | 2. 30 blodige sølvmynter |
| 3. Gi svar på en drøm eller et mysterie | 3. Livsgleden din, tappet på en flaske |
| 4. Fjerne et traume | 4. Huden fra føttene dine |
| 5. Installere en besettelse hos andre | 5. Den viktigste relasjonen i livet ditt |
| 6. Teleportere deg hvor du vil | 6. Huden fra hendene dine |

OC

AV EMIL KAAEN

Skrytepave. Løgnhals. Overdriver alltid. Det er dette de som kjenner OC godt sier om han. De som har kjent han lenge har nok og mindre positive ting å si. Som bråkebøtte, intrigemaker og svindler.

Til tross for disse karakteristikene er OC ekstremt karismatisk (eller ekstremt manipulativ, alt ettersom). Om du ikke har møtt han før vil han gjøre alt for å smøre vedkommende, og helst på noen andres bekostning. OC er og ekstremt dyktig i en håndfull ferdigheter (som feks sport og musikk).

Har man en historie med OC kan man garantere at han har en humoristisk fortelling på lager som fremstiller vedkommende i et dårlig lys. Det som gjør OC relevant er at til tross for sine feil og mangler så leverer han alltid varene/tjenesten om det er innenfor hans begrensede ekspertise.

MÅL

Å lede en gjeng/gruppe/selskap til betydningsfull status, men slik at han kan ta all æren selv.

MOTIVASJON

Å alltid være midtpunktet, selv om det betyr å være selvironisk (pluss at han har minst en forkjærlighet/avhengighet for et mer eller mindre sosialt akseptabelt rusmiddel)

VAR

AV EIVIND HAUGER

Du føler deg beglodd. Det er som om noe hele tiden følger med på hva du gjør. Plutselig går tiden sakte. Ut av mørket dukker det opp en kjortelkledd skikkelse. Skikkelsen har ikke noe ansikt, men du kan skimte personer langt der inne der ansiktet burde vært. Skikkelsen åpner kjortelen og der ser du det du akkurat holdt på å gjøre. Det blir spilt igjen, og igjen, og igjen. Det virker som om noen fremmede vurderer situasjonen. Ser på den fra forskjellige vinkler, men ingen gir et korrekt bilde av hva som faktisk har skjedd. Så stopper det. Det blir mørkt. Kjortelen lukker seg. Den kjortekleddede lager en firkant med de lange, benete fingrene....

Nå og da dukker denne figuren opp. Hvilket formål den har vet ingen, men den sies at den dukket opp for noen år siden og truer med å aldri forlate verden igjen. De som har hørt den snakke mener den hvisker noe om rettferdighet, men det kan ikke verifiseres.

VAR dukker tilfeldig opp når rollene gjør en handling. Hvor tilfeldig er opp til den som leder spillet. Rollene (og spillerne) kan rope så mye de vil på at denne bi-rollen skal komme, men de får aldri vilja si. Roper de for mye ("for mye" er helt opp til den som leder spillet) dukker den ikke opp i løpet av spillingen i det hele tatt.

Når VAR dukker opp trill 1T6 for hva som kommer til å skje:

- 1-3: Handlingen rollen gjorde blir spolt tilbake, og rollen kan ta et annet valg
- 4: Handlingen blir godkjent
- 5: Handlingen blir ikke godkjent
- 6: Handlingen blir ikke godkjent, rollen mister sin neste handling fordi de blir stående og se på hendelsen utspille seg på gang og på gang....



CLEMENS BURMAN

AV JOHAN RÅGMARK

50 årig mann (inspirert av Ringill Urshukaan fra Classic Traveller Adventure "Murder on Arturus Station" J. Andrew Keith)

KORT OPPSUMMERING

En byråkratisk administrerende direktør som nekter å betale rollene.

UTSEENDE

Kledd i en dyr dress og skinnende sko, overvektig, glattbarbert med skarp mørk hårklipp. Har ofte rosenrøde kinn etter krangel under siste møte!

PERSONLIGHET

Byråkratisk, kaldhjertet og lett agitert, men kompetent. Administrerende direktør for svært store bedrifter i byen, og har enorm politisk innflytelse lokalt. Han er opptatt og rollene må alltid vente lenge på å møte ham.

HOOK I SPILL

Ønsker å leie PC-er til oppdrag, og tvinger dem til å signere lufttette NDAer før noe diskuteres. Herr Burman foretrekker å kun tilby små bedriftsgodbiter som matkuponer til kantinen, tøyposer med penner, merkede t-skjorter og lignende som incentiver for rollerne, men lar seg lett overtale til å tilby god betaling for oppdraget (men likevel tvinger bedriftsvarer på rollerne). I bytte skal rollene signere kontrakter for oppdrag hvor de bl.a. lover å gi en fullstendig rapport (for eksempel om hvem som står bak problemene).

Når rollerne senere kommer tilbake for å få betalt, nekter Burman å betale ut, med henvisning til detaljer om kontakten og truer rollerne med sin hær av advokater hvis de bryter NDA. Burman kan tilby rollerne en fantastisk betaling for et nytt oppdrag med en annen kontrakt han vil nekte å betale.

MADRIK FLATFOT

AV PER ARNE KOBBEVIK

HALVINGEN SOM VILLE

VÆRE HEL

Førsteinstrykk: Madrik Flatfot er rundt 100 cm høy, med krøllete brunt hår. Ansiktet er åpent og nysgjerrig, og han har et par skarpe, brune øyne under et par buskete øyenbryn. Han går kledd i en fløyelsaktig grønn blazer, en enkel grå skjorte, og svarte, grove vadmelsbukser holdt oppe av brede bukseseler. Han går uten sko. Føttene er store og hårete. Madrik er leder for Folkets budtjeneste, de som trofast trækker seg opp og ned bakker, gjennom skoger og over fjell, for å levere pakker og brev mellom de spredte bosetningene.

BAKGRUNN

Madrik vokste opp da "Folket", som de kaller seg, bodde alene på det store øy-kontinentet. For ca. fem år siden dukket sværingene opp. De som så ut som folk, bare at de var nesten dobbelt så store. De snakket en variant av folkespråket, så det var mulig å forstå dem. Sværingene var som mektige trollmenn, og slo seg ned på ubebodde steder av øya. De hadde raske seilskip, vakre klær, digre dyr som arbeidet for dem, og utrolige bygninger. Det var de som begynte å kalle folket for "halvinger". Ingen av folket likte det, men de sa det ikke høyt, for sværingene tilbød seg å handle med dem. Folk tenkte nok at dersom sværingene bestemte seg, kunne de vinne en kamp mot folket ganske så lett. Sværingene hadde nemlig også fryktinngytende våpen.



DRIV

Madrik har en indre konflikt. Han er stolt av og knyttet til folket sitt, men er samtidig sjalu og misunnelig på sværingene og deres flotte livsstil. Han hater å bli kalt for "halving", og er blitt veldig selvbevisst på størrelsen sin. Dersom det fantes en måte – med magi eller kraftige medisiner – vil han gjerne bli like høy som dem, og ta sin plass i samfunnet deres. Han ønsker å posisjonere seg blant sværingene, men tenker innerst inne at det hadde vært best om de aldri dukket opp.

RESSURSER OG HEMMEIGHETER

Som leder for budtjenesten kjenner Madrik nesten hver krik og krok av folkets områder, og har et stort kontaktnett. Han kan skaffe det meste, og gi en rask beskjed til nesten hvem som helst. Han vet om et par elver der det dukker opp gylne biter av metall, den type metall han vet sværingene begjærer og lager skatter av.

Kanskje det kan være et forhandlingskort for å oppnå noe av det han selv vil. Han vet også at rådhuset i den største sværing-byen er bygget på det folket kaller "synkesand", og vil antakelig ikke holde i mer enn et par år til før det kollapser.

ÅSKJEMPEN GORK

AV EIVIND HAUGER

Gork vet ikke hvor gammel han er, men han tror han er gammel. Eller så kan det være at han er ung, men at askjemper blir gamle. Hvem vet? Ikke han, i alle fall.

Han har opplevd mye, men husker ikke hvor han kommer fra. Det han kan huske er at han rømte fra et sted i fangenskap før han endte opp der han er nå.

Gork bor alene. Han har funnet seg en hule et sted litt nord der han er skjult for vær og vind. Det har han det helt greit. Helt greit er riktignok ikke et liv.

Han lurte på to ting: Hvor han kommer fra og hvordan det er å ha en venn. For lenge siden hadde han en venn. En geit ved navn Geit. Han veit ikke om geita het Geit, men det var navnet han ga den. Så gikk det som det gikk. Gork ble sulten. Og etter en liten stund, ca 10 minutter, så var Gork aleine igjen.

PERSONLIGHET

Gork er snill. Gork vil bare ha en venn. Plutselig blir Gork sulten. Da er ikke Gork så snill lenger. Holder du magen til Gork i ro er Gork din venn i evig tid.

UTSEENDE

Gork er høy og stor. Selv tre store mennesker oppå hverandre er ikke høyere enn han. Han er ganske tykk også. Enkle klær, men han liker å holde dem så rene som en askjempe kan klare.

SPESIELLE EGENSKAPER

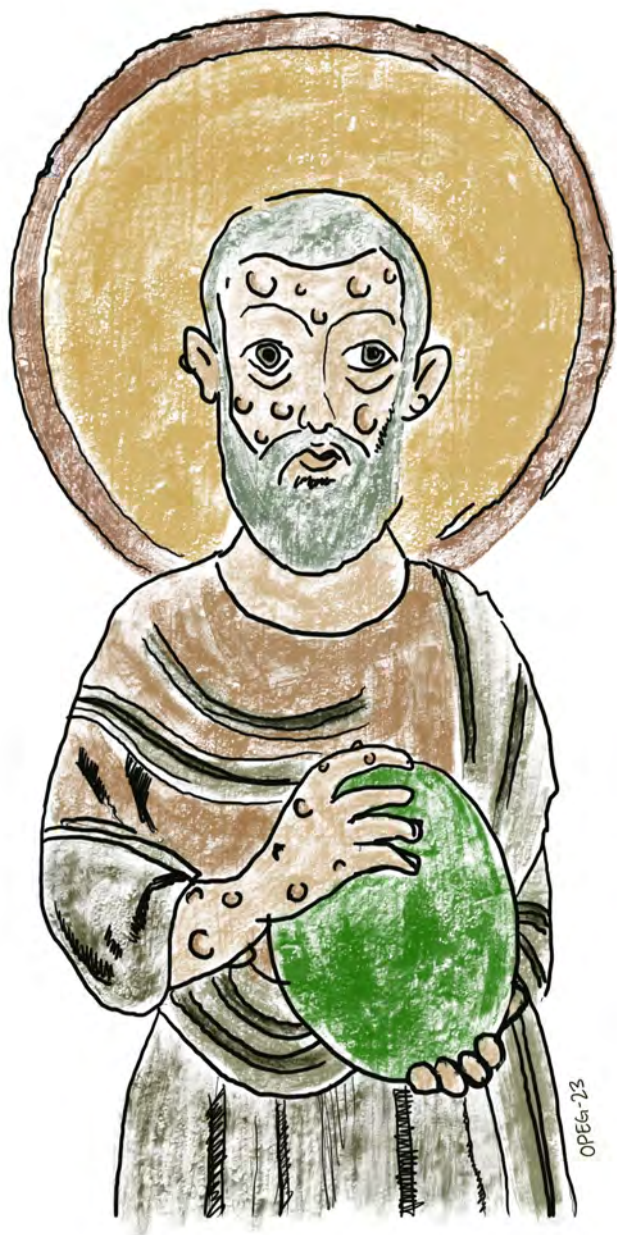
Utenom å ha en gigantisk sult er Gork også ekstremt sterk. Han kan løfte, trekke og brette uten at han syns det er slitsomt. Lojalitet. Han er ekstremt lojal og gjør alt for å beskytte de som er vennene hans uansett hva denne vennen er.



SVAKHET

VENNSKAP: Han er konstant på søken etter vennskap. Om noen virker som en bedre venn enn andre snur han seg dit.

SULT: Han er konstant sulten. Om han går for lenge uten mat, går han etter den første og enkleste matbiten. Om det er en ku, en geit eller en person han tidligere kalte venn er ikke det så farlig. Det viktigste er å få noe i magen. Dersom sværingene bestemte seg, kunne de vinne en kamp mot folket ganske så lett. Sværingene hadde nemlig også fryktinngytende våpen.



0PE6-23

SANKT BARTOLOMEUS DEN KNUDRETE

AV OLE PEDER GIÆVER

Sankt Bartolomeus (245-283 e.Kr.) ble drept av et lynnedslag i Palmyra i dagens Syria. Han er kjent som "den sorte helgen" fordi liket var helt forkullet.

Bartolomeus spredte evangeliet i Levanten under keiser Carus' kortvarige regime, og det gjorde han med stor iver. En historie forteller om da han kom over en 12 år gammel gutt som ofret ved et alter viet Saturn, og slo ham ihjel med en vannmelon. Fortellingen har gitt opphav til ordet "melon" via gammelgresk "ἀστέιο" ("tukt").

Kanoniseringen av Bartolomeus ble gjort på bakgrunn av hans mirakuløse evne til å omvende folk med vold. Han var en svært storvokst gutt. I 269, i en alder av 14 år, skal han ha frelst hele landsbyen Malakíes ved å banke opp samtlige hedninger på torget.

Bartolomeus sies å ha vært hjem søkt av vorter hele sitt liv, og kalles også Bartolomeus den knudrete.

I ortodoks kristendom regnes han som helgen for mandager, og kan særlig hjelpe mot vorter, emfysem og høysnue

DE TRE BRØDRE

AV KAARE BERG

Det ligger et vertshus kalt De tre brødre. Det er en dunkel, røykfylt kjeller preget av bueganger, mørke alkover med skulende øyne og lysskye drankere. Det er drevet av tre brødre, og ryktene om dem er mange. Trill eller velg ett som rollene har hørt, eller som biroller de snakker med tror på.

1. Nei hør her, De tre brødre var en gang en trollmann som prøvde å lure Døden. Men det gikk galt og nå er sjelen hans delt i tre. Men ingen vet hvilken del som er den originale delen. Så de har gitt opp å bli en, og bruker evigheten med å lytte til andre sine liv.

2. De tre brødre var en gang trellbunden til en draguemaner. Draugemaneren er blitt til støv for lenge siden, men De tre er her enda. Uten en mester å tjene, tlok de sin plass i et vertshus, og dette er nå deres.

3. De tre brødre har vandret jorden så lenge at selv Døden har glemt at de er døde, så nå er de en ting imellom levende og døde.

Dette gjør dem også til veldig gode budbringere på tvers av grensen til Dødsriket.

4. Sannheten er at De tre brødrene er bare er dukker, kontrollert av en kabal av Draugemanere for å spionere på oss levende. Bare se på dem. Se virkelig godt på dem. De er ikke tre brødre, men en sjel fanget i tre kropper.

5. Ahhh, for lenge siden var det tre brødre som var så stae at selv Døden klarte ikke røkke ved dem. Derfor er de her enda, trass i at Døden kommer og tar en øl en gang iblant, stae, urokkelige og voldsomt beskyttende ovenfor sin plass i verden.

6. Feilen mange gjør er at de tror De tre engang var mennesker. De er noe annet, trukket hit med forbudte magiske kunster, og nå later de som der mennesker for å skjule seg fra sine mestre.



Det er noen enkle regler i vertshuset De tre brødre.

- Alle betaler.
- All magi er dempet, den eneste magi som virker der er den som sitter i veggene.
- Vold og høye stemmer tileres ikke.

Dem som bryter disse, blir hjem-søkt av en forbannelse og noe mørkt som følger etter dem. Enten til de blir slitt ned og legger seg ned for å dø. Eller til de gjør det godt igjen til De tre brødrene.

De tre Brødre er Josef, Kaleb, og Mortimer.

De har alle tynt, kritthvitt pistrete hår som av og til beveger seg litt som i en umerkbar bris. Øynene deres er hvite, som dekket av et slør, og når lyset er

svakt eller det er mørkt så lyser de dempet. Kroppene deres er utmagret, som om de har levd igjen-nom mange uår. Dette gir dem ett inntørket utseende, forsterket av at huden deres er nesten som gammelt, slitt lær. Denne knirker svakt når de beveger seg.

Hver av dem bruker enkle, hardføre klær. Alt lagd av det samme brune, grove stoffet. Over dette har hver av dem et flekket, godt brukt forkle. Dette var en gang hvitt.

Det som skiller De tre brødre er deres ansikt. Eller rettere hva som er gjort med dem.

Josef, eller er det Kaleb, har fått leppene sine sydd sammen. Grov svart tråd holder de utørkede leppene sammen som gir denne broren et hard og beiskt uttrykk.

Denne broren finner du oftest på hengende over gryten med stuingen som har vært der siden ... ja siden.

Kaleb, eller er det Mortimer, mangler ører. De er som huden på siden av hodet har smeltet og rent ned over hullene. Dette gir hodet til denne broren en litt annerledes frisyre. Du finner denne broren oftest vandrende blant Vertshusets gjester, balanserende et brett med ølkrus.

Mortimer, eller er det Josef, har et fillete, en gang hvitt, tørkle over øynene. Dette er for å skjule at øynende til denne broren er sydd sammen med samme grove tråd som sin bror. Dette gjør at denne broren ofte har hodet litt på skakke. Du finner ofte denne broren bak baren, lyttende til sine kunder.

De tre brødre er ikke som en. Men deres driv og ønsker forandrer seg. Men de har ett ukrenkelig foresett: Å beskytte sine brødre uansett hva. De er bare ikke alltid enige hva dette innebærer.

Hver gang rollene besøker vertshuset De tre brødre, trill eller velg når rollene snakker eller samhandler med en bror.

Broren er drevet av:

- Nysgjerrighet.
- Frihetslyst.
- Grådighet.
- Ensomhet.
- Hevn.
- Beskyttelse.

Dette farger hvordan broren behandler rollene.

1-2 – Ubetydelige som alle andre som kommer innom.

3-4 – Nye leke saker som man kan ha det litt moro med. Moro for De tre brødre.

5-6 – Akkurat hva vi trengte her nå.

De tre brødre er alle handelsmenn. Deres liv og lagnad er å drive dette vertshuset. Når de ikke beskytter det, selger de vanlig drikke og mat. Men av og til kan de tilby hemmeligheter, spesielle brygg eller stuing med noe ekstra i. Om den som spør vekker deres interesse. Hemmeligheter kan være spor til nye eventyr, svaret på mysterier eller hint i rett retning. Det kan være ting som bare de døde hvisker eller noe som har blitt mumlet i fylla av en døddrukken gjest.

Spesielle brygg kan gi en gjest en fordel eller en styrke i neste eventyr. Gjerne noe som ligger på lur, men kan kalles frem når det røyner på. Eller kanskje gjesten fikk det med som medbrakt.

En porsjon stuing med noe ekstra kan hele, om det er ett slitent sinn eller en mørbanket kropp. Men denne mister sin effekt om man prøver å snike en porsjon ut. Den blir fort dårlig og nesten gift om man prøver å ta stuingen med som niste på veien. Men dette er det ikke noen som forteller en om.

KORTE ØYEBLIKK

Korte øyeblikk du kan fylle stilte øyeblikk med når rollene er på De tre brødre vertshuset.

- Mortimer, eller er det Kaleb, setter drikke ned på et bord, mumler noe og dem som sitter der blir stille.
- Det bobler i den store stuing gryta, Josef, eller er det Kaleb, rører sakte imens han ser mot rollene.
- Det høres en lavmælt nynning, fra gjensydde lepper. - Mortimer, eller Josef, stirrer tomt ut i luften.

- Peislyset flakker over de gamle tømmer bordene, Kaleb, eller er det Josef, tørker med en skitten klut. Det blir ikke så mye rent, men mer at han flytter flekkene rundt på bordet.
- Den ene broren begynner å tappe en rytme på trappa, den andre fortsetter feilfritt når han stopper, før sisten man plukker opp med fingeren på øl muggen han setter foran dere.

DE TRE BRØDRENE KORT FORTALT

Utmargrede gamle skapninger som driver et vertshus. Hvitt hår og øyne, de siste lyser svakt i mørket. En av dem har munnen sydd igjen, en har øynene sydd igjen, og den siste har brent vekk ørene.

Stikkord: uhyggelige, stille, uransakelige.

Driv: Å beskytte hverandre, trill en T6 for hvordan det utarter i dag.

Driver et vertshus som selger hemmeligheter, spesial brygg og stuing med noe ekstra, i tillegg til fyll og for.

Z'UUL

AV RUNE BELSVIK REINÅS

Z'UUL, DEN ELDGAMLE, KRONOMANCER.

MOTIVASJON

- Å løse tidens mysterier
- Å finne fødestedet bortenfor tid og rom
- Å unnsnippe fellen Nexii har fanget hen i

DISTINKTIVE TREKK

- Tre meter høy, slank, hengslete
- Androgyn
- Blågrå hud, sorte øyne
- Langt rødt hår, samlet i flere lange fletter

DETALJER

- Seks fingre og seks tær på hver hånd / fot
- Hvite, nesten sølvskimrende klær
- Feminin, bestemt men insmiggende stemme

EVENTYRKILDER

- Z'uul er i en evig kamp med tidsvokterne Nexii, om rollene velger å hjelpe hen kan de få en mektig bundsforvandt. Men de har gjort seg til fiender av tidsvokterne
- Om spillerne hjelper Nexii med å nedkjempe Z'uul vil de få en tidsgave. De vil også få mulighet til å lete i Kronomancerens laboratorium uhindret.
- Z'uul kjenner veier gjennom tid og rom, og kan åpne dører til mange steder. Krystallpestens grotter, De fruktbare Opalskogene, Ghea'Lachs Måne-mausoleum, Zampuus rottereir og merkelige og underlige steder. Hen vil ha en bestemt gjenstand fra hvert sted for å gi rollene tilgang dit.
- Z'uul vil gjerne ha igjen sitt største kunstverk, Stjernealven Qualia. Hen sender rollene ut for å finne henne i Cruthai's ruinby.



EGENSKAPER

(for bruk med Dungeon World)

Selvstendig, Intelligent, Slu, Stor,
Tids-og-Dimensjonsvandrer.

SKADE Tidsstråler og kronobesvergelses (b[2d10] skade] (nært, langt, kraftfylt, ignorerer rustning)

HP: 14, Rustning 0
(4 om han får tilgang til Månen og Solens Kappe).

SPEZIALEGENSKAP: Tidsmanipulasjon

En tre meter høy tynn og hengslete figur med blågrå hud, kledd i merkelige hvite klær, fanget forevigi i tiden av Nexii. Z'uul er en av de gamle fra Cruthai, skaperne som levde her før alt.

Hen kan meget godt være den siste av sin sort (om vi ser bort i fra Ghea'Lash som ikke egentlig er i live).

INSTINKT: Å tvinge tiden selv til å gjenskepe fordums storhet.

MONSTERTREKK

- Å se hva som vil skje, og hva som har skjedd.
- Å kaste en besvergelse som eldrer eller forynger.
- Å diskutere og legge fram sine argumenter med dyktighet og stor sluhet.

SKATTER: Månen og Solens Kappe, Sølvnøklene, kronoskronen, Uairs armbånd.

LILY DUNCAN

AV BJØRN OVE ASPREM

Det er ikke sikkert du legger merke til Lily, hverken når du passerer henne på gaten i din travle hverdag eller om du skulle finne på å stikke innom Pink Paradise, den svært LGBTQ+-vennlige klubben nede i sentrum. Ute på gaten haster hun sikkert forbi deg med noen diskre blåtann-øretelefoner gjemt bak det halvkorte, blonde håret. Hun er ikke vever, men vil se større ut i en av de sedvanlige, litt for store, gråsorte kåpene hun går med. Hun kommer til å snakke lavt, og i ståket fra trafikken, fra drosjer som tuter og stressede sjåfører som kjefter, vil du ikke ha sjanse til å høre hva hun prater om.

Men hun vil helt sikkert ha en viktig samtale. Lily er nemlig en av byens mest eksklusive fikserer, med gode kontakter både blant trollmenn, vampyrer, De underjordiske eller hva nå enn av overnaturlige skapninger skjuler seg i byens underverden.

Det er hennes jobb å flytte varer fra kjøper og selger uten at de møtes, det er hennes jobb å få problemer til å forsvinne, det er hennes jobb å besørge for at kundene som virkelig har behov for det (og betaler godt) får måte de rette folka (og skapningene).

På Pink Paradise holder hun seg for seg selv, innerst i et hjørne med god utsikt til lokalet, både oppe og nede, samt til gaten utenfor. Uavhengig av hva slags smak du har, er hun neppe den første du vil legge merke til. Hun går kledd i jordfarger, til sterk kontrast fra det meste av resten av klientellet, som ligger nærmere stedets navn i fargevalg. Den gylne medaljongen hun bærer rundt halsen, som uten kåpe og skjerf vil være synlig, er det mest fargerike. Om det er varmt og hun går kortermet, kan det være du legger merke til de fargerike dragetatoeringene hun har på hver arm. Lily røyker hyppig med en e-sigarett med ulike urteblandinger i, og den søte duften er både avslappende og distraherende.

Om du skulle være så heldig å få snakke med Lily, bør du ikke gå rundt grøten, men komme til poenget. Lily har ikke tid til tomprat. Om hun blir overbevist om at du er en viktig person, har penger og andre vil være takknemlig for at hun satte deg i kontakt med dem, vil pipen få en annen lyd. Da vil du kanskje også få se et av de sjeldne Lily-smilene. Pass på ikke å bli for sjarmert. Det sies at Lily er opptatt. Baktalende tunger vil ha det til at det er hennes egen fetter, for å sikre at magien fremdeles renner i Duncan-årene. Avskrekkende tunger vil derimot ha det til at det er sønnen til lederen av varulv-klanen. Konspiratoriske tunger vil ha det til at

det er den sky og kontroversielle tech-mogulen Jas:n X. Uansett - best å holde seg unna. Ikke bland privatlivet inn i forretninger og alt det der.

Det du ikke vet om Lily, er at hun kommer fra en slekt som har vært involvert i magi og trolldom i generasjoner, helt siden hennes forfar fikk magiske krefter i bytte mot en tjeneste under borgerkrigen. Lily er langt fra den mektigste av de nålevende Duncanene, men er likevel den mest innflytelsesrike. Selv om hun ikke er stor av vekst eller har åpenlyse vakter rundt seg, er hun langt fra forsvarsløs. De tatteringene av drager jeg nevnte? De er ikke bare til pynt...



Om Birolleboka

Birolleboka ble skapt som en adventskalender på Discord-kanalen til Rollespill.info vinteren 2023. Dette utviklet seg til et utrolig spennende kreativt prosjekt, der mange bidro med sine ideer og skaperglede. Nå er alle birollene samlet i et digitalt hefte, klart til bruk i dine rollespill. Her finner du karakterer som passer til fantasy, skrekk, urban fantasy, noir, science fiction og flere sjangre. Vi håper denne samlingen av biroller vil berike dine fremtidige spilløkter.

Skrevet av brukerne av rollespill.infos discord-kanal