

imagonem

Juni 2025

#42

INTERVJU MED MATTHIJS HOLTER

SPILL, MODULER OG SCI-FI NOVELLE

OSR-HULE PÅ DUGNAD

FASTAVAL OG DUNGEON SYNTH

FORSIDE-KUNSTNEREN

TEKST: Michael Stensen Sollien

Michael: Det var en utrolig stemningsfull forside denne gangen. Hvem er du, og hvor kommer dette mørke penselstrøket fra?

Kunstneren: Jeg heter Morten Hansen, kommer fra Gudbrandsdalen og er utdannet og utøvende kunstner og film-regissør. Jeg har nylig stilt ut i Paris, Zürich (sammen med originalverk fra H.R. Giger) og New York. Hvor det mørke penselstrøket kommer fra... godt spørsmål. Jeg har vel alltid hatt en fascinasjon, i kombinasjon med frykt, for den mørke naturen - både i oss som mennesker og som samfunn. Ikke minst hvor dette vil ta oss, hvor er vi på vei. Det å utforske nye og mørke verdener og scenarioer som gjerne utfordrer seerens frykt og fantasi.

Jeg synes det alltid er noe mer interessant å finne der. Egentlig så prøver jeg vel bare å være ærlig i det jeg gjør og gjenspeile verden rundt meg og hvordan jeg ser den. I tillegg blir det jo også forsterket av at jeg aldri starter med et hvitt lerret, men et svart et. Det har vel på mange måter blitt min signatur. Der prøver jeg alltid å bruke selve fargebruken som en kontrast som skaper underfundige, melankolske eller ukomfortable atmosfærer.

Michael: Du lager ikke bare evokative kunstverk med maling, men du lager også film. Kan du fortelle oss om Dukkedager?

Kunstneren: Ja, jeg liker å ha muligheten til å uttrykke meg gjennom flere medier, og film er en veldig sammensatt kunstform. Jeg følte vel at jeg hadde noe som «måtte ut» når det kom til mental helse, og da særlig menns mentale helse.



Enkelt og greit så handler det om menn på bygda som ikke klarer å snakke om og adressere ting som er vanskelig, og bygda iverksetter tiltaket «Buktalerterapi». Filmen ble spilt inn i hjembygda mi i Gudbrands-dalen, og jeg hadde med b.la. Ingar Helge Gimle og Robert Skjærstad i rollene. Nå er den på en festival-runde, og skal b.la. vises i New York – noe som er veldig kult!

Michael: Hvor kan vi finne deg på internett, og hva jobber du med nå?

Kunstneren: Jeg er aktiv på instagram (@mortenhansen_), også har jeg en egen nettside for galleri og salg av trykk og originaler; **murkromance.com**

De neste utstillingene blir mest sannsynlig Venezia i sommer og London tidlig høst, så akkurat nå er det litt prosess rundt det. Ellers jobber jeg med ideer og manus til film og tegneserie, samt flere utstillinger og andre prosjekter. Det er alltid mye tanker, ideer og konsept også får man som alltid bare se utover hva som blir realisert og ikke!



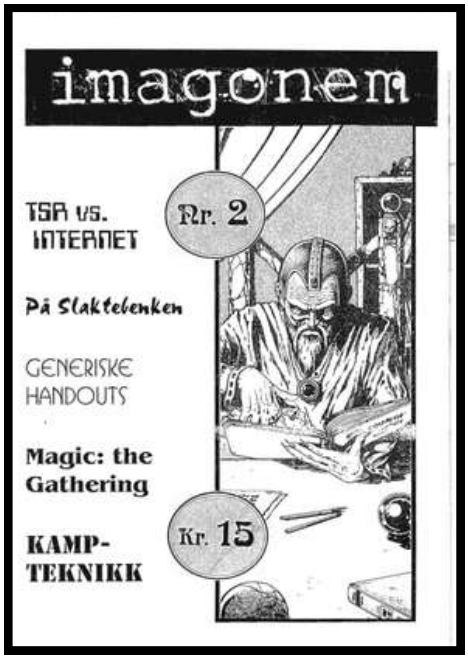
blinde madame müxel
av nicolai strøm

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.

ET FYSISK BLAD? I DENNE ØKONOMIEN?



Re-dark-tøren når han går kommærs



Estetikken fra tidlige Imagonem-nummer kiler litt i nostalgien, og som en elsker av alt som lukter av kopimaskin prøver vi å gi honnør til dette uttrykket fra tidlig nittitall med en moderne vri.

Når man åpner nettleseren, virker det som om verden tar rennafart mot undergangen, og kapitalismen har hjernevasket massene til å akseptere at alt de elsker har blitt, eller skal bli, en franchise som skal melkes til de hater det. En slik verden aksepterer jeg ikke å leve i, så mitt bidrag til motkulturen er å lage et fysisk blad. Bryr det meg nevneverdig om det blir lest? Nei. Om det er en utilpass ungdom som plukker opp dette nummeret og føler at han eller hun har funnet en sjelden skatt, er jeg fornøyd.

Det viser seg nemlig at de ikke bare er de gamle grinebiterne som er lei av å bli foret kapitalistisk skvip. Skal man tro internett og min anekdotiske forskning blant de yngre, så ønsker de seg også til kulturprodukter som tar dem på alvor, og som ikke har som sitt ene mål å selge mest mulig.

Jeg mener at enkelte ting bør få eksistere bare for eksistensens skyld, uten agenda, uten ønske om å tjene seg rik eller å påvirke andres meninger. I så henseende er Imagonem et ideal fra fortiden som fortjener en plass i nåtiden. Bladet, som Matthijs Holter startet på amatørmessig vis i 1993, har alltid hatt en "vibe" av å kun ønske å eksistere for sin egen del, uten behov for å være noe mer enn et blad for de spesielt interesserte.

Så hva skal Imagonem tilby nå som vi alle har all informasjon vi noen gang vil trenge på telefonene våre? Må Imagonem forandre seg for å passe inn i tiden? Nei, snarere tvert imot. For å oppnå relevans må Imagonem fortsette å være kaotisk, amatørmessig og helt uten kapitalistisk motivasjon. Slik bevarer det sin integritet og sjel. La rollespill forbli kunst, i hvert fall her i undergrunnen (NB! Norsk "rollespillbransje" er en eneste stor undergrunn).

Michael S. Sollien
RE-DARK-TØREN

Hvem har mekka?

Midlertidig redaktør? Michael Stensen Sollien
Bidragsytere: Emil Kaaen, Johan Rågmark, Haakon Hval, Håken Lid, Maja Kvendseth, Matthijs Holter, Nicolai Strøm, Ole Peder Giæver, Odd Helge Gravalid, Petter Fornes, Simen Andresen Strandberg, Thea Vik, Tommi Brander, Tor Gustad Molt
Fremside: Black Dog Pt. II (Good Boy) av Morten Hansen: https://murkromance.com
Programvare: Canva / Adobe InDesign
Utgivere: Spillforlaget DA
Trykkeri: Lasertrykk
Besøk: www.imagonem.org / www.spillforlaget.no www.rollespill.info /

Kontakt: Ta kontakt på post@spillforlaget.no for annonsering i Imagonem eller Vertshuset



Innhold

Side 02: Forside-kunstneren - Et intervju med illustratør og regissør Morten Hansen.
Side 03: Blinde Madame Müxel - En birolle i diktform av Nicolai Strøm.
Side 04. Leder - Hytting med neven av Michael Stensen Sollien.
Side 05: Du er her!
Side 06: Fugl Føniks - Et intervju med Matthijs Holter av Michael Stensen Sollien.
Side 10: På slaktebenken - Anonymiserte anmeldelser av toppmoderne rollespill.
Side 11: Den forbannede dukken - En artefakt / motstander av Michael Stensen Sollien.
Side 12: Vil du være med hjem og se på hula mi? - En OSR-hule av Discord-folka.
Side 16: Hypersøvn - Et laivete rollespill av Michael Stensen Sollien.
Side 19: Dungeons & Dugnad - Et en-sides solospill av Maja Kvendseth.
Side 20: Fastaval 2025 - En reportasje av Ole Peder Giæver.
Side 22: Dungeon Synth - Musikkanmeldelser av Michael Stensen Sollien.
Side 24: Om natten flyr vi alle - En system-agnostisk skrekkmodul av Michael Stensen Sollien.
Side 28: Stressbasert konfliktmekanisme - Et stressende regeltillegg av Odd Helge Gravalid.
Side 29: Per Gynt løken: En folkelig artefakt av Maja Kvendseth.
Side 30: Exped-Vision - En novelle av Nicolai Strøm.
Side 34: Evig offer - En system-agnostisk modul av Thea Vik.
Side 38: Randsonene - En Itras by-hexcrawl av Matthijs Holter.

FUGL FØNIKS

ET INTERVJU MED SKAPEREN

I mange år virket det som om Matthijs Holter hadde dratt en Mark Rein-Hagen og bare forsvunnet fra jordens overflate. For som spillskaper er den eneste måten andre rollespillere kan vite at du er i live, at du faktisk skaper rollespill. Satt på spissen, selvfølgelig, men det virket som om Gud hadde forlatt oss lam her på jorden, uten mål og mening. Så kom han tilbake som lyn fra klar himmel, full av pågangsmot. Flere nye rollespillprosjekter var i gang, og Discord-kanalen til rollespill.info flommet over av entusiastiske oppdateringer om utviklingen. Det var på høy tid å få noen ord med Matthijs, skaperen.



TEKST: Michael Stensen Sollien

Michael: Hallo, Matthijs! Nå er du virkelig tilbake. Vi har savnet deg i alle disse årene. Hvorfor forsvant du så grundig fra rollespillscenen? Midtlivskrise?

Matthijs: To skilsmisser. Så ja. To opprivende skilsmisser, to flyttinger, mange år med å prøve å holde i gang et slags familieliv. Et par langtids-sykemeldinger for depresjon og livskrise. Det er først når jeg ser tilbake på det at jeg skjønner hvor ille det var, i mange år. Herreminhatt.

Michael: Hva synes du om at Imagonem er tilbake da? Er det som å bli hjemsøkt av en avdød onkel, eller det først og fremst kosemose?

Matthijs: Hahaha! Det er utelukkende kosemose, med sirup og kanel på! Og melis. Egentlig er det faktisk syremose, men det er en referanse veldig få kommer til å ta. Oi, nå googlet jeg det, og spillet "Syremose" fra R.I.S.K. runde 3 ligger jo ute! Dette var i 2013! Og der er jammen første versjon av Mørke Steder også! Og første Vandrerne! Og Hvalfiskens Buk og Zombieporno. Herregud for et år det var!

Michael: Dine spill Archipelago og Society of Dreamers har høstet internasjonalt ry. Kan du fortelle litt om tilbakemeldingene fra folk rundt om i verden?

Matthijs: Archipelago har stadig fans - jeg ble nettopp invitert til en polsk online-spillfestival for spillederløse spill, og der skulle de jammen kjøre både det og Love in the Time of Seid og Zombieporno med. Generelt er det jo veldig mange som liker Archipelago; Society of Dreamers har en mindre fanbase, men de er også mer intense - folk har laget sine egne vakre Ouija-brett som jeg har fått bilder av, sånt er utrolig gøy. Det er sjelden jeg hører detaljer om hvordan de faktisk spiller spillene, i grunnen, men jeg regner med de gjør det riktig. (Litt flaut for meg hvis de har det moro mens de spiller feil).

Michael: Du og Ole Peder Giæver har et helt spesielt samarbeid når det gjelder spillskaping. Hvordan jobber dere sammen, og hva betyr Ole Peder for deg som spillskaper?

Matthijs: Vi jobber sammen på organiske og uforpliktende måter. Det handler i stor grad om sjenerøsitet, en vilje til å bare kjøre på og bruke tid på den andres idéer uten noen som helst tanke om at det man gjør må brukes i det endelige produktet, det er ren entusiasme. Jeg lagde jo Oguleh-rollespillet bare fordi jeg var fanboy av Oguleh-settingen hans. Men se hva det førte til! Det ble en ny blomstring for min del, starten på en helt latterlig intens kreativ periode på halvannet år and counting.

Vi jobber sammen ved at vi bare... gjør greier som er gøy. Jeg leste jo det første Itras-manuskriptet flere ganger, og kommenterte behørig. Kjørte en kampanje med masse eksperimenter, hvorav ett (handlingskortene) ble med i spillet. Han har laget haugevis med tekster og tegninger og AI-bilder til mine spill.

Vi er en slags yin og yang. Eller Apollo og Dionysos. Begge har en kreativ kraft i magen som av og til bare hvisker "kjør" og så bærer det avgårde. Jeg er mer analytisk og autistisk av meg, han er mer magisk og intuitiv. Men jeg føler nok vi overlapper mer enn vi egentlig utfyller hverandre; vi skjønner den andres vibb fordi det er vår egen vibb også.

Men pussig nok er det veldig lite vi gjør som egentlig er strukturerte og formaliserte fellesprosjekter. Vi skrev riktignok boka Rollespill, men det var mest hans idé, selv om vi gjorde masse på den begge to. Stort sett er det en av oss som Gjør Sin Greie og den andre er, som han sier, "muse og sidekick".

Michael: Fortell om Oguleh! Det virker som om det var startkablene du trengte for å komme i gang med spillskapingen igjen.

Matthijs: Riktig! Det var akkurat det det var. Ole Peder ønsket seg til bursdagen at jeg skulle lage et spill til settingtekstene hans, og så gjorde jeg det, og så bare tok det fuckings fullstendig av. Til å begynne med var jeg veldig sånn "håper noen vil spille det med meg", ganske redd og ydmyk, egentlig; men så fikk vi to med oss Emil, og det var magic from the start. Det er noe med å bli kjent med folk gjennom rollespill, gjerne nye rollespill under utvikling, som er helt usammenlignbart. Slik ble jeg jo også kjent med Magnus og Martin i den første Itras By-kampanjen.

Oguleh er et spillederløst rollespill satt til en fiktiv karibisk øy, rom, drugs, nepotisme, diversitet, slum, sex, sort magi. Man bytter på å sette scener for hverandre. Man har ikke rolleark; rollen er beskrevet med kort som dekker Mål og Relasjoner. Og de kortene bruker de andre spillerne for å sette scener for deg. Alle bestemmer! Alle bidrar! Ingen venting på at kjedelige spilledere skal forklare sine kjedelige plott over en uendelighet av tid! Ingen venting på tur mens folk skal slå opp i tabeller og bøker og trille tusen terninger bare for å kunne si "jeg slo ham men han døde ikke"! Alt skjer, hele tiden.

Michael: Oguleh er bare ett av dine nye “søsterspill”; de to andre vi kjenner til er Saqaliba og Avgrunnen. Fortell om disse spillene, og hvem de er laget for?

Matthijs: Saqaliba kom først i en middelalderversjon. Det var laget for... meg :D fordi jeg ville prøve å se om det gikk an å bruke spillmetoden i andre settinger. Og så var det gøy! Men jeg syns det ble litt mye 1001 natt-koz over det, så jeg flyttet settingen over i nåtiden, og tok med alt av slaveri og undertrykkelse og greier.



Det ble ganske kraftig krutt. Jeg trodde folk kom til å reagere mot Saqaliba, eller se rart på meg, men settingen er faktisk det som trekker folk til spillet. Det viser vel bare at hvis du gutser og viser hvor snål du er, oppdager du at alle andre er snåle også.

Avgrunnen er mitt kommersielle... jeg holdt på å si sideprosjekt, men det tok litt av, jeg kjører tre kampanjer og har laget et par-tre ones-hots og holder på å mekke på en web-app for å la folk spille online. Jeg ville se om det gikk an å spille Lovecraft-fortellinger med spillmetoden fra Oguleh og Saqaliba, og det gikk; men den første kampanjen var FOR deprimerende og kosmisk horribel, så jeg måtte ta noen grep for å gjøre det til en opplevelse man kunne tenke seg å oppleve igjen.

Michael: Den nye Våren er en slags minikongress og bransjetreff for norske spillskapere. Hva fikk deg til å starte dette?

Matthijs: Jeg hadde lyst å samle spill-skaperne. Vi sitter mye på hver vår tue og gjør våre greier; sammen er vi sterkere, kan lage kulere ting hvis vi hjelper hverandre, og kan inspirere hverandre. Det er digg å ikke være helt alene.

Bransjetreff" ja, haha, litt av en bransje! Vi er en haug særdeles uprofesjonelle luringer, som stort sett brenner penger på det vi lager.

Michael: Hva synes du om det norske spillmiljøet i dag, spesielt med tanke på rollespill?

Matthijs: Jeg har ingen synsing om spillmiljøet sånn generelt, egentlig. Folk spiller mye rart - eller rettere sagt, alt for lite rart. Enorme mengder spill som følger akkurat samme form. Og det er helt greit, jeg unner alle å ha det gøy på den måten de liker! Men jeg er skrudd sammen slik at ting må skje - jeg har ADHD - og det skjer for lite (for meg) i tradisjonelle rollespill. Jeg klarer ikke vente på tur, jeg blir helt vingestekket av tregheten i de fleste systemer.

Jeg har mer synsing om det norske spillskapermiljøet. Men jeg er ikke enig med meg selv. Jeg syns folk burde få ut spillene sine kjappere! Og vise dem fram tidligere! Samtidig syns jeg slett ikke det, for det er bra å la ting utvikle seg i en safe space først! Sånne ting. Men jeg hååååper at vi ser mer eksperimentering. Det er litt mye tradisjonell fantasi og OSR-koz. Vi trenger flere angstfylte spill om å finne katten sin.

Michael: Er det noe du ønsker mer av – eller mindre av, for den saks skyld?

Matthijs: Følg med da Michael, jeg sa jo nettopp det! MER ANGSFYLTE KATTEFINNESPILL! OG MINDRE TRADDFANTASI!

Men det er bare min personlige smak. Jeg vil heller ha et stort fint traddfantasispill som lokker masse spillere og gjør at hobbyen blomstrer, enn tusen kreisi eksperimenter som bare spilles av en håndfull gråhårede "last rulers of a dying race".

Michael: Hva er planene dine for spilldesign fremover?

Matthijs: Mere! Mer av det samme! Men også helt andre ting! Hovedmålet mitt er å få ut denne Oguliba-metoden, som noen av oss kaller det, til flest mulig folk. Jeg vil gi folk sjansen til å oppleve de samme kule spillingene jeg har hatt, den samme måten å kommunisere som likeverdige med andre, å få lov til å både lytte og bidra til hverandres fortellinger, å være inni og utenfor fortellingen samtidig. Det er som å styre et svært skip sammen, på vei mot ukjent farvann.

WIKI-MATTHIJS

Matthijs Holter (født 1972) er en norsk spillskaper og forfatter. Han er kjent for å ha skapt rollespillet Draug (2004). I 2012 ble han tildelt Johannes H. Bergs minnepris for sin innsats innen rollespill.

Holter har i mange år vært svært aktiv i det norske rollespillmiljøet, og har blant annet vært redaktør i fanzinene Imagonem og Replicant. Han deltok i oppstarten av nettstedet rollespill.net, og deltok jevnlig i RISK-konkurransen der. Foreningen Spillskaperlaget ble opprettet på hans initiativ i 2004 og han var leder av foreningen fram til årsmøtet i 2007.

I 2005 arrangerte han spillfestivalen HolmCon, som har blitt en årlig tradisjon for nyskapende rollespill. Han mottok i 2006 Statens Kunstnerstipend for yngre kunstnere for å arbeide på prosjektet We All Had Names. Høsten 2007 ble han ansatt i aPlay Motivation for å videreutvikle Lærelyst-metoden, og ble slik den første profesjonelle rollespillforfatter i Norge.

I 2007 opprettet han bloggen «Nørwegian Style», hvor norske rollespill presenteres i engelsk oversettelse. Bloggen har også resultert i en antologi. Han var initiativ-taker og redaktør for de første 4 numrene av rollespillmagasinet Playground, som kom med sitt første nummer i februar 2011. Etter nummer 4 overtok en ny dansk redaksjon prosjektet.



PÅ SLAKTEBENKEN

Faen, det tyter ut rollespill i et forrykende tempo om da'n, og alt kan ikke være gull. I denne spalten slakter vi spill, dreper darlings, og fornærmer mora di. Vi har skrevet anonymt så vi kan være helt ærlige uten konsekvenser.

TEKST: Anonymisert

Dragepust. Hva er dette for no uoriginalt oppgulp av oppbrukte fantasy-troper? Det er jo bare en homebru av DogD med de kjedeligste terningene som finnes. Nei, spill heller Fabula. Det bruker D20.

Shadowdark. Å så skummelt å ikke ha darkvision! Buhu! Nå ble jeg redd! Nei, fy faen for no læjme greier. Altfor mange tabbeler, og bare 4 fokkings klasser å velge mellom. Skal liksom detta værra rollepsill i dagens samfunn?

Inntil vi synker. Inntil vi kjeder oss ihjel, amirite?

The One Ring 2nd Edition. The One Ring? Eneste rollespill-ringen jeg vil være med i er runkeringen foran rådhuset i Drammen

Kvad. Er det rollespill eller norsk time på VK1? Man skal skrive dikt i slutten av hver økt. Hvordan går man opp i level? Ved skrive essay om Ivar Aasen og analysere 'Beatles' av Saabye Christensen?

Pølsefest, ingen protest. Dette spillet fra Magnus sin skumle røverklubb simulerer Den store Pølsefesten i 2008, og er en blanding av worker placement-brettspill med en del ressurshåndtering, og en terapeutisk øvelse.

Itras by. Også kalt «Åndssnobberi-the-role-playing-game», ingen orker i spillet, terningkast 2

Pathfinder 2nd Edition. Altfor lite feats.

Settlers of Catan. Har noen no tømmer?

Mörk Borg. Man skal liksom brenne boka når man har runna spillet? Brenn den heller i det du har kjøpt den, bedre å varme henda enn å forgifte øya med gult jåleri fra tattoverte Stockholmhipstere.

Men er det egentlig et rollespill? I denne d20-modulen fra 2015 spiller man fire teatersport-utøvere som blir teleportert til Undermountain og må forsøke å unnslippe ved å si ja til innspill og unngå å blokkere. Det er vanskelig når man samtidig skal unngå de blodtørstige drowene.

F.A.T.A.L. 2nd Edition. Dette er kanskje det aller beste rollespillet som noensinne er laget. Endelig fant jeg et spill som har de detaljene JEG synes er viktig for å virkelig kunne leve meg inn i en nøye simulert middelalder.

Den forbannede dukken

Dukken er forbannet. Opprinnelig var den en helt vanlig dukke, men den var enkelt laget og fikk hard medfart. Den ble kastet rundt, tygget på, lappet sammen og gitt bort utallige ganger. Til slutt samlet den opp så mye negativ energi at denne energien tok bolig i selve dukken.

Når eieren sover, våkner dukken til liv og legger ut feller for å ta hevn. Fellene varierer fra uskyldige pek til farlige, nøye planlagte mekanismer som kan true eierens eller deres nærmestes liv. Dukken er drevet av et brennende ønske om gjengjeldelse for alt den har gjennomgått.

Om natten prøver den å være så stille som mulig, men av og til slipper den ut et skadefro knis. Hvis eieren våkner av lydene, spiller dukken død eller gjemmer seg i skap eller kroker.

Å ødelegge dukken løser ingenting – det vil bare frigi den onde energien, som da vil finne et nytt hjem. Den eneste måten å bryte forbannelsen på, er å tilgi dukken for alt den har gjort og overøse den med kjærlighet.

1T6 navn

1. Teodor
2. Anna
3. Teddy
4. Bonnie
5. Ollis
6. Nanna

Tekst: Michael Stensen Sollien
Tegning: Ole Peder Giæver

1T6 type

1. Bamse
2. Porselensdukke
3. Actionfigur
4. Sokkedyr
5. Marionette
6. Babydukke



1T6 skader

1. Hullete eller oppsprukket
2. Mangler hode
3. Mangler øyne
4. Mangler armer
5. Mangler bein
6. Brennmerker

1T6 ekspertise

1. **G**eriljakrigføring
2. Rube Goldberg-maskiner
3. Machiavelliske komplott
4. Psykologisk terror
5. Samarbeide med husdyr
6. Nekromanti

VIL DU VÆRE MED HJEM OG SE PÅ HULA MI?

For en god stund tilbake lagde Michael S. Sollien et hulekart, og ba Discord-kanalen lage innholdet i de ulike rommene. Ideen var at det skulle stættes opp til Old School Essentials, men den kan så klart brukes til hvilket som helst OSR-spill (også rødboka), og vi skulle bruke norske begreper som redningskast og 1T10. Dette ble resultatet.

REDIGERING / KART: Michael Stensen Sollien

1. SOPPRINGEN (TOMMI BRANDER)

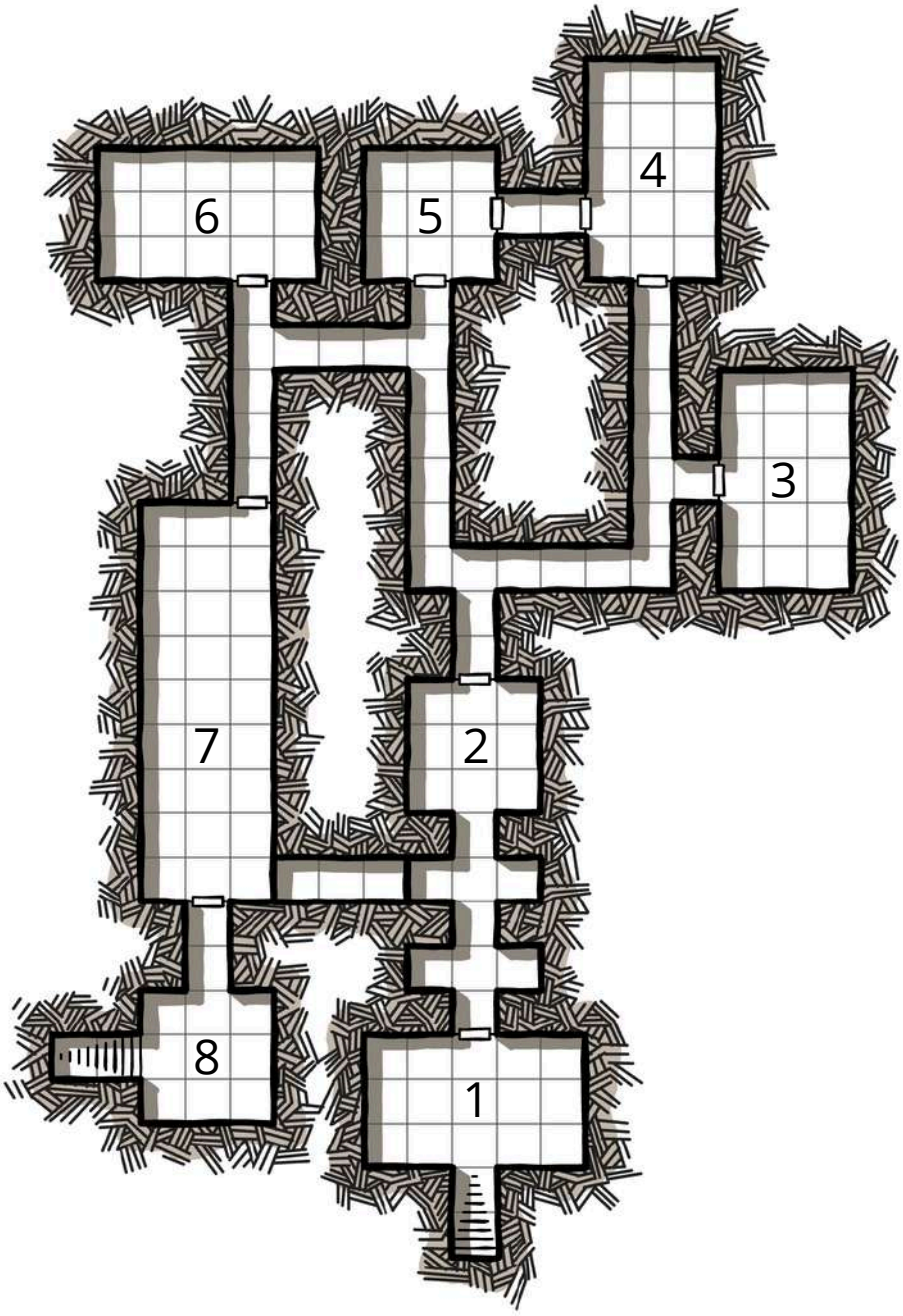
Denne kjelleren tør ingen bruke på grunn av en ring av fesopper (radius 1 meter) som vokser midt i, men folk gir ofte små gjenstander eller mat til feene. Å sove eller tulle med tingene der vil tiltrekke 1T4 **feer** til stedet. Alt innenfor ringen tilhører feene, og prøver å komme tilbake til dem, uansett hva (unngå med et redningskast). Blant rotet fins det 1T20 sølvmynter og T12 kobbermynt verdi i mynt og andre små gjenstander, pluss en magisk ring (rull en tilfeldig 1-grads ring) som det er vanskelig å finne blant alt skrotet.

2. RÅTEROMMET (NICOLAI STRØM)

Her har det vært oppbevart mengder av mat en gang i tiden, men siden ingen har passert soppringen på mange år har maten råtnet til så stor grad at den har smeltet sammen og fått liv. Vegger tak og gulv er dekket av råttenskap og det henger små sporer i luften. Å puste i rommet gir 1T4 skade. Det ligger et lik midt i rommet som har blitt delvis konsumert av rommet selv. Liket har en fin dolk og 1T6 sølvmynter i en lærpung. Rører noen ved liket våkner det til liv og angriper (bruk stæts for **vandød**). Skulle dette skje vil rommet hjelpe liket ved å prøve å slynge mugg-lianer ned fra taket og prøve å fange rollene (redningskast mot dragepust eller bli fanget og løftet til taket).

3. FANGEHULLET (EMIL KAAEN)

Døren er låst, men ikke med en nøkkel. Den er operert av en mekanisme fra Rom 5 (dette er noe primitiv mekanikk skjult i veggene, som og kan utløses om rollene er kløktige nok).
I fangehullet, midt på den innerste veggen er en skikkelse lenket fast i håndleddene slik at armene står 45 grader opp mot taket. Når man ser denne kroppen ordentlig, så ser man at underkroppen mangler, og at det kun er en torso som henger der. Kroppen ser bevart ut som ved mumifisering. Rustningen er intrikat dekorert med slange- og andre serpentin-motiver. Den gir inntrykk av å være noe kongelig, adelig, eller guddommelig. Om man undersøker liket, så har det en kløyva tunge. Rustningen er både verdifull og gir god beskyttelse i strid (platerustning, AC/B 3 [16], verdt 60 Gp, Vekt 500), men den virker å være sammensmeltet med kroppen. Å fjerne den vil ta lang tid (1T3 timer), og være en særdeles grotesk oppgave som krever en vilje av stål (redningskast mot paralyse).


6
5
4
3
7
2
8
1

4. GUDINNENS SOLDATER (JOHAN RÅGMARK)

Når døren til rommet åpnes, kjenner dere for første gang på lenge følelsen av frisk luft. Inne i rommet ser dere en stor, blankpolert bronsestatue av en vakker kvinne med lang spaltet tunge ved bakveggen. Foran statuen står et alter fylt med sorterte ferske innvoller. Flere fullt pansrede soldater eller statuer står helt stille oppstilt langs veggene. De sta fluene som har bitt dere tidligere i hulen holder seg unna når dere går inn i rommet. En forbannelse hviler over rommet som forvirrer sinnet til de som går inn. Tempelet er egentlig like gammelt og slitent som resten av hulen; med mosete vegger, muggen innestengt luft og en for lengst fordervet søle på alteret.
De uhellige krigerne ble balsamert levende i et forferdelig rituale, og følger fortsatt gudens ønsker, nå som vandrende døde. Den glemte gudinnen ønsker ingenting annet enn å gjenvinne sin tidligere makt og kan gi spillere en velsignelse om de utfører et offer på alteret, eller hvis de velger å ta på seg de seremonielle armbåndene som kan bli funnet i rommet.
Om noen rollepersoner fornærmer den uhellige gudinnen, blir de angrepet både av de **vandøde** soldatene og det uhellige **slimet** som reiser seg fra alteret. Både rustninger og våpen på de vandøde har blitt skadet av tiden, og er nesten ubrukelige.

5. EREMITTENS BULE (SIMEN A. STRANDBERG)

Døra inn til rom 5 er jernbeslått og fremstår upenetrerbar. Hvis gruppa forsøker å komme seg inn blir de møtt av en hes stemme på innsiden som roper «Gå vekk!!». **Eremitten** er en tidligere hulevandrer som har overlevd på mat fra rom 1 i lang, lang tid. Akkurat som maten har eremittens hjerne begynt å råtne, noe som blir åpenbart hvis gruppa kommer i snakk med vedkommende. Uavhengig om gruppa bryter seg inn eller overbeviser eremitten om å låse opp, så blir de møtt av et rot uten like: hengekøye, råtten mat, tomme krukker, samt fylte krukker med eremittens avfall. Eremittens rom var en gang et våpenlager, men det meste av våpen er rustet vekk, men hvis man graver dypt nok kan man finne et intakt to-håndssverd (1T10 skade). 1T4 pisskrukker kan også kastes på fiender, og fungerer som gift (redningskast mot gift) Ellers kan eremitten fortelle masse om hulen videre, men hvorvidt det er sant er ikke sikkert å si. På nordveggen er det en rusten spak i jern. Denne åpner døren til rom 3, men eremitten angriper om noen prøver å nærme seg den.

NAVN	AC / B	HD / LpT	ANGREP
Eremitt	2 [17]	2 (9 HP/LP)	1 × våpen (1T8 eller våpen)
Fe	3 [16]	1 (4 HP/LP)	1 × dolk (1T4)
Slim	Auto	2 (9 HP/LP)	1 × berøring (fortærer kjøtt om 1T4 runder)
Vandød	8 [11]	2 (8 HP/LP)	1 × våpen (1T8 eller våpen)

6. DE UTVALGTES KJØKKEN (HAAKON HVAL)

Svakt opplyst av et døende ildsted, lukt av råte og krydder. Umiddelbart ser man et ildsted med en svær gryte over, med noen ventilasjonssjakter man føler litt trekk fra. Hyller med mat i bokser, krydder og kjøkkenutstyr. Rommet er møkkete og det vokser noe overalt. En likblek skikkelse med spisse tenner og blodig forkle ønsker velkommen til ny jobb, og ber de som kommer inn kjappe seg da gudene venter et måltid. Hvis de lager mat kommer denne sjefskokken med en mengde betrakninger og kritikk underveis. Man kan finne det meste man ønsker seg på et kjøkken her, bare at det har noen bonus-vekster. Ved nærmere inspeksjon er nordveggen dekt av en utslitt og møkkete mosaikk hvor en gruppe alver koser seg med god mat og vin, og fest-guden oser velsignelser over kokken. Sørveggen har en mosaikk av en gruppe sørgelige mennesker som ikke holder på maten og vinen sin, og pest-guden som forbanner kokken. Ved nøyere titt er øynene til guddommene edelstener, til sammen 4 stykk verdt 25 Gp hver. Vestveggen har en sjakt med en plakat med «mat til gudene» på luka. Små og mellomstore folk kan komme seg ned sjakten hvis de ikke har på seg rustning, og leder til spisestua til en gruppe eksil-gnomer på nivået under. Hvis eventyrerne lager et måltid og sender det ned sjakta, vil de enten få en velsignelse (hvis de gjorde det bra og brukte nok krydder) eller en forbannelse (hvis de gjorde en dårlig jobb og ikke krydret nok).

7. KAKTUSKRATTET (PETTER FORNES).

En jungel av langlemmede soppvekster har presset seg opp gjennom sprekker mellom gulvhellene. Vekstene har fot-lange sylskarpe pigger og lilla blomstknopper som det siver blålig røyk ut av. Røyken brer seg ut i rommet og svir i øynene. Den påvirker sanseinntrykk og dybdesyn, og gjør at man ikke klarer bedømme avstander (redningskast mot gift for å motstå). En smal sti snirkler seg fram og tilbake mellom vekstene. Veggene og taket er kledd med saltutslått murstein. Mursteinen sitter løst, og kan lett pirkes ut fra oppsmuldrende råtten mørtel. I vestveggen er to nisjer hvor det står hver sin keramikkstatue med avflasset maling. Begge forestiller skapninger som er halvt menneske, halvt slange; den nordre med menneskeoverkropp, den søndre med slangeoverkropp. Bak østveggen, vis-à-vis den sørlige statuen, skjuler det seg en smal trang passasje, som kan åles gjennom uten rustning. Passasjen leder til en sprekk bak en tønne saltfisk som står kilt inne i den nordligste nisjen rett sør for Rom 2.

8. TRAPPEN NED (MICHAEL STENSEN SOLLIEN).

Dette er et bart og rent rom, som om råten fra de andre rommene ikke har nådd hit. Her er det nemlig så knusktørt at det føles unormalt. Midt på vestveggen åpner en portal seg, med en trapp som leder ned til hva enn du måtte ønske at rollepersonene skal møte videre inn i hulen. Kanskje kommer vi tilbake med mer dugnadsbaserte huler, eller kanskje ønsker du å bygge videre selv?

HYPERSØVN

ET ROLLESPILL FOR 3-5 PERSONER

Dere inntar rollene som mannskapet om bord på romskipet Omnibus 79, som akkurat er i ferd med å våkne etter tre år i hypersøvn. Skipet reiser med superluminal hastighet, og turen tilbake til jorden vil også ta tre år – totalt en seks år lang reise. Skipet går på autopilot og svever i bane rundt planeten Vorgon 5 når spillet begynner. Dette er en øde planet i et sol-system helt ute ved universets rand. Mannskapet består av forskere som er godt betalt av et stort forskningsselskap på jorden. De har jobbet sammen før, men har aldri vært så langt hjemmefra. Oppdraget deres er enkelt: samle jordprøver og andre mineraler fra overflaten.

TEKST: Michael Stensen Sollien

Den grusomme sannheten om hypersøvn

I hypersøvn stanser aldringsprosessen. Tiden går likevel, og familie, slektninger og venner på jorden lever videre mens du sover. I hypersøvn opplever du livaktige drømmer som aldri virker å ta slutt. Noen har våknet som gale av disse tilsynelatende uendelige mareritte ne. Det var en risiko dere var villige til å ta for en pris som var riktig.

Forberedelser

Ha kaffe/te og nok kopper til alle.
Rydd et rent gulv og sett frem et bord med stoler.
Vurder å ha kun undertøy og enkle, hvite T-skjorter på (hvis alle er komfortable med det).
Spill ambient-musikk på lavt volum for å skape stemning. Jeg anbefaler noe av Brian Eno, M83 eller Boards of Canada, eller kanskje et av de roligere sporene fra Blade Runner.

Roller

Navngi din rolle og beskriv i et par setninger hvem hun/han er.
Én spiller må påta seg rollen som pilot, ettersom skipet må flys manuelt for å lande på Vorgon 5.

Del én - Oppvåkningen

Alle spillere legger seg på gulvet i en sirkel, med hodene nesten inntil hverandre. Forestill dere at dere ligger i separate kryo-kamre og at lokkene langsomt åpnes. Dere er halvt våkne.

Denne delen av spillet går i runder med klokken, der hver spiller framfører indre dialog til de andre. Start med spilleren som ligger nærmest bordet.

For hver runde blir dialogene mer og mer sammenhengende etter hvert som dere våkner fra den lange dvalen.

Når alle virker fornøyde, kan en spiller velge å reise seg helt opp og gå bort til bordet. De andre må snart følge etter.

OBS! Når en spiller beskriver noe som påvirker rollen din: ikke krangle. Spille med og bygg videre.

Husk at dere er forvirret, engstelige og svært trøtte. Snakk langsomt og litt utydelig – nesten hviskende. La de første ordene i din indre dialog være ganske kryptiske, med bare grunnleggende følelsesmessige reaksjoner og observasjoner. For eksempel:

“Forvirret… Hvorfor er det så kaldt helt plutselig?” eller
“Ryggen… den verker!” eller “Lyset… Altfor sterkt… Jeg ser ingenting.”

Rollene gjenvinner gradvis styrken – prøv å spille dette så grundig dere klarer.

Mot slutten av oppvåkningen bør dere alltid inkludere noen indre dialoger som beskriver dine følelser overfor minst én annen i mannskapet. Ingen spiller bør gå til bordet før alle har beskrevet noen av sine følelser for minst én av de andre rollene.

Eksempel: “Maggie var med i drømmen min. Der framsto hun som en engel som beskyttet meg fra de røde djevlene fra barndommen. Nå ser jeg henne ligge i kammeret til høyre for meg. Hun er likefullt en engel utenfor drømmen.”

Del to - Kaffe

Nå samles alle spillerne rundt bordet med en kopp kaffe eller annen foretrukket drikke.

Rollene kan nå samhandle verbalt. Prøv å bruke det som kom fram i del én. Mannskapet er i godt humør, men under overflaten ligger en subtil melankoli
– en uro for hva fremtiden vil bringe.



Når to spillere er ferdige med kaffen, går de bort til et vindu. Forestill dere at dere ser på Vorgon 5 ved soloppgang eller solnedgang. Planetens majestetiske skjønnhet er likevel dyster og truende.

Hver spiller, fra venstre mot høyre, fremfører en siste indre dialog for å beskrive utsikten, tanker om de andre og forventninger til fremtiden. Disse indre dialogene kan være lengre enn de i del én. Ikke vær redd for å holde armene rundt hverandre mens dere ser mot horisonten.

Eksempel på avsluttende indre dialog:

"Rundt den koksgrå planeten kretser tre gule måner. Tre måner! Det minner meg om hvor langt hjemmefra jeg er. Men er det stedet jeg kaller hjem fortsatt et hjem når jeg kommer tilbake? Det føles bare som en lang søvn, slik som de jeg pleier å ha på lørdager, men jeg har vært borte i tre hele år. Sønnen min er tre år eldre nå.
Det betyr at han er sju år gammel. Han går på skole, for pokker! Enda verre... han blir ti når jeg kommer tilbake. Alt jeg ville var en bedre fremtid for ham. For oss.
Pengene vil hjelpe. Jeg håper han forstår..."

Og med det er spillet over. Jeg håper dere likte reisen.

Dungeons and Dugnad - et ensiders minispill om å være spilldesigner

Du er en rollespilldesigner som jobber med ditt nye spill. Men du har også vanlig jobb, laber psykisk helse, og (tro det eller ei) venner og familie som forventer ting av deg! Kommer du til å få spillet ferdig?

Regler:

Du har tre ressurser:
STRESS (som starter på 0)
HVERDAG (som starter på 0)
og **PROSESS** (som starter på 0)

STRESS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HVERDAG ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PROSESS ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Slik spiller du:

For å starte spillet, rull den sekssidede terningen din for å generere en scene. Sjekk scenetabellen for hvilken type scene det er. Rull på nytt, og sjekk tabellen som tilhører scenetypen. Kryss av eller visk ut kryss i boksene for de tre ressursene i henhold til tabellen.

Spillet er slutt når du har fylt alle boksene til en av ressursene dine.

- Hvis STRESS fylles opp først, blir du utbrent og må bruke fritida di på mindfulness og turer til psykologen. Spillet blir lagt i en skuff.
- Hvis HVERDAG fylles opp først, vil pliktene dine overfor familie, venner, og arbeidsplass overta, og du glemmer at du en gang var interessert i rollespill, der du sitter og sorterer lodd til ditt barns innsamling for klassetur til Drøbak.
- Hvis PROSESS fylles opp først, er spillet ferdig! Du fylles av en varm følelse av stolthet og begynner prosessen mot utgivelse. Gratulerer!

Valgfri spesialregel:

Hvis du kaster 6 på terningen tre ganger på rad, får du deg jobb på Outland og smeller sammen og gir ut spillet ditt umiddelbart på Outland forlag. Alle kjøper spillet fordi det er på norsk. Du vinner!

Scenetype	
1-2	Men i Helvete!
3-4	Sånn går no dagan...
5-6	Rull for initiativ!

MEN I HELVETE!		
1	Du søler kaffe i tastaturet på PCen og får ikke skrevet på spillet før PCen er reparert.	+1 STRESS
2	Du blir ranet på åpen gate, men det gir deg en idé til konfliktresolusjon i spillet ditt.	+1 STRESS +1 PROSESS
3	Du har glemt å vaske treningstøyet ditt IGJEN - det stinker - og når var sist du trente egentlig? Tre måneder siden?	+1 STRESS +1 HVERDAG
4	Du leser anmeldelser av et spilldesign som ligner ditt. Anmeldelsene sier designet er håpløst utdatert og ingen kommer til å spille det.	+1 STRESS
5	Kaare Berg kritiserer spillet ditt i et åpent forum. Du er uenig med ham. Det hjelper ikke.	+1 STRESS +1 PROSESS
6	Du setter deg ned for å skrive spill, men naboen minner deg på at det er dugnad i borettslaget.	+1 STRESS +1 HVERDAG

SÅNN GÅR NO DAGAN...		
1	Du har lagt både Vandrerne og Itras by på do, sånn at du kan bla i dem flere ganger daglig.	+1 PROSESS
2	Du tenker på å skrive på spillet, men ender opp med å se Stranger Things igjen fra begynnelsen.	+1 HVERDAG
3	Psykologen din ringer. Du har fått en diagnose til. Du begynner å spekulere på hvor mange bonuspoeng du ville fått for disadvantages i GURPS.	+1 STRESS
4	Du skal i 50-årsdag til en fetter i Kolvereid. Der går den helga.	+1 HVERDAG
5	Sjefen har bedt deg om å jobbe overtid denne uka.	+2 HVERDAG
6	Naboen har fest og holder deg våken hele natta. Heldigvis er du veldig kreativ natterstid!	+1 PROSESS +1 HVERDAG

RULL FOR INITIATIV!		
1	Du har en givende samtale med en felles spillskaper på rollespill.info, og får utrolig mange nyttige tips.	+1 PROSESS
2	Du møter tilfeldigvis på Tomas Mørkrid en sen kveld, i en bakgate, og han begynner å snakke om spilldesign på en måte du ikke forstår. Du begynner å stille spørsmål ved din egen eksistens.	+1 STRESS
3	Dere får endelig samlet spillgruppa og kjørt et par prøvespillinger av spillet ditt. Du får mange gode tilbakemeldinger.	+1 PROSESS
4	Du skal inn på rollespill.info for å diskutere noe design, men ender opp med å surfe memes og kjøpe nye terninger i stedet.	+1 HVERDAG
5	En bølge av inspirasjon slår over deg, forårsaket av kaffe, Red Bull, og ritalin i skjønn forening. Du er i flytsonen! Du er en Gud i nerdeform! Du! Er! Matthijs Holter!	+2 PROSESS
6	På grunn av en plutselig magesjau får du ikke dratt på den jobbfesten. Du får skrive på spillet i stedet!	+1 HVERDAG +1 PROSESS

FASTAVAL 2025

Ole Peder Giæver har deltatt på en dansk spillfestival, og det er ikke av samme typen som de vi har hjemme, for på Fastaval har de alltid gjort ting litt annerledes.

TEKST: Ole Peder Giæver

Det siste tiåret har jeg hatt gleden av å tilbringe de fleste påsker på Fastaval, en dansk rollespillkongress nord på Jylland. Hvorfor gidder man det, år etter år?* Jo! Fordi de har en særegen, internasjonalt anerkjent scenarietradisjon.

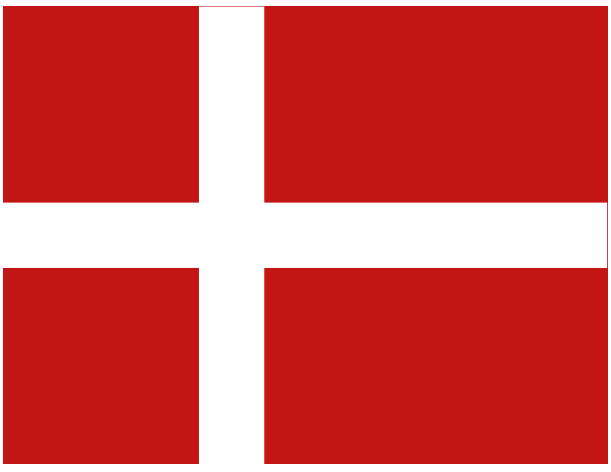
Hvert år pitches det flere titalls synopser fra vordende spillskapere, der det gjøres et utvalg der cirka 30 scenarier går videre og får lov til å settes opp på kongressen. Forfatterne får kurs, seminarer og sparrings-partnere underveis i prosessen. På slutten av festivalen er det en (mer og mindre) høy-tidelig bankett, der det deles ut priser (en forgylt gips-pingvin) til scenarier i ulike kategorier; beste roller, beste formidling, beste metode osv.

Er dette en garantioppskrift for høykvalitets scenarier? Nei, det er hit and miss, og feltet varierer fra år til år. Er det en interessant modell for å dyrke fram spennende rolle-spillforfattere og -designere? Ja! (Det er et tilsvarende opplegg for brettspilldesignere, og flere spill med arnested på Fastaval har gått videre til å bli profesjonelt produsert)

Designkulturen på Fastaval har fått inter-nasjonal anerkjennelse og innflytelse, og festivalen har hatt æresgjester som Vincent Baker og Mark Rein-Hagen. I år var æresgjesten svenske Nils Hintze, som har bidratt til flere av Fria Ligans spill.
Spillene jeg spilte i år:

REPUBLIK
AV HENRIK DITHMER

Spillederløst scenarie om en anarkistisk gresk bystat der alle var gale, med en jenga-mekanikk og noen kort som pacing-mekanisme. Da jeg viste min venn pitchen til dette scenariet spurte han om den var laget med random-tabell. Det kan man jo forstå. Det var ikke helt innertier, på tross av svært profesjonell fasillitering og noen solide spiller-prestasjoner. Vi var rett og slett litt for flinke i Jenga, og ble nok litt for opptatt av det som parallell-lek.
Spillet ville mye, kanskje litt for mye, symbolsk, tematisk og mht metode.



EDSVOREN AV MADS BRYNNUM

Jeg fikk gleden av å lede dette Game of Thrones-inspirerte scenariet, som er basert på en slags "intervjumetode" som har gått sin seiersgang på festivalen siste tre år. Metoden går ut på at spilleder stiller direkte spørsmål til én og én spiller, som siden svarer i rolle. I disse sekvensene er det ingen direkte samhandling spillerne imellom, men man lytter til hverandre og bygger videre på det andre har sagt.
Men så kan det være morsomme rom for at man har oppfattet ting forskjellig osv. Scenariet åpnet også for mer klassiske rollespillscener rollene imellom. Det fløt tidvis litt ut i "vanlig rollespill" også utenom disse sekvensene, og jeg måtte minne om metoden en del ganger. Kanskje etablerte jeg den ikke tydelig nok innledningsvis. I tredje akt var handlingen spunnet så langt fra det scenarieforfatteren hadde skissert at vi var helt off-script, men det var en fin kreativ utfordring, og jeg mener vi landet greit på beina. Kanskje min favoritt-opplevelse i år. Å være spilleder gjør en også mer skjerpet.

FORDØMT, FOR EVIGT AV RASMUS HØGDALL

Med spill fra kl 20-01.40 var dette ihvertfall det lengste scenariet jeg spilte i år. Det var nok også et av festivalens mer påkostede, sånn designmessig, med tykt og deilig, glanset og gjennomillustrert papir i rolle-hefter, handouts og spilledermateriale. Her spilte man jyske politifolk som i en årrekke jakter på en seriemorder. True Detective var nevnt som inspirasjonskilde. Det minnet meg kanskje særlig om det svenske rolle-spillet Kult med sin action-horror. Det var en fin mekanikk med noen rollekort man kunne snu etterhvert som man ble stadig mer "korrumpert". Det er visst et bysantinsk okkult plot i bakgrunnen for spillet, som man mest skraper overflaten av.

VED JORMUNDGANDS ENDE AV LINUS PETER NØRREGAARD SCHAKSEN

Viking-scenarie satt til Vinland på 1000-tallet. Dette synes jeg var ganske sjarmerende. Det jeg vil oppfatte som et ganske "klassisk" fastavalscenarie, med scriptede opplegg til scener som har klare innslagspunkt og føringer for når scenen avsluttes. Særlig første akt var tight og fin. Med slike scenarier er det viktig at hver eneste "forhåndsprogrammerte" scene har en klar funksjon. Det var noen som ble litt for sånn "rollene sitter og snakker sammen". Men et kult opplegg.
I år fikk jeg gleden av å kunne spille på norsk i alle puljer. Noen år må jeg spille på engelsk (det er høyst varierende panskandinavisk språkforståelse på danskene, særlig av den yngre garde). Jeg kan jo ikke forvente noen særskilt behandling som utlending, men blir veldig glad de gangene jeg kan spille på norsk, siden flyten alltid blir bedre på morsmålet.

Den komplette oversikten over spill fra årets festival finner du her, noen av dem i nedlastbart format: Alexandria.dk

* At samboeren min er dansk og har vært aktiv på festivalen siden 2007 har formodentlig også noe å si. Svigerforeldre (hvorav svigerfar er brettspillinteressert) og leie av sommerhus i nærheten av festivalområdet er muliggjørende faktorer

DUNGEON SYNTH

Dungeon Synth var en musikksjanger som hadde gått meg fullstendig hus forbi inntil for et par år siden. Det vil si, jeg har jo egentlig hørt dungeon synth uten å være klar over det. På Mayhems aller første utgivelse kan du tydelig høre dungeon synth på noen av sporene, ikke minst på Glenn Danzigs «symfoniske» Black Aria-skiver, og for ikke å snakke om Han-som-ikke-skal-nevnes sine plater fra fengselsoppholdet etter drapene og kirkebrannene. Moderne dungeon synth tar dette uttrykket videre i et slags lo-fi-middelaldersk sammensurium som passer ypperlig i bakgrunnen når du spiller rollespill.
Her er noen anbefalinger.

TEKST: Michael Stensen Sollien

Shadowlorn av Moutain Pass

Utgitt av Cryo Crypt 2024
Du kan finne albumet på:
https://cryocrypt.bandcamp.com/album/shadowlorn
Høydepunkt: A Journey With Old Friends, Fallen Kingdoms, Ruby

Karakter:



Shadowlorn er et bedre bandnavn enn Mountain Pass, men man kan ikke alltid få viljen sin. Shadowlorn er en fantastisk plate som fremkaller følelsen av å lese Ringenes Herre tidlig på nittitallet, helt fri for Hollywoods fremstilling av fantasyeposet. Den er smakfullt utført og tråler sjelden feil med cheesy synth-valg. Spør du meg, er det nettopp her du skal være når du lager dungeon synth. I tillegg til at den lyder utrolig bra for sjangeren, er plata opphøyd av lydeffekter, deilig droning, knitring og spraking. Dette albumet passer perfekt til en mørkere kampanje i The One Ring eller til et OSR-spill i dark fantasy-sjangeren.

Black Antlers av Gelu Morsus

Utgitt av artisten selv og Exalted Funeral 2024
Du kan finne albumet på:
https://cryocrypt.bandcamp.com/album/shadowlorn
Høydepunkt: A Frozen Corpse, Tumulus, The Thing in the Snow

Karakter:

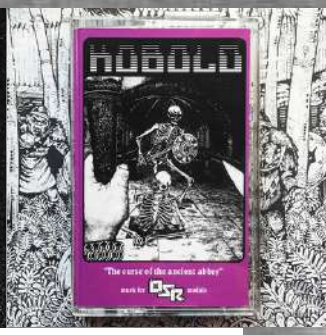


Lydsporet til Daniel Harila Carlsens Mörk Borg-eventyr er bekmørkt og bærer preg av at musikeren bak virkelig elsker svartmetall. Så vidt jeg kan høre finnes det ingen tradisjonelle gitarer i de aller fleste sporene – kun forvrengte synther og samples. Alt i alt setter denne plata deg i en mørk sinnsstemning, perfekt for Mörk Borg eller andre nattsvarte rollespill.

The Curse of the Ancient Abbey av KOBOLD

Utgitt av Heimat Der Katasrophe 2018
Du kan finne albumet på:
heimatderkatastrophe.bandcamp.com/album/hdk-07-the-curse-of-the-ancient-abbey
Høydepunkt: The Abbey in the Mist, Shreds of Cenobitic Life

Karakter:



KOBOLD lager en form for dungeon synth som bruker lydene fra gamle datamaskiner, såkalt chiptune. Det blir dobbel nostalgi for min del, og det gir også en helt egen stemning rundt bordet. I kassettutgivelsen av skiva følger det med en hule som platen er oppkalt etter. Jeg synes det er en skikkelig kul måte å gi ut rollespill og musikk på, spør du meg.

Icebound av Varkana

Utgitt av Heimat Der Katastrophe 2021
Du kan finne albumet på:
heimatderkatastrophe.bandcamp.com/album/hdk-84-icebound
Høydepunkt: Pilgrim's Theme, The Blizzard

Karakter:



Dette albumet fra Varkana låter som om det er spilt inn på de billigste synthene du kan oppdrive, og spilt gjennom sprengte høyttalere. Likevel frembringer det en helt egen stemning og personlighet som nok ikke hadde vært mulig om lyden var mer polert. Det er en mer melankolsk affære – en kald skive som får deg til å kjenne savn og desperasjon. Virkelig vakkert, om noe ensformig.

Search of True Ascendance av Paths of the Eternal

Utgitt av artisten selv og Exalted Funeral 2024
Du kan finne albumet på:
pathsoftheeternal.bandcamp.com/album/search-of-true-ascendance
Høydepunkt: A Mythic Premonition, The Highest Chamber

Karakter:



Paths of the Eternal har laget et album som ikke bare sender tankene tilbake til D&D-økter på 80-tallet, men gjør det med en helvetes selvsikkerhet verdig high fantasy. Her serveres episke låter på rekke og rad, alle spilt på synther kjøpt på billigsalg. Jeg har hørt mye på dette albumet, selv når jeg ikke bruker det som bakgrunnsmusikk under spilløkter.

OM NATTEN FLYR VI ALLE

"Om natten flyr vi alle" er en skrekkmodul som kan brukes med hvilket som helst system – eller uten system i det hele tatt. Den krever minst én spiller og en spilleder som har lest gjennom de følgende sidene og kan lede gruppen gjennom den løse handlingen. Et enkelt mikrosystem er inkludert nedenfor, dersom du ikke har et annet tilgjengelig.

TEKST: Michael Stensen Sollien

En rekke forsvinninger har preget nyhetsbildet den siste tiden. Det er særlig unge studenter som forsvinner, og politiet sitter igjen uten ledetråder. For to dager siden var det burs-dagsfest hos Martin, og dere så alle at Helle hadde meldt seg som deltaker på Facebook-arrangementet, men hun dukket aldri opp. Dere har forsøkt å ringe henne og sende meldinger i hele går, men uten svar. Nå har gjengen bestemt seg for å dra til leiligheten hennes for å sjekke om alt står bra til.

KORT FORTALT.

Helle er blitt kidnappet av vampyren Truls. Han har bitt henne, og hun er i ferd med å omvandles til vampyr. Truls ønsker å lokke til seg ofre, slik at Helle kan fullføre forvandlingen med sitt første bytte. Sporene vil etter hvert lede spillerne til Truls' leir i Oslos kloakksystem. Der vil den siste scenen utspille seg, og modulen vil finne sin konklusjon.

GJENGEN.

Rollene i modulen er unge voksne som bor i dagens Oslo, og som alle er nære venner av den forsvunne Helle. Be spillerne beskrive forholdet sitt til henne, og hvorfor hun betyr så mye for rollen. Det er helt greit å justere premisset noe, men unge voksne passer godt til skrekk – de er ikke like verdensvante og selvsikre som godt voksne spillskapere (kremt, kremt!).

MIKROSYSTEM.

Spillerne finner på navn, alder og bakgrunn for deres roller (spillere kan godt spille seg selv, eller seg selv som yngre). Å finne spor krever ingen terningkast – du må bare si hvor du leter. Dersom det finnes et spor der, finner du det.

For handlinger som innebærer risiko, ruller du 1 til 3 seks-sidige terninger: Én terning hvis du er *utrent* i det du forsøker, to terninger hvis du kan sies å være *dyktig*, og tre terninger hvis du er *ekspert*. Det høyeste resultatet du ruller er det som gjelder.

5–6 betyr suksess, 4 er suksess med en komplikasjon (f.eks. mister noe viktig, havner i en ny uheldig situasjon, eller delvis nådd mål), og på 3 eller lavere mislykkes handlingen helt, med de konsekvenser spilleder mener passer.

Du starter som *uskadet*, men kan bli *skadet* (da kan du maksimalt rulle to terninger) eller *hardt skadet* (da kan du bare rulle én terning). Ytterligere skade fører til død for rollen. Spillederen kaster aldri terninger selv, men ber spillerne gjøre det når det er behov.

HANDLINGENS FLYT.

Nedenfor finner du ulike lokasjoner og scener. Disse må ikke følges slavisk – spillerne kan ønske å besøke tidligere steder og biroller på nytt underveis. Se derfor teksten som en løs ramme for hvordan spillet kan utvikle seg. Dersom spillerne står fast, kan du gi dem hint eller stille ledende spørsmål, som: «Er dere sikre på at dere undersøkte leiligheten grundig?» eller «Nevnte ikke David at noen hadde stått i buskene og kikket inn?»
Hjelp dem forsiktig videre dersom de tydelig har kjørt seg fast.

Hjelpemidler. Sett gjerne på passende musikk, demp belysningen, og varier stemmen for å holde spenningen oppe. Beskriv Oslos gater som skitne, uhyggelige og utrygge. Det føles ofte som om noen skjuler seg i skyggene, og byen vrimler av rotter. Når det passer, kan du skremme spillerne ved å beskrive en flaksende lyd – uten å si om det var en fugl … eller noe større.

1. LEILIGHETEN TIL HELLE.

Klokken har rukket å bli 17:00 , og det har allerede begynt å bli mørkt, når gjengen har møtt opp utenfor leiligheten til Helle på Bjølsen. En av rollene har en ekstra nøkkel, så det var ingen problem å komme seg inn i oppgangen. Der ser de at det er sparkemerker i døren, og tegn til at den har blitt sprengt opp, men noen har tatt seg bryet med å lukke den igjen. Inne i leiligheten ser man tydelig spor etter et basketak. Speilbordet i stuen er knust, bilder har falt ned på gulvet, og etter nærmere gransking kan enkelte blodflekker oppdages.

- **Dagboken**. Dagboken til Helle ligger gjemt under en pute i sofaen. Her kan spillerne få vite at eksen, David, har sendt meldinger og ringt henne i det siste, og at hun er redd for hva han kan finne på. De har en voldelig fortid.

- **Naboen.** Den nærmeste naboen, en gammel dame som heter Kari, kan huske å ha hørt noe bråk kvelden før, men det ga seg visst veldig fort. Hun har hørt krangling fra leiligheten tidligere, så det slo henne ikke å ringe politiet.

- **Politiet.** Hvis gjengen ringer til politiet, vil de ankomme om en halvtime. Etterforsker Jens Didriksen vil ta vitneforklaringer fra alle, og han spør om de hørte lyden av flaksende vinger da de kom til leiligheten (noe som har blitt rapportert ved noen av de andre forsvinningene). Gjengen blir bedt om å ikke forlate byen, og de vil bli tilkalt til ytterligere forhør senere i uken. Til slutt blir de bedt om å forlate åstedet, slik at politiet kan fortsette sine undersøkelser.

2. DAVID.

Eks-kjæresten til Helle var sjalu og voldelig. Gjengen feiret da det endelig tok slutt mellom dem, og Helle flyttet for seg selv. David satt inne helt til for noen måneder siden, da han ble løslatt på grunn av god oppførsel. Det var rett etter løslatelsen hans at meldingene begynte.

- David henger vanligvis hos kompisen Andreas på Tøyen, men kan også oppholde seg i en nedslitt pub i Gamlebyen. Han vet ikke hvor Helle er, og blir rasende dersom han blir konfrontert med forsvinningen hennes og finner ut at hun har “stukket av”.

- Om Andreas også er til stede, vil han snakke på vegne av kompisen sin og be dem vise respekt – og la være å stille masse teite spørsmål. Det er best å få David alene om man vil få mest mulig informasjon ut av ham. Andreas kan være villig til å gi gjengen alenetid med David om de velger en mindre anklagende tone.

- **Hvis de får ham til å roe seg ned**, kan han innrømme at de pratet litt på messenger rett etter at han ble løslatt, men at hun beskyldte ham for å drive med «pranks» mot henne om natten. Han sier at det ikke var han, og tror hun bare var paranoid. Hun nevnte at hun hadde sett han følge med leiligheten i buskene utenfor leiligheten (dette var vampyren Truls, ikke David).

- **Hvis gjengen prøver å bryte seg inn hos David,** oppdager de at han har hengt opp bilder av Helle overalt i leiligheten, og at han har skrevet «jeg elsker deg for alltid» med blod på speilet på toalettet.

- **Hvis rollene presser David**, kan han bli voldelig. Han nekter for å ha noe med forsvinningen å gjøre, og har faktisk alibi for tidsrommet Helle forsvant – han var på besøk hos foreldrene sine i Lørenskog da. Dette kan foreldrene bekrefte over telefon.

3. POLAROIDBILDENE.

Det neste sporet i historien – en brun konvolutt merket «til de nysgjerrige» – kan dukke opp to steder. Den kan ligge i buskene utenfor leiligheten (spillerne kan sjekke der hvis de følger opp det David nevnte), eller den kan ha bli lagt utenfor døren etter at de har lagt seg for natten. Kidnapperen har tatt bilder av Helle bundet til en stol med gaffa-teip over munnen. På veggen bak henne står det skrevet med sprayboks:
«Om natten flyr vi alle!»

- **Grafitti i bakgrunnen.** Ved nærmere undersøkelser av bildene ser det ut til at de er tatt foran murvegger med graffiti. Hvis spillerne snakker med noen som kjenner til gatekunst, eller kjenner til gatekunst selv, kan de antyde at stil og farger minner om graffitien på et av de okkuperte husene ved det gamle Deichman-biblioteket.

- **Frasen «Om natten flyr vi alle»** er tittelen på en diktsamling fra 1994 av Terje Brendholdt. Den handler om de mørke fantasiene man gir utløp for i søvne.

- **Om rollene går til politiet** med bildene, eller prøver å ringe, vil de bli møtt med klassisk norsk byråkrati. Ingen kan hjelpe her og nå, og klokken tikker for Helle.

4. TERJE BRENDHOLDT.

Den pensjonerte dikteren lever et tilbaketrukket liv i Holmenkollen sammen med sine fire svarte katter. Huset er prydet med bestialske malerier, og alle veggene er malt sorte. Han er skeptisk til besøkende, men hvis de er høflige, vil han etter hvert slippe dem inn.

- **Truls stjal manuset.** Han forteller at han nylig har blitt plaget av en intens fan via e-post som ønsket å møte ham. Han avslo, men i forrige uke sto døren plutselig på gløtt – og originalmanuset hans var borte. Siden da har han følt seg syk og ikke klart å gå på butikken engang.

- **Halvt vampyr.** Terje har et plaster på halsen som skjuler bitt fra Truls. Han har ikke blitt vampyr ennå, men transformasjonen er i gang. Hvis han blir alene med en av rollene, vil han forsøke å bite, men tennene hans er ennå ikke spisse, og skaden blir minimal. Straks etter vil han bryte sammen i skam og be dem forlate ham umiddelbart.

5. DET OKKUPERTE HUSET.

For tiden har en gruppe på tre punkere (Frank, Aisha og Peter) slått seg ned i huset. Når spillerne møter opp, ser de at de sprayer graffiti på veggene, hører på hardcore punk og fremstår som relativt oppegående ungdommer på siden av samfunnet. De forteller at de har hatt svært urolige drømmer i huset, og at det føles som om noen iakttar dem mens de sover.

- **Bildene.** De kjenner verken igjen Helle eller omgivelsene hvis de får vist bildene, men sier at de likevel kjenner igjen stilen i grafittien. De tar gjengen med inn i et av rommene og viser fram noen svært like graffitiverk som på bildene.

- **Truls var her.** De forteller at det tidligere var én til i gruppa, og at han malte mest på det ene rommet uten vinduer. Han holdt seg unna de andre, kom bare innom når det var mørkt, snakket nesten ikke med dem, nektet å oppgi navnet sitt, og brukte mesteparten av tiden på å lese i diktsamlingen sin.

- **Hvor er han nå?** Punkerne forteller at han sa at han skulle finne sitt eget sted, så han virkelig kunne fly. De er ganske sikre på at han tenkte å stikke ned i kloakken, for han snakket om at han hadde drevet med «urban exploring» der nede tidligere.

6. KLOAKKEN.

Hvis gjengen prøver å finne fram i kloakken, blir det vanskelig uten lys og kloakknøkkel. Dette bør gjøres sent om natten, slik at de ikke blir oppdaget. Kidnapperens leir ligger under St. Hanshaugen kirke, så jo lenger unna de starter, desto vanskeligere blir det å finne fram.

- **En makaber sti.** Til slutt oppdager de polaroidbilder av Helle hengende på veggene, og døde rotter (tømt for blod) som virker å vise vei. Hvis de følger sporene derfra, kommer de fram til en ståldør.

Bak døren finner de Helle sittende på en stol – ikke fastbundet. Hun virker fornøyd over å bli funnet, men noe er galt: To små runde sår pryder nakken hennes, og øynene gløder svakt gult. Hun snerrer og angriper med enorm blodtørst. Under taket svever vampyrmesteren Truls og bivåner sitt avkoms første måltid.

Dødelig kamp. Dette er den siste scenen i modulen. Avhengig av om dette er ment som en kampanje eller en muskedunder (one-shot), kan du gjøre situasjonen svært dødelig for rollene, eller være litt mildere.

- Truls kan fly ned og lukke døren fra utsiden, slik at gruppen må kjempe mot Helle alene.

- Han kan også løfte en rolle opp i luften, bite dem, og deretter slippe dem i betonggulvet.

- Helle kan overtales til å angripe Truls i stedet, dersom spillerne rollespiller godt. Tørsten etter blod er for sterk til at hun tar rollenes side lenge.

- Stolbeina kan brukes til å lage påler som kan gjennombore vampyrenes hjerter.

- Solen er ferd med å stå opp, og dens stråler begynner å skinne gjennom et gitter i taket. Dyttes vampyrene i strålene tar de fyr.

Vil gjengen beseire de to vampyrene, eller vil de forgå i mørket under Oslos gater?

STRESSBASERT KONFLIKTMEKANISME

Tekst: Odd Helge Gravalid, **Illustrasjon**: Tor Gustad Molt
www.torgustadmolt.no

Hva om følelsen av kaoset, stresset og adrenalinet av kamp kunne representeres i et regelsystem for bordrollespill.
Her er et regelsystem som dyrker **FØLELSEN** av kamp fremfor det intellektuelt-taktiske.

Dette er mitt innspill til den evige diskusjonen om hvilket regelsystem som er mest realistisk.

Metoden skal kunne fungere både i spill som bryter ned konflikten i mange mindre runder, men fungere bedre i systemer som håndterer konflikt-resolusjon i en scene av gangen.

Grunnsystemet virker slik:

- Sett en timer på 5 sekunder og rull 10 d10.
- Hver terning som ender opp på 1 til 5 er et poeng til spiller 1.
- Hver terning som ender opp på 6 til 10 er et poeng til spiller 2.
- Begge spillerne kan snu på eller omrulle alle terninger så mange ganger de vil helt til tiden er ute.
- Hvis en spiller rører en terning når tiden er ute så får motspiller 2 poeng.
- Hvis en spiller mister en terning på gulvet så får motspiller 2 poeng.
- Den spilleren som fikk flest poeng vinner.

Avanserte regler:

- Spiller 1 får 2 poeng for hver terning som ender på 1
- Spiller 2 får 2 poeng for hver terning som ender på 10

Mulige utvidelser eller koblinger til annet system:

- Poengene som en spiller vinner med kan gjøres om til skade
- Skade eller andre måter å være underlegen på kan føre til at spiller må bruke bare sin ikke-dominante hånd
- Hvis en part er overlegen den andre så kan skalaen endres til 1-6 mot 7-10

Tips:

- Ikke ha glass eller annet som kan velte i nærheten. Det blir fort mye kaving rundt bordet.
- Rull det første rullet slik at ikke terningene spruter overalt.
- Hvis du er spilleder så få andre spillere til å hjelpe deg til å representere npc'er. Ellers blir du fort for utslitt til å spillede.
- Hvis stressnivået blir for høyt eller kan terningene byttes til d6 eller tiden utvides med 2 sekunder.

Per Gynt løken

av Maja Hvalryg Kvendseth

"Det var en ustyrtelig mengde lag!
Kommer ikke kjernen snart for en dag?
(plukker hele løken opp.)
Nei-Gud om den gjør! Til det innerste indre
er alt sammen lag, - bare mindre og mindre."
(Peer Gynt, Akt 5)



Tilsynelatende en vanlig, gul løk, men den har uendelig med lag og blir aldri oppbrukt dersom den brukes riktig. Den som bærer løken kan på et hvilket som helst tidspunkt skrelle av et lag av den, og spise laget rått. Dersom man gjør dette, vil man skifte identitet til det som passer best til situasjonen man er i. Når man skifter, vil man automatisk huske den nye identitetens livserfaringer, og de vil blandes med ens egne.

Det er en risiko forbundet med å bruke løken. Siden en løk ikke har en kjerne, vil brukeren av løken etter hvert miste sin opprinnelige identitet; sin egen "kjerne". Man vil bli ugjenkjennelig for familie og gamle venner. Løkens egenskaper bevares kun gjennom å skrelle av enkeltlag.
Disse må deretter spises rå for å ha noen virkning. Dersom laget som er skrelt av brukes i matlaging, eller kastes, har det ikke noen virkning, men dersom hele løken kuttes opp og brukes i matlaging, er den ødelagt og kan ikke gjenvinnes.
De som spiser mat laget med hele løken, opplever neste natt svært livaktige drømmer hvor de er en annen.

EXPED-VISION

Apples nye innovasjoner og rollespillet CY_borgs mørke fremtidsvisjoner skylte som en flodbølge over Nicolais sinn og manifesterte seg i denne novellen.

TEKST: Nicolai Strøm

Jeg har alt jeg trenger. Exped-Vision er virkelig en gudegave. Jeg var kanskje en såkalt «late-adapter», men det tror jeg at jeg gjorde lurt i. Jeg så teknologiens barne-sykdommer komme og bli fikset, en etter en, før jeg skaffet meg min egen.

Et fullkomment display for øynene, en skinnende hjelm med innebygd skjerm for å hjelpe deg i hverdagen. Alt er der inne: bank, spill, navigasjon, kamera — you name it.

Jeg hørte klagene fra Niklas, som alltid skaffer seg de nyeste greiene, om hvordan den augmenterte virkeligheten ofte ikke klarte å finne gulvflater. Så selv om grafikken var god og detaljrikdommen var stor, virket det som om de digitale menneskene og objektene fløt noen centimeter over bakken. Fra Katja fikk jeg høre at festet rundt hodet og gummien som holder skjermen på plass foran øynene, til tider gnagde, og at det var ubehagelig å ha dem på i mer enn noen timer av gangen.

Nå er alt dette i orden. Jeg merker ikke en gang at jeg har dem på. De har blitt en naturlig del av meg, som leppene eller armene mine. Jeg trenger ikke en gang ta den av for å sove. Det trodde jeg faktisk skulle bli veldig ubehagelig, men Exped-Vision tilbyr nydelige nattscener og lyd-kulisser som luller meg i søvn i løpet av få minutter. Skulle jeg ha behov for en mer erotisk avslutning av kvelden, bare aktiverer jeg en av mine hyggelige KI-kjærester, som er mer enn villig til å tilfredsstille mine behov før natten og sann søvn innhenter meg.

Selv drømmer har endret seg etter Exped-Vision. Før var det en surrealistisk assosiasjonslek hjernen holdt på med, på siden av den verden jeg levde i til vanlig, men ingen drøm kan noen gang leve opp til mulighetene jeg har i Exped-Vision. Teknologien gjør at jeg kan velge egne drømmeopplevelser og la E.V. guide meg gjennom den ultimate kombinasjonen av underholdning og avslapning.

Selv de mest mundane gjøremål blir til et eventyr med E.V. Når jeg dusjer, sørger E.V.s vanntette paneler for at jeg opplever at jeg står i en foss i Mellom-Amerika.

Werner Herzogs avatar sitter på kjøkken-benken min og legger en poetisk forteller-stemme over «the primeval brutality» jeg utøver når «he is breaking the hen's only hope for a healthy offspring» på siden av stekepannen. På treningssenteret er den unge Arnold Schwarzenegger min per-sonlige trener, og hans kroppsbygger-venner er projisert i aktivitet på de andre apparatene rundt om i lokalet.

Det er svært sjelden jeg tar av Exped-Vision nå. Etter at den seneste oppgraderingen kom, har det ikke vært behov for det.
For et par uker siden løftet jeg litt på dem for å ta en kikk på forskjellen mellom den virkelige virkeligheten og min virkelighet.
Jeg var på en uterestaurant, og jeg må si jeg ble overrasket over synet som møtte meg.
For det første fikk jeg den skarpe solen i øynene, noe jeg ikke hadde gjort på vel over et år. Exped-Vision sørger alltid for plettfri og behagelig belysning. For det andre ble jeg slått av at faktisk alle jeg så rundt meg hadde gått over til Exped-Vision. Det er selvsagt lenge siden den tok over for smarttelefonen, og flere forskjellige versjoner av augmentert-virkelighet-displayer florerte, men nå kunne jeg ikke se noen uten Exped-Vision.
At det ikke bare er meg som har sett lyset og valgt det beste alternativet, gir meg håp om at det er færre idioter der ute enn jeg hadde trodd. Etter den seneste store oppdateringen fikset E.V. den siste store fremmedgjøringseffekten disse brillene hadde, ved å legge augmenterte versjoner av brukerens ansikt utenpå den virkelige.
Slik ser det ut som folk ikke bruker de elektroniske brillene i det hele tatt når man ser på dem, og jeg må faktisk innrømme at jeg hadde glemt det.
Selv om det var fascinerende å ta dem av for en kort stund, slapp nyhetsverdien fort taket. Jeg må virkelig si at verden er et ganske stygt og kjedelig sted uten E.V.
For en utvikling vi har hatt som art gjennom denne teknologien. Tenk at vi har klart å finne opp dette. Jeg elsker menneskene som har funnet opp dette, og gjort at jeg nå faktisk slipper å forholde meg til mennesker i det hele tatt.

Nå er det tre måneder siden jeg flyttet inn i min nye leilighet. Alt er på plass nå. Jeg skjønner virkelig ikke hvorfor jeg ikke gjorde dette tidligere. Jeg betalte for mye mer plass enn jeg trengte.
Alt jeg behøver er noen få kvadratmeter, en seng, et toalett, dusj. Kjøkken trenger jeg ikke — med pengene jeg sparer på å bo mindre, har jeg fint råd til takeaway levert på døren hver dag. Exped-Vision får også maten til å se fantastisk ut, og når den ser bedre ut, smaker det bedre.
Den eneste utfordringen jeg har nå, er håret. Jeg er forbannet med en meget tykk og hurtigvoksende hårmanke, noe som fører til at jeg altfor ofte må ta av E.V. og forholde meg til verden 1.0 i noen minutter mens jeg barberer det vekk. Disse minuttene er de mest av-skyelige og foraktelige delene av mitt liv. Å måtte hanskes med mine egne fettete hårtuster og måtte oppleve leiligheten og det råtne badet mitt uten det oppussede, moderne skallet som E.V. legger oppå omgivelsene — og ikke minst å måtte se på mitt eget stadig mer slitte fjes i speilet — det er nesten uutholdelig. Heldigvis er ikke redningen langt unna. Den nyeste versjonen av E.V. er på vei i posten og vil bli levert direkte til døren av post-dronene.
Den nye hjelmen inneholder flere oppgraderinger, men den viktigste av dem er skalp-elektrolysen. Denne funksjonen lammer hårsekkene og sørger for at skallen holder seg hårløs, og jeg kan endelig slippe unna disse minuttene med personlig helvete i verden 1.0 og leve fullt og helt gjennom E.V.

Det er forresten på tide med en runde med barberhøvelen nå. Jeg kjenner at E.V. ikke sitter helt som den skal — den lille vridningen som skjer om jeg snur meg fort, det er sånn det begynner. Snart glir den for langt ut på siden når jeg snur meg, og retina-scanneren mister kontakten. Jeg tar forsiktig av meg Exped-Vision og legger den i sofastolen.

Det første som slår meg, er lyden av at det drypper fra vasken. En enerverende, rytmisk og skarp lyd. Vann mot porselen. Jeg stryker hånden langs veggen mens jeg går inn til badet, som for å fysisk guide meg i riktig retning. Det er utrolig uvant uten oversikten over dagens gjøremål oppe til høyre i synsfeltet. Lyden fra vasken blir sterkere. E.V.s lydnøytraliseringsfunksjon må ha blokkert den ut tidligere. Nå må jeg oppleve den i all sin påtrengende gru. Der, endelig inne.

Skapet under vasken huser barbermaskinen og hårklipperen. Jeg får ta en runde med klipperen først. Jeg kobler den til støpslet ved speilet. Det er tannkremrester i vasken, sammen med små hårrester her og der etter forrige klipp. Badet ser virkelig motbydelig ut uten E.V.s "ren-flate"-funksjon. Jeg tar av meg den behagelige genseren jeg alltid går med og henger den på dørhåndtaket.

Så kommer den verste delen.

Jeg hever blikket og ser meg i speilet. Æsj! Det bleke ansiktet, de blodskutte øynene, kvisene mellom brynene — motbydelig. Skjegget har blitt lengre enn jeg trodde, og det er matrester i det. Jeg droppet å gjøre noe med det sist for å spare tid — best å ta det nå. Hårklipperen er stilt inn på 1 mm, det er bare å sette i gang. Sekund etter uutholdelige sekund går med, mens hårtustene forsvinner en etter en ned i sluket, hjulpet på vei av det rennende vannet fra springen.

Sånn, det var grovjobben. På tide å ta en runde med barbermaskinen, men vent ... Den lyden. Den er svak, men umiskjennelig. Den kommer fra Exped-Vision i det andre rommet — det betyr at en levering venter på meg utenfor døren.

Det er det nye E.V.-settet jeg bestilte!

Da slipper jeg unna barberingen. Hår-elektrolysen vil gjøre jobben!

Jeg løper ut i stuen, river opp utgangsdøren og løper videre ut i fellesgangen. Jeg hører lyden av leveringsdronen som forsvinner nedover trappeoppgangen. Den har vært unøyaktig — det hender noen ganger at varer blir levert midt i gangen i stedet for på dørmatten. Jeg går raskt bort til pakken, mens jeg som på autopilot gjør hånd-bevegelsen for å sende inn kalibrerings-rapport til leveringstjenesten — i det jeg innser at jeg ikke har på meg Exped-Vision. Samme det, E.V. er snart nok på plass foran øynene mine igjen. Det neste jeg hører, er at døren til leiligheten min går i lås.

Nei! NEI! Jeg styrter tilbake og prøver å åpne døren. Umulig. Ingen av dørene i bygget har dørhåndtak. Dørene scanner brukerens E.V. for at døren skal åpnes. Ikke et eneste sted å få tak med fingrene for å bryte opp døren heller. Jeg søker febrilsk etter en kant eller sprekk å ta tak i, men det er intet håp. Døren, med sin glatte og jevne overflate, går nesten i ett med veggen og har knapt blitt rørt av mennesker etter den ble satt inn. Ahrg, nei, nei, nei ... Dette er krise! Jeg har alt der inne i E.V.-en. Penger, kommunikasjon, ID — alt!

Og nå er den låst inne. Jeg er låst ute, og JEG er INGEN uten Exped-Vision.



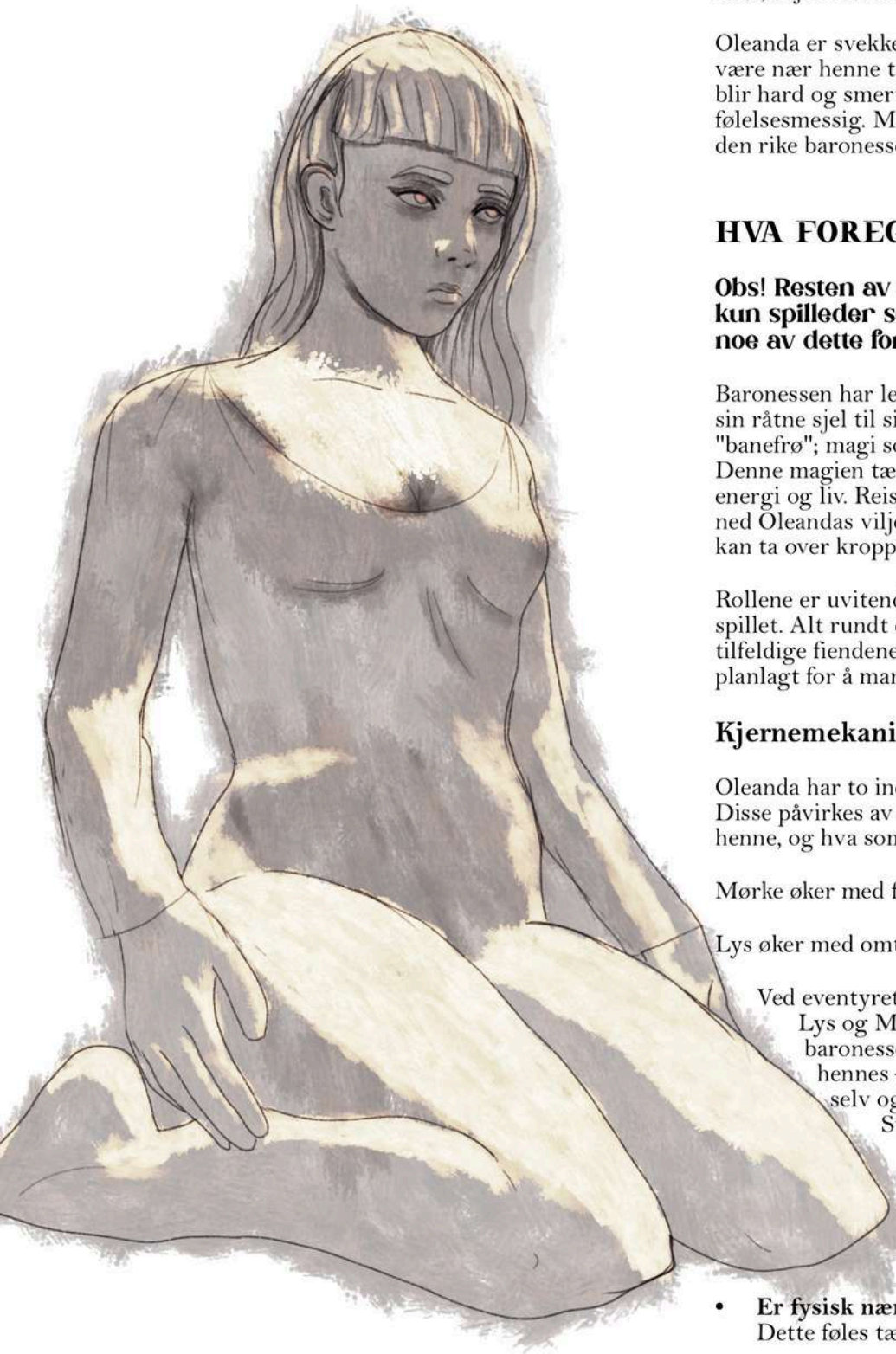
Vent, pakken! Haha, jeg er reddet! Jeg løper tilbake til den brune pappesken og river den opp. Alt håp siver ut av meg når jeg ser innholdet. Sushi. Sushien jeg bestilte til middag. Jeg løper nedover gangen mot utgangsdøren. Noen må kunne hjelpe meg der ute. Døren ut vil ikke åpne seg, men droneluken oppe på veggen ser stor nok ut til å kunne krabbe gjennom. Det krever et par forsøk for å nå opp — det er ikke så høyt, men jeg har ikke behøvd å bruke kroppen på denne måten på lang tid.
Jeg krabber gjennom etter mye strev, ser ned på utsiden og gjør håndbevegelsen for å beregne avstanden til bakken, før jeg innser at jeg selvfølgelig ikke har på meg E.V. og faller med ansiktet først ned i asfalten.
Jeg våkner til noen sekunder etterpå — eller er det minutter? Ansiktet pulserer i en smerte jeg ikke har kjent maken til noen gang. Jeg skriker ut av full hals. Det er blod på asfalten foran meg, og tenner. Jeg setter meg med ryggen inntil veggen og blir i den stillingen til den verste smerten har gitt seg.
Jeg ser meg rundt. Solskinnet biter skarpt i øynene. Jeg blokkerer lyset med hånden. Dronehullet er lenger opp på veggen på denne siden enn inne i bygningen. Ikke sjans til å komme inn igjen den veien. Jeg går til døren, men den slipper meg selvsagt ikke inn. Jeg slår på den med knyttnevene til ingen nytte og må snart sette meg igjen for å hvile. Ansiktet pulserer fortsatt, men det ser ut som blodet har sluttet å renne.

Jeg ser meg om etter andre mennesker. Der, der borte er det noen. De står og venter ved et taxistopp. De har på seg Exped-Vision-hjelmer og snakker ikke med hverandre.
Jeg går bort til dem.
– Hei! Jeg trenger hjelp! Hei!
De ignorerer meg, det er som om jeg ikke er her. Jeg går nærmere hun som sto litt lenger bort.
– Hei! Hjelp meg, jeg har låst meg ute, og mistet E.V.-en min. Du må hjelpe meg å kontakte huseier. Vær så snill!
Ingenting. Det virker ikke som hun enser meg. Som om jeg ikke eksisterer. Jeg ser på hendene mine. Jeg er jo ekte. Jeg finnes.
Hvorfor ser de meg ikke? Jeg prøver å prate med noen andre som kommer gående. Businessmenn med egne E.V.-er, de også.
– Hei! Hei! Hjelp meg!
Ingen reaksjon. Hva er dette?
– Hva er dette?!
Jeg er alene. De ser meg ikke. Jeg er ingenting når jeg ikke er påkoblet.
Jeg er ingenting.
Jeg går inn mellom noen boligblokker.
Jeg er sliten. Jeg finnes ikke.
Jeg finnes ikke ...

EVIG OFFER

Et systemuavhengig eventyr av Thea Vik

Dere har fått et oppdrag i å frakte baronessens yngste datter - Oleanda - på en farefull ferd for å kurere henne og resten av familien fra en dødelig forbannelse. Ingen eksperter i verken medisin eller magi har klart å finne årsaken, men et siste håp ligger i et mystisk rituale utført på tre hellige steder.



HVA FOREGÅR?

Familien Tyrihjelm er rammet av en dødelig forbannelse, og deres siste håp er et urgammelt ritual som må utføres på tre hellige steder. Rollene hyres for å frakte den unge og syke Oleanda – baronessens datter – på en reise for å be om tilgivelse, renselse og til slutt fullføre det siste, skjebnesvangre ritualet.

Oleanda er svekket og farlig å omgås – bare å være nær henne tapper andres livskraft. Reisen blir hard og smertelig, både fysisk og følelsesmessig. Men belønningen for å hjelpe den rike baronessen er betydelig.

HVA FOREGÅR EGENTLIG?

Obs! Resten av dette eventyret er det kun spilleder som skal lese. Ikke avslør noe av dette for spillerne.

Baronessen har levd i århundrer ved å overføre sin råtne sjel til sine døtre gjennom et "banefrø"; magi som binder sjeler sammen. Denne magien tærer på alt rundt seg, og stjeler energi og liv. Reisen er iscenesatt for å bryte ned Oleandas vilje – slik at baronessen lettere kan ta over kroppen hennes.

Rollene er uvitende verktøy i dette makabre spillet. Alt rundt dem – fra de tilsynelatende tilfeldige fiendene til Oleandas bur – er nøye planlagt for å manipulere og svekke.

Kjernemekanikk:

Oleanda har to indre verdier: **Lys** og **Mørke**. Disse påvirkes av hvordan rollene behandler henne, og hva som skjer rundt henne.

Mørke øker med frykt, sorg, og mishandling.

Lys øker med omtanke, håp, og glede.

Ved eventyrets slutt er det balansen mellom Lys og Mørke som avgjør om baronessen lykkes i å ta over kroppen hennes – eller om Oleanda redder seg selv og knuser forbannelsen.
Start med 2 i Mørke, og 1 i Lys.

Banefrøet gjør det i tillegg vanskelig for andre å være nær Oleanda over tid. For hver gang en rolle:

- **Er fysisk nær uten å direkte ta på**: Dette føles tærende, og en passende

tilstand kan gis hvis det skjer ofte nok (utmattelse, skade, svekkelse).

- **Tilbringer tid med henne** (f.eks. snakker direkte til og med, støtter): Gradvis svekkelse, tretthet, sykdom som ved feber.
- **Tar på henne direkte**: Sterkere effekt – verre sykdom, smerte, klar skade.

For å direkte hjelpe henne få mer Lys, må også rollene være selvoppfordrende. Dette er en *viktig* del av dette eventyret.

1. Baronessens herskapshus

Rollene har ankommet baronessens gods, som er i forfall. Tjeneren *Terve* tar imot dem. Han er en eldre mann som halter, og er en av disse som sier at de 'ikke liker å klage', men som konstant klager likevel.

Nøkkelhendelser: Rollene introduseres til *Leon* og *Edgar*, baronessens sønner.

Leon - baronessens eldste sønn - forklarer at familien er rammet av en forbannelse, og at kun et spesielt rituale kan redde dem.

De må frakte Oleanda til:

- **Helliggravene på Vargtind** (for tilgivelse)
- **Speilkilden i Dypet** (for renselse)
- **Eviglunden** (for det endelige ritualet)

Rollene får velge rekkefølgen på de to første stedene, men begge må gjøres før de kan dra til Eviglunden.

Etter å ha snakket med Leon, blir rollene tatt med til Oleanda - som sitter i et lite bur festet til en sekk. 'Forbannelsen' har gjort at hun sliter med å gå, men hun er såpass lett og spinkel at det ikke er problematisk å bære henne - men bare denne simple handlingen kan føre til første tæring for den som gjør det (se *Kjernemekanikk*).

Oleanda vet hvor rollene skal dra. Hun har pugget utallige kart i påvente av akkurat denne reisen, og føler seg klar. Med mindre hun blir snakket til, er hun stort sett alltid taus. Det virker på mange måter som hun resolutt har akseptert sin skjebne og ikke ønsker å plage rollene mer enn høyst nødvendig.

Dette forandrer seg jo mer Lys hun får.

Viktige rollefigurer:

- **Leon:** Syk, autoritær, skjuler noe.
- **Edgar:** Taus og tynn, viser misnøye gjennom kroppsspråk. Har mistanker om morens planer, men sier ingenting om det. Enda.
- **Terve:** Lojal tjener som sliter med gamle skader gjort verre av banefrøet.
- **Oleanda:** Baronessens eneste datter. Klart svekket, sliter med å gå, men har en indre glød i seg.

Stemning:

- Tung luft med svak eim av ammoniakk; alle her får før eller siden trang til å hoste.
- Huset er rikt utsmykket og stort, men bærer preg av mangel på vedlikehold og renhold.
- Tjenere flakker her og der, men sakte og med slepende steg. Alle ser slitne ut.

Mulige observasjoner:

- Baronessen befinner seg i kjelleren, og er for syk til besøk, sies det. Døren ned dit er bevoktet og låst. Roller som likevel får seg tett opp til døren, kan kjenne stanken av død.
- Alle som snakker om baronessen, gjør det med lav stemme, og blikket låst mot gulvet.
- Baronessens fornavn er Oleanda, akkurat som hennes datter. Faktisk har hver eneste baronesse hatt nøyaktig det samme navnet.

Lys og Mørke: Legg merke til allerede her hvordan rollene behandler Oleanda. Viser de medfølelse, avsky, mistenksomhet, respekt eller bare ignorerer henne? La det være utslagsgivende for om hun går opp på det ene eller det andre.

2a. Veien opp Vargtind ▲

Utfordringer for å nå stedet:

- Alle må igjennom en strabasiøs klatretur i kaldt vær.

- Det er sludd, snø og tynn luft. Sjansen er stor for at rollene blir utmattet.

- På et tidspunkt, vil "ville" hunder angripe, etter å ha sporet dem opp. Dette er i virkeligheten opptrente vakthunder fra baronessens kennel.

  De unngår Oleanda; å være nær henne tærer på rollene, men tvinger hundene til å være passive.

  Oleanda kan kjenne hundene igjen. Det vil i så fall gjøre henne enda mer oppkavet.

Helliggravene

Nøkkelhendelse: Etter at rollene når Helliggravene, blir Oleanda blank i blikket. På dette sakrale stedet, hvor mange fremstående skikkelser ligger til evig hvile, går hun med vaklende ben til den eldste minnesteinen og setter seg der. Hun hvisker en bønn om styrke til å gjennomføre, om hell og lykke videre på reisen, og om tilgivelse.

Hun gråter i stillhet.

Stemning:

- En varm fønvind strømmer gjennom området. På tross av dette kjennes det svært kaldt å stå her; akkurat som om kulden kommer fra innsiden av kroppen.

- Ingen dyr, insekter eller noe annet levende befinner seg her. Med unntak av vinden, er det helt stille.

- De fleste gravene har navn på seg, men ingen av dem kan tydes lenger.

Mulige observasjoner:

- Minnesteinen som Oleanda oppsøker er nesten fullstendig råtnet til ingenting, mens alle andre steiner her ikke ser ut til å ha lidd samme skjebne.

- Særlig sensitive roller kan plukke opp stemmer i vinden, som advarer dem om at *'Hun følger med'* og *'Snu, snu, før jenta blir spist opp'*.

- Noe er risset inn i steinformasjoner i nærheten: *'Hvert hundrede år stjeler hun hundre nye liv'*

Lys og Mørke: Skjermer de Oleanda fra kulden? Beskytter de henne? Reagerer de med medlidenhet og støtte når hun gråter? Hvis ja, gi gjerne Oleanda Lys. Hvis ikke, vurder Mørke.

2b. Veien ned i Dypet ▼

Utfordringer for å nå stedet:

- Ferden går gjennom en forlatt gruve, katakomber og dryppsteinsgrotter.

- Omgivelsene er mørke og desorienterende; det er vanskelig å tråkke rett i de mange trange gangene, og dette er svært stressende over tid.

- Det er plassert ut fysiske feller, og en gruppe banditter har skjulestedet sitt i gruven. De vil ikke være særlig mottakelige for å la rollene vandre fritt videre.

  Som om det ikke var ille nok, er det uro blant de døde i katakombene. Rollene må gå stille og uten å forstyrre, eller risikere å få de døde på nakken.

Speilkilden

Nøkkelhendelse: Gruppen har omsider ankommet det underjordiske vannet. Speilkilden glitrer nesten, selv i dunkel mørke foran dem.

Oleanda stiger ned og uti. Hun lar seg selv synke, mens hun forestiller seg at forbannelsen siver ut av kroppen, og vannet renser hennes forråtnede sjel. Hun kommer ikke opp på lang tid.

Når hun stiger opp, er hun forandret – beskriv endringen basert på balansen så langt mellom Lys og Mørke.

Stemning:

- Det er klamt og usedvanlig varmt her. Vannet er stille, men det høres nesten ut som hjerteslag kommer fra bunnen.

- Underlige lyder kan høres fra huleganger med ujevne mellomrom. Ingen skikkelser kan skimtes, men rollene har nok likevel en følelse av å bli iakttatt.

- Gamle rester av gruveutstyr ligger slengt ved vannkanten, inkludert klær. En skinnende, lilla væske dekker mye av det. Det lukter akkurat som blod.

Mulige observasjoner:

- Vannet kan svømmes i, og drikkes av. De som gjør det, får et blaff av noe som er viktig for dem. Vannet er ganske bittert.

- Oleanda må streve mot vannet selv når hun er i det, akkurat som om det ikke vil ha henne der. Man kan konkludere med at vannet viker vekk fra magen hennes spesifikt - der banefrøet er.

- Ved nærmere undersøkelse av hulegangene i nærheten, kan man finne en ring med insignia fra familien Tyrihjelm. Å vise Oleanda denne ringen kan uroe henne; det tyder på at flere av hennes slekt har vært her før.

Lys og Mørke: Holder de vakt mens Oleanda er uti kilden? Har de snakket kontinuerlig med henne og prøvd å holde på håpet? Hvis ja, gi gjerne Oleanda Lys. Hvis ikke, vurder Mørke.

3. Konfrontasjon

Denne scenen skjer rett etter at rollene har kommet seg opp av Dypet eller ned fra Vargtind - nøyaktig når er opp til deg.

Nøkkelhendelse: Edgar har tatt igjen rollene. Han kommer heseblesende og utslitt, og advarer mot ritualet. Han vet ikke alt, men mistenker at moren har onde intensjoner.

Rett etter at han får advart dem, dukker også Leon opp - sammen med en gruppe leiesoldater. De vil først forsøke å overbevise rollene om at det eneste rette er å fortsette reisen, for å redde familien.

Soldatene har fått beskjed av baronessen å sørge for at 'ritualet' blir utført, samme hva. De kan ikke skade Oleanda, men kan skade andre.

Dette vet ikke Leon, som tror de kun er med for å beskytte han.

Hvis rollene nå begynner å tvile på om de vil gjennomføre oppdraget, er kamp sannsynlig. Soldatene vil da også prøve å sikre seg Oleanda.

Lys og Mørke: Dette er et viktig øyeblikk. Om Oleanda føler seg mer som en brikke i et spill, eller som et individ med egen, fri vilje, kommer veldig an på hvordan rollene håndterer situasjonen. La dette spille en viktig rolle for om Lys eller Mørke øker.

4. Eviglunden

Denne vakre, blomstrende dalen er hellig for munkene som bor i nærheten, i et stort kloster.

Nøkkelhendelse:

- Munkene nekter Oleanda adgang – de føler ond energi. Dette er selvsagt banefrøet, som gjør at de egentlig kjenner på baronessens sjel.

- Rollene kan forsøke diplomati, snike seg inn, eller kjempe seg frem.

Skulle de klare å komme seg forbi, vandrer Oleanda til en ås hvor det florerer av fiolette blomster, kneler, og begynner å grave symboler inn i jorden.

Hun omfavner så jorden, og lar kraften der strømme inn i henne.

Tre mulige utfall:

- **Mørke er større enn Lys:**
  Oleanda gir opp. Baronessen tar over kroppen hennes. Alt liv rundt visner.

  En ny, ung baronesse står opp – identisk, men helt annerledes likevel.

  Rollene blir kompensert hvis de ikke har laget problemer, men får en uggen følelse av at de har vært med på noe forferdelig.

- **Lys er større enn Mørke:**
  Oleanda kjemper tilbake. Baronessens ånd forsøker å ta henne, men blir avvist og forvitrer.

  Forbannelsen brytes. Familien er fri. Men rollene selv sitter kanskje igjen med varige plager.

  Hvis rollene gitt mye av seg selv for å bedre Oleandas sinnstemning i løpet av eventyret – fysisk og følelsesmessig – så la det få betydning. En rolle som har blitt tæret mye på kan f.eks. få varige arr.

- **Det er ganske likt:**
  La terningkast avgjøre, eller gå etter det du tenker gir den beste konklusjonen.

  Utfallet bør føles rettferdig og dramatisk passende.

RANDSONENE

EN ITRAS BY-HEXCRAWL

"Randsonene" er en hexcrawl til Itras By. Det er inspirert av OSR-type hexcrawls, men selvsagt, dette er Itras By, og dette er meg som mekker ting, så det er annerledes. Spesifikt: Det er spillederløst, og systemet er friformish narrativt impro-greier. Jeg kaller det for NoSR - Norsk Surrealistisk Revolusjon. Passer best for 3-4 spillere. 1-3 timer.

TEKST: Matthijs Holter

OPPSETT

Klipp ut de 7 hexene. Snu dem med billedsiden ned. Stokk dem. Legg dem i et heksagonalt mønster, med billedsiden ned, sånn:



Sett en brikke på en av hexene. IKKE den midterste. Den viser hvor dere er når spillet starter. (Brikken bør være. Den kan ikke ikke være, det tror jeg blir feil.)

ROLLER

Lag hver deres rolle. Dere kommer fra den virkelige verden, dere har drømt, dere har landet i Randsonene og nå er dere annerledes og alt er annerledes. Dere har håp. Dere har redsler. Trill på tabellene!

Du var nettopp (1T6):

1. En som jobbet på kontor ved en datamaskin og drakk kaffe ved en kaffemaskin
2. En som hadde mistet alt
3. En gjenstand - plukk noe du kan se i rommet
4. En som nettopp hadde dødd
5. En som holdt på å leke med vennene sine
6. En skuespiller

Nå er du (1T6):

1. En forførerisk og velkledd ung person
2. En gjenstand - velg noe Dali ville malt
3. Et medlem av Salongen for Mørkets Betvingere
4. En Drommer som skal dømme folk som har kjedelige liv
5. En av Maskingudens lakeier
6. En skuespiller

Du håper (1T6):

1. Å møte noen du har mistet
2. Å aldri våkne opp igjen
3. Å bli et bedre menneske
4. Å endelig være fri til å være den du EGENTLIG er
5. Å komme ut av dette mareritttet
6. Å realisere dine megalomane ambisjoner

Du frykter (1T6):

1. At de skal finne ut hvem du EGENTLIG er
2. Å måtte ta ansvar for ditt eget liv
3. Å bli gammel og dø ensom
4. Å føle dine ekte følelser og ta ansvar for dem
5. Å dø her, i Randsonene
6. Å bli spist av en hvalfisk

Når dere har trillet, gi hverandre navn, utseende i den våkne verdenen, og utseende i Randsonene (ingen får finne på sitt eget). Still hverandre utfyllende spørsmål til dere har fått nok av det.

En hatt av håp og frykt. Skriv ditt Håp og din Frykt på hver sin lapp. Krøll dem sammen. Legg alle lappene i en hatt.

Klipp i bladet! Vi vet du har lyst.



Du drømte om Randsonene.
Du drømte om Randsonene, og nå er du der.
Dette var ikke det du hadde tenkt deg.




RAND SONENE
RAND SONENE
RAND SONENE
RAND SONENE






RAND SONENE
RAND SONENE
RAND SONENE

Bestem lengde. For hver runde dere spiller, kommer hver av dere til å sette én scene, og alle lappene kommer til å bli trukket fra hatten. En runde tar 20 minutter til en time, avhengig av hvordan dere spiller.

- **På 1 runde** får dere en morsom og sannsynligvis litt usammenhengende opplevelse.
- **På 2 runder** får dere tid til litt mer karakterutvikling og dybde.
- **På 3 runder** kan det hende dere blir litt slitne i toppen. I så fall bør dere ta det litt mer kuli i starten og bygge opp intensiteten utover!

SPILLETS GANG

Velg tilfeldig hvem som starter som Regissør. Regissøren setter scenen, forsøker å styre den, og bestemmer når den slutter. Det går på rundgang rundt bordet.

- **Når du er Regissør**, er rollen din ikke med i scenen; finn på selv hvorfor, og beskriv det for de andre.
- **Start hver scene med et Rituale og få en Visjon!** Ritualet velger du selv, det skal ikke ta mer en 10 sekunder. Visjonen får du slik:
  - Hvis dere er på **Utforsking** (det er dere automatisk i første scene), snu hexen dere står på, og beskriv det du ser.
  - Hvis dere er på **Fortsettelse**, skal spilleren til venstre for deg se på hexen fra en FULLSTENDIG annen vinkel, og beskrive det de ser.
  - Hvis dere er på **Kjent Terreng**, må spilleren til venstre for deg lukke øynene, holde hexen mot pannen, og beskrive det de ser.
- Beskriv omgivelsene i detalj.
- I denne scenen skal en **Redsel** og et **Håp** komme i spill.
  - Trekk to lapper fra hatten.
  - For hver lapp skal alle spillerne (regissøren først) komme med et kjapt forslag (én setning) om hvordan lappen kan komme i spill i denne scenen.
  - Regissøren velger.
- Beskriv en situasjon som rollene er midt oppi. Lyd! Lukt! Syn! Kropp! INNTRYKK! ***RANDSONENE ER CRAZY SHIT, LA DEM FØLE DET I KROPP OG SJEL***
- Spør dem hva de føler. Spør dem hva de gjør.
- Spill ut scenen som dere vil
- Når scenen er ferdig, skal gruppa velge neste hex!

Neste hex. Dere kan velge enten:

- Å bli stående der dere er: **Fortsettelse**!
- Å gå til en nabo-hex som er uutforsket: **Utforsking**!
- Å gå til en nabo-hex dere har vært på før: **Kjent Terreng**!

Flytt brikken dit dere nå står.

SPILLETS SLUTT

Hver spiller beskriver en epilog for sin rolle. Kanskje våkner de opp? Kanskje blir de igjen? Kanskje noe helt annet? I epilogen får du bare fortelle om din egen rolle, og ingen andre skal avbryte.

NoSR
NORWEGIAN
SURREALIST
REVOLUTION



Imagonem er en fanzine av og for norske rollespillere. Dette er det første nummeret siden 2018, og vi håper det blir flere i årene som kommer.

Gå og gi din GM en klem.

SPILLFORLAGET