Ikke Gå For Langt

Ikke Gå For Langt er et rollespill dypt inspirert fra Roadside Picnic (1972), Stalker (1979), Solaris(1972) og Annihilation (2018).

For en god stund tilbake ble jorden besøkt av noe. Hva det var forstår ikke menneske. Noen av de større myndighetene verden over later som, men ingen vet ennå. Alt vi vet, er at alle tegn sikter mot at det var noe som ikke opprinnelig tilhørte til jorden.

Områdene som ble besøkt er spredd over verden, Frankrike, Serbia, Gabon, India, Australia, Canada, Brazil og Russland er i alle fall besøkt. Områdene rammet endret seg, mystiske ting skjer, uforklarlige følelser og fenomener. Områdene blir alle lukket, avgrenset av myndighetene.

Du bor i nærheten av en av disse sonene. Du er er fattig og livet går ikke så bra. Da sonen kom så tok de lokale myndighetene å bygge en mur rundt mesteparten, resten hadde militærposter og lignende som passet på.
Du vet at dette var mer mer et tiltak for å opprettholde en fasade. “Vi har kontroll over dette”. “Vi holder alle ute”. “Vi holder alt inne”.

Tiden gikk.

Årstider kom, årstider går.

Krig og annet av verdens byder tok ressursene vekk fra å holde opp fasaden. Det er fortsatt nok militær fra å stoppe hvem som helst å komme og gå.
Men det finnes de som spesialiserer seg.
Reiser inn og utforsker.
De kalles vandregrupper.
Og hva de vandrer, kaller dere Grenselandet.

I Grenselandet finner man avvik, og forgreninger i den naturlige orden. Steder hvor planter vokser feil. Dyr som utvikler seg for raskt og feil. Steder tyngdekraft funker feil. Steder hvor forskjellig på virkelighet og drømmer føles defust å se forskjell ifra.

De kloke tror at disse stedene var mer truffet av de besøkende. Kanskje de har rett?

For dere er disse avvikene og forvrengingene hinder dere gjerne vil unnvike når man kan, og overkomme når man må. Det er en del av jobben. Fordi i Grenselandet finnes mer enn avvik, det finnes relikvier.
Relikvier er mystiske gjenstander, både hverdagslige som har fått en mystisk kraft etter besøket, men også de mer mektigere relikviene som minner mer om utenomjordiske gjenstander lagt igjen.

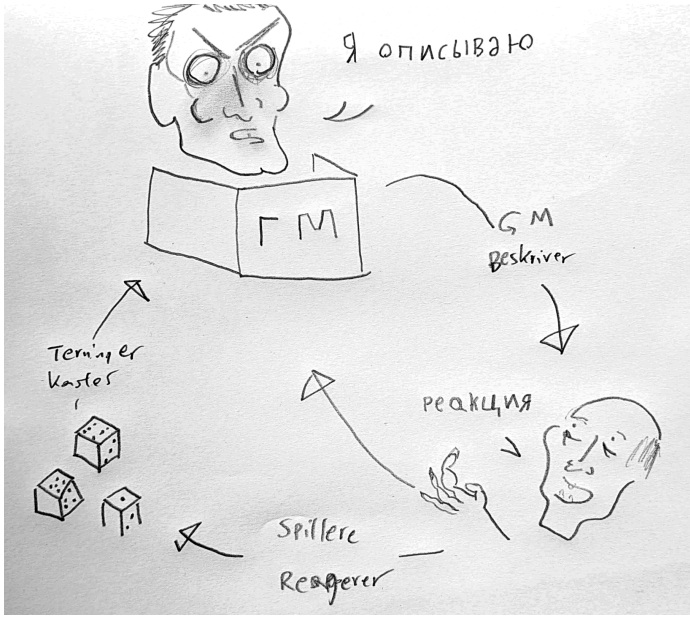
Relikvier kan bli solgt for en stor sum. Noen gir oppdrag og dusører etter dem.
Du bor i nærheten av en av disse sonene. Du er er fattig og livet går ikke så bra.

Kjernemekanikken

Spillet foregår muntlig. Én spiller tar rollen som spilleder/gamemaster/grensemoderator (fra nå av kalt GM) og presenterer en fiktiv situasjon for de andre (fra nå av kalt spillerne[1]), som hver styrer en figur i denne situasjonen.

Hva som trengs til spillet: Noen d6'er, penn, papir

I Ikke Gå For Langt innebærer disse situasjonene typisk at man reiser inn i det ukjente med håp om å komme tilbake med skatter. Spillet fungerer best når spillmesteren presenterer et problem, en utfordring eller en hindring, og lar spillerne løse det på kreative måter. Som oftest leder dette til at man triller noen terninger for å se om dette går.



Spillerne beskriver hvordan figurene deres handler og reagerer på omgivelsene, og spillmesteren beskriver hva som skjer videre.

Spillerne har hver sin karakter/rollefigur de kontrollerer i historien, med hvert sitt rolleark der de har kontroll over deres situasjon. Dette arket har oversikt over rollefiguren, blant annet for hvor mange helsepoeng og innsiktspoeng du har igjen, verdier i de 4 kvalitetene Kropp, Forståelse, Identitet og Ønske

Det Makniske Systemet

Når usikkerheten på en ting spillerne forsøker slår seg, så skjer én av to ting:

- GM tar et valg om det skjer eller ikke. De kan eventuelt bli overtalt av spillerne som forklarer sine smarte triks.
- Spiller(e) kaster en mengde terninger, bestemt av GM og annet utstyr som hjelper.

Eksempel:
Sapir vil krysse et gulv som åpenbart er ustabilt. GM mener at her må noen terninger trilles for å se om dette går bra. Sapir sin spiller foreslår at Sapir går veldig sakte, og tar sin tid, men dette overbeviser ikke GMen nok til å mene at det unngår treningens trill. Men så kommer Sapir sin spiller på at de har et tau, og spør om de binder rundt livet og sikrer til en sikker bjelke eller lignende, om det er nok. Da vil Sapir nok klare seg selv om det går dårlig, og kan fortsatt bruke den lange tiden. GM syns dette gir mening, og lar Sapir slippe og rulle terningen for denne situasjonen.

Grunnmotor for terningrull

[1] Verdt å nevne at GM også er spiller, men for å holde klarhet blir de ikke referert til som spillere fra nå.

Terninger blir trillet i en mengde på minimum to seks-sidede terninger (d6). Etter det så ser spillerne som kastet dem over tallene alle terningene har trillet, og velger to av dem til å representere forsøket. Resterende terningresultater er forkastet.

Spilleren ser så på sitt rolleark, der det er en tabell over tallene fra 2-12, alle mulighetene 2d6 kan gi. Om feltet for det valgte tallet fortsatt er blankt, markerer et kryss på det feltet, og den forsøkte handlingen blir så utført med et positivt resultat. GM gir så en beskrivelse av hvordan dette utfører seg, muligens med innspill fra spilleren.
Om tallet som blir valgt og markert er 7, så skal utfallet fra handlingen være eksepsjonelt godt.

Dersom dette feltet allerede har et kryss, så går det galt. GM forklarer videre hvordan dette leder til et verre resultat enn formidlingen håpet, muligens med innspill fra spilleren. Dette kan ofte føre til tap av helsepoeng.

Eksempel:
Jurij er fortapt i myren, han skjønner at det ikke er ikke er verdt å redde ham. Men han er den eneste i vandregruppen som har et skytevåpen, hans fars gamle revolver. Med vedmod så forsøker han å kaste den til sin kompanjong Sapir som rakk unna i tide. De trenger den mer enn han gjør.

2	X
3	
4	
5	X
6	
7	
8	X
9	
10	
11	X
12	X

Juri sin spiller triller tre terninger, en terning ender på 2, og de to resterende ender begge på 4. Han har altså valg mellom en 2 + 4, eller en 4 + 4 i praksis. Spilleren har allerede et kryss på sitt åtte-felt, så velger Jurij sin spiller å bruke 2-terningen, og en av 4-terninger for et resultat av 6, et felt han har tomt. Etter å krysse av det feltet så beskriver GM hvordan kastet ender opp rett utenfor myra, foran Sapir sine føtter. Jurij spiller foreslår at kastet er såpass sterk at det sender ham lengre ned, sånn at når Sapir ser mot Jurij etter å ha plukket opp revolveren, så er Jurij allerede helt sunket inn i myra. GM sier seg enig i innspillet.
Hadde derimot Jurijs spiller valgt totaltsummen av 8 hadde ikke dette gått like bra. Kanskje revolveren endte opp i myra, ble ødelagt av kastet, eller fyrt av et skudd som kunne tilkalt fremmede eller skadd noen venner. Heldigvis skjedde ikke dette.

Om det skulle vise seg at man får en sum under 2, eller over 12, så blir det er spektakulært nederlag. Da kan du forvente at GM vil la ting gå mye værre enn man kunne forvente, kanskje til og med til en absurd mengde. Dette kan kun skje om ekstra regler påvirker summen av terningene, så dette skjer ikke ofte.

Hvor mange terninger triller man?

På generell basis triller man 3 terninger.
Om man har en kvalitet som tydelig hjelper så kan man legge det på terninger likt verdien på kvaliteten. Er kvaliteten negativ, så kan GM kreve at det trekkes fra istedet.
Man kan også vurdere mer eksterne faktorer. Om rollefiguren har noen eksterne fordeler, så kan det legge til 1-2 terninger. 2 terninger er sjeldent, og bør kun skje når det er mer enn kun én fordel som hjelper. På samme måte kan eksterne ulemper trekke fra terninger. Om man bruker utstyr som gir fordeler er et typisk eksempel på noe å få ekstra terninger fra.
Etter disse vurderingene så har man en mengde terninger, som ikke kan være mindre enn 2, eller høyere enn 5.

Først når man har denne summen kan terningmengden bli påvirket av mulig utstyr og relikvier sin regeltekst, som noen ganger kan mer radikalt påvirke noen av disse reglene. De kan blant annet endre terninger, eller få terningmengden under eller over grensene av minst 2, men max 5 terninger.

Eksempel:
Olga forsøker å finne veien tilbake hvor hun kom fra, men en mystisk tåke har dekket myra. Hun må trå varsomt om hun ikke vil ende opp i dypere trøbbel.
Olga sin spiller har 2 poeng i fornuft, og velger å få en ekstra terning herifra. Hun har også vandret over her før tåken kom, og får en fordel for det, pluss at hun også har en kompass hun kan bruke. Dog, så er det noe rart med tåken, kompasset oppfører seg rart, og hun hører ekko fra rettninger som ikke gir mening som disorienterer.
Da har hun på basis 3 terninger, pluss en for kvalitet (+1), og så har hun både en fordel og ulempe som tar og legger til to men trekker en terning (+2 -1). Ola skal så kaste 5 terninger, og velge to tall.

Hva skjer når man har markert alle feltene med et kryss?
I det øyeblikket det siste tallet på rollearket blir markert, så skjer noe merkelig. Da åpner nemlig alle tallene seg igjen, og er mulig å bli brukt på nytt.
Spilleren kan enten hviske ut alle kryssene på tabellen, eller lage en loddrett strek for å skape en ny kolonne til å lage nye kryss.
Dette kommer på en bekostning, rollefiguren mister 1 poeng i selvinnsikt. Sakte, men sikkert, så er de i fare til å miste seg selv, både i kropp, forståelse og identitet til Grenselandet. Om du ikke har mer selvinskikt å gi (allerede på 0), så er du tapt. Rollefigurens reise vil ende her. Det er godt mulig at GM tar over rollefiguren, det er mulig spilleren får lov til å fullføre sin vei.

Grenselandet gir, Grenselandet tar.

Å bruke kvaliteter i et terningkast
Om man forsøker noe der det er tydelig at en kvalitet positivt hjelper kan man velge å legge denne til terningmengden man skal trille. Det bør være tydelig grunnlag for dette, om man prøver å løfte noe tungt kan Kropp brukes, om man villt akseptere sin skjebne så kan Ønske brukes.
Man kan legge til ekstra terninger opp til verdien man har resterende på kvaliteten. Dette er en pålitelig kilde for dette, men har også sine ulemper.

For hver gang man har brukt terninger fra kvaliteter, men ender opp med å velge et allerede brukt opp, så får den relevante kvaliten -1 på selve kvaliteten for hver ekstra terning man brukte fra kvaliteten. Marker et lavere tall på “resterende”-feltet til denne kvaliteten. Det går ikke an å få lavere enn -2 på resterende.
Det er lov å la være å legge til, og det er lov å ikke legge til alle terningene man har i kvaliteten.

Mellom hver utflukt til Grenselandet så får man tilbake disse poengene tilbake til sitt toppunkt, men ellers er det vanskelig å få dem tilbake uten utstyr.

Når man har en negativ verdi på en kvalitet, så kan GM på samme måte kreve at man tar vekk terninger fra terningmengden opp til lik mengde som man har negativ på kvaliteten. På lik måte, om man velger et tall allerede brukt opp her, får man -1 på resterende i kvaliteten (frem til man har -2).

Det er ikke ment at alle terningkast trenger å ha kvaliteter tydelig i bruk. Kun når det er helt tydelig at kvaliteten støtter, og spilleren ønsker det.
Det er også bare mulig å bruke én kvalitet per kast.

Bruk av gjenstander i terningkast
Om man bruker en gjenstand, enten det er for sin funksjon eller mer kreativt, så kan man godt mulig få ekstra fordelterninger til det.

Dette fører som regel til en terning om verktøyet åpenbart hjelper.
Dersom verktøyet er det som gjør at man kan forsøke derimot, gir det ingen bonus, og hadde heller tatt vekk terninger fra treningsmengden om man ikke hadde dem, eller ikke hatt muligheten til å forsøke så lett.

Eksempel
Om Sasha vil låse opp en dør uten nøkkel, så funker det dårlig, og kan ikke forsøke dette uten noen hjelpemidler. Om Sasha har en dirk, kan de forsøke et terningkast, men får ingen ekstra terninger fra å ha dirken. Hadde Sasha hadde noen mer improvisert til å dirke opp derimot, ville terningkastet hatt en mindre terning for den ulempen

I tilfeller der gjenstanden har egne regler på hva de gjør med terningkastet, så overstrider disse reglene fordelen av ekstra terninger.
Om gjenstanden er regler, men du bruker gjenstanden mer ukonvensjonelt, så er det mulig at man heller bruker fordels/ulempe-terninger, eller ignorerer reglene basert på fornuft. GM har siste ordet her.

Eksempel
Shasha vil deaktivere en bjørnefelle fra trygg avstand, men det beste Sasha har er sin skarpskytterrifle. Skarpskytterriflen har noen regler som påvirker hvilk terninger man kaster, og hvor mye skade enkelte tall gir. Siden denne i praksis blir brukt som en lang pinne fremfor et skytevåpen, så ignorerer vi disse reglene. GM gjør Sasha oppmerksom på at om det går dårlig, så tar våpenet noe skade.

Rollefigurens anatomi

På rollearket ditt har du oversikt over disse tingene hos rollefiguren din:

- Felt for rollefiguren sitt navn, Status, Identitet og mengde leverte relikvie.
- Rollefiguren sine verdier i de 4 kvalitetene: Kropp, Forståelse, Identitet og Ønske.
- Oversikt over helsepoeng og innsiktspoeng
- Liste over diverse gjenstander man bærer
- En tabel med tall fra 2-12

Du finner arket på enden av disse reglene.

I det første feltet velger man navn for rollefiguren sin.
På status starter man som regel på "Turist", denne vil forbedre seg jo mere du reiser inn og ut av Grenselandet, og din status som en erfaren vandrer av Grenselandet forbedrer seg.
Identitet er mer sentral til karakteren din, og er koblet til kvaliteten ved samme navn. Dette er hva du gjør i den vanelige verden. Hva du velger her vil påvirke hva du kan bruke din Identitets-kvalitet til i spillet.
Typiske eksempler er: jeger, lege, speider, smugler, soldat, Kartograf, Pilegrim, og mekaniker.

Identitet er viktigere koblet til hva du hadde gjort i en mer rettferdig verden. Om du mener rollefiguren din er blitt arbeidsløs, eller ikke har muligheten til å utføre jobben utenom Grenselandet så er det like fint.

De fire Kvalitetene

Kvalitetene kan brukes for terningkast, når rollefiguren enten lener seg inn på sine kvaliteter, eller når svakheten i dem svekker dem. De er ment å dekke forskjellige felter du kan lene deg på for ekstra hjelp (eller få ulemper). De har et toppunkt, som er verdien du starter på og går tilbake til mellom utflukter, og resterende som er hva du har igjen for nå. De går fra verdi fra -2, opp til 2. Resterende kan ikke bli høyere enn toppunkt.

KROPP - Kropp handler om hva du klarer å gjøre fysisk. Dette er styrke, utholdenhet og finesse.
Bruk kropp når du: Klatrer, balanserer, plukker opp tungt, lusker, angriper med nærvåpen eller bryter ut fra noe.

FORSTÅELSE - Forståelse handler om å bruke hodet. Dette er oppmerksomhet, kunnskap og logikk.
Bruk forståelse når du: Observerer, undersøker, trekker slutninger fra omgivelser, følger spor eller sikter med distansevåpen.

IDENTITET - Identitet handler om hvem du er utenfor Grenselandet. Dette er erfaring, yrke og personlige ferdigheter.
Bruk identitet når du: som mekaniker reparerer en motor, som lege behandler en skadet person, som smugler igjenkjenner kjennemerker du har hørt om, eller som forsker gjenkjenner et ukjent stoff

ØNSKE - Ønske handler om viljen din og forbindelsen din til det ukjente. Dette er viljestyrke, flaks og skjebne.
Bruk ønske når du: presser deg videre til tross for frykt, motstår uforklarlig påvirkning fra Grenselandet, når du ikke kan gjøre annet enn å håpe fienden bommer eller når du følger en sterk mageføelse.

Å skape sin Rollefigur

Det første man gjør når man skaper sin rollefigur er å merke status. Første status er "Turist", men om gruppen vil starte høyere så kan man det. Les mer om dette på progresjons-delen.

Etter det så kan man bare følge dette kapittelet.

Identitet og bakgrunn

På et punkt før du har fullført rollefiguren din må du ha gitt deg selv et navn, identitet og bakgrunn. Om du gjør dette før eller etter de neste delene er opp til deg.
Identitet er viktig fordi den er koblet til identitet-kvaliteten din. Sørg for at GM godtar valgt identitet, og tenkt på hva den kan gi deg mulighet til å gjøre.

Bakgrunn er uhyrlig viktig for å huske hva din karakter sin motivasjon er. I enkelte utflukter kan det komme med godt eller ikke. Hvorfor må rollefiguren din reise forbi grensen for å finne relikvier. Dette bør være mer enn heder og ære, noe som gjør at dette føles som den ene utveien du har funnet. Er det for å mate familien din, fordi en i familien din skylder noen store penger eller om noen er syke og dette er eneste måten du kan få rå til behandling.
Dette vil gi fin tekstur til hvorfor du vandrer, og vil stoppe deg å blindt beholde alle relikvier for deres mekaniske fordeler. Du og GM kan også jobbe videre og finne på noen måter man kan la dette gå videre til flere utflukter. Hvor mye koster det familien din å leve i en måned? Hvor mange behandlinger trenger de syke? Hva er renten på de lånte pengene?

Navn er navn. Det kan være ditt fulle navn, kallenavn, tittel, osv. Lurt å sjekke hva gruppen føler at "viben" er.

Kvaliteter og verdier

Hver rollefigur starter med en verdi av 0 i sine fire kvaliteter, 6 helsepoeng, og 2 innsiktspoeng.
Spillerne får 3 forbedringspoeng de kan fordele fritt mellom disse tingene:

- Putt forbedringspoeng i kvalitet: gi to kvaliteter sitt toppunkt +1, eller gi én +2. Kvaliteter kan ikke få høyere enn +2.
- Putt forbedringspoeng i helse: Få 6 høyere helsepoeng på toppunkt.
- Putt forbedringspoeng i innsikt: Få 2 ekstra innsiktspoeng i toppunkt.

Det er lov å velge samme kategori flere ganger.

Etter å ha gitt disse fordelene, må du også starte med en skavank. Du må heldigvis bare velge en, mellom disse valgene:

- Gi -1 til toppunkt hos en kvalitet som ligger på 0.
- Få 4 mindre helsepoeng på toppunkt.

- Halver mengde innsiktspoeng i toppunkt.

Når dette er i orden så kan disse verdiene føres opp på Rolleark. Neste man gjør er å begynne å fylle opp ryggsekken.

Ryggsekk
Som en turist så har du bare 6 felter i ryggsekken din (de som er markert hvit på rollearket). Alle starter med enkle reiseklær, det man trenger for å starte bål, og sove noe ubehagelig. Om gruppen blir enige så kan man si at alle har mer til felles. Disse trenger man ikke føre opp i ryggsekken.
Alle får også starte med 2 matrasjoner som man fører opp. En matrasjon tilsvarer mat for en dag i Grenselandet.

Kast 2d6, og velg et av tallene.
Fra Begynner-pakken under får du ta lik mengde ting som tallet du rullet. For hvert siffer under 6 du trillet, starter du med du 10 rubler (₽).

Om du velger å kaste terning fremfor å velge fra tabellen, kan du få 2 ekstra gjenstander. Du ruller ved å rulle 2d6, der du først markerer hvem av de to som signaliserer det første og det andre tallet i et to-sifret tall.

Begynner-pakke		
11 - 10/10 metalbolter med tøystykker bundet til** 12 - Notatbok og blyant 13 - Pakke reservebatterier 14 - Lommelykt 15 - Kikkert 16 - Kompass	31 - Lommekniv * 32 - Hammer* 33 - Tau 34 - Multiverktøy 35 - Spade* 36 - Kujern*	51 - Arbeidshansker 52 - Kritt 53 - Hyssingrull 54 - Såpestykke 55 - Lite speil 56 - Lommeur
21 - Metallkopp 22 - 4/10 matrasjoner** 23 - 2 tomme Glassflasker 24 - Sysett med nål og tråd 25 - Saltbøsse 26 - Termos	41 - Sammenleggbar paraply 42 - Vernebriller 43 - Fil-sett 44 - Håndsag * 45 - Geigerteller 46 - Håndholdt radio	61 - 2/10 pakker Sigaretter** 62 - Flaske med alkohol 63 - 5/15 dirker** 64 - Boks med kaffe/te 65 - Kortstokk 66 - Rusten revolver*
** Ting som har egne regler, sjekk våpenoversikten.* *** Ting som starter med en mengde og skråstrek (eksempel: 4/10 matrasjoner) gir deg mengden av det første tallet før skråstreken. Tallet bak skråstreken signaliserer hvor mye du kan få plass i ett felt i ryggsekken din.*		

Etter dette så kan vandregruppen også kjøpe flere ting med rublene sine. Man kan enten kjøpe ting for seg selv, eller samle sammen penger med gruppen. Det finnes flere gjenstander man

kan kjøpe på side i Utstyrskatalogen, men om noe ikke er dekket så er det bare å spørre GM om det er mulig å få tak i og hvor mye det er verdt.

Ryggsekken er en abstrakt kilde, som representerer ryggsekker, bagger og andre lommer man har. Det er ikke mulig å kjøpe mer plass på seg selv.

Statusprogresjon og risiko
Status er tilsvarende til nivå eller level i andre spill.

Det symboliserer både hvor erfaren du er i å utforske Grenselandet, pluss renomét denne erfaringen kommer med.
Hver gang man leverer tilbake et Relikvier så nærmer man seg en oppgradering på sin status. Tabellen viser hver status fra den uerfarende turisten til den velomkjente legenden. Leverte relikvier er for totalt leverte, mengden nulstilles ikke mellom nivåer.
Det har ingen betydning om man leverer relikvierer tilbake til samfunnet altruistisk, eller om man selger det for penger, eller om man leverer til noen som bestilte gruppen for å hente denne. Det som har noe å si at de leveres vekk, sånn at spillerne mister tilgang til den.

Status-nivåene	
Navn på Status	**Leverte Relikvier**
1 - Turist	0
2 - Stifinner	1
3 - Veiviser	3
4 - Vandrer	5
5 - Veteran	8
6 - Legende	15+

For hvert nivå over Turist åpner opp to av de grå plassene i ryggsekken, men din erfaring har du blitt flinkere til å pakke den mer effektivt.
Du får også velge én av disse for å forbedre karakteren din:

- Gi en valgfri kvalitet +1 på toppunkt
- Få 3 ekstra helse i toppunkt
- Få 1 ekstra på toppukt i selvinsikt, bare tilgjengelig om du ikke valgte denne forrige gang du valgte en av disse.

Siste man gjør etter forbedring er å måle risikoen. Rull 3d6, med ekstra terninger lik resterende av valgfri kvalitet (dette gjør du før du nullstiller dem tilbake i toppunkt). Velg én terning.
Er sifferet på terningen lavere enn nummeret navnet på statusen har på tabellen, så går det fint.
Er sifferet på treningen høyere, så finner myndighetene deg. Mest sannsynligvis betyr det at du blir dratt inn i en skummel bil og aldri blir sett igjen. Alltids mulig at GM har en annen løsning basert på renomét ditt.

Når du har oppnådd Legende-nivå må du kaste terning for risiko hver gang du kommer tilbake fra en utflukt.

Om man kommer hjem etter en utflukt og mener at nå rollefiguren ferdig med å gå på utflukt, enten fordi de har opplevd for mye fælt eller endelig fått livet sitt på stell, så er det også mulig.

Utstyrskatalog

Her er en ikke-omfattende liste av noe utstyr som man kan vurdere å kjøpe:
(Ekstra regler for våpen og verneutstyr er under)

Begynner-pakke Ting fra Begynner-pakk - 10 + det andre sifferet på tabbellen ₽	Helse Generelt førstehjelpsskrin (4 doser) - 50 ₽ Bandasje (2 doser) - 20 ₽ Antibiotika (1 dose) - 10 ₽
Nærkampsvåpen Grove våpner uten ekstra funksjon - 10 ₽ Grove våpner med ekstra funksjon (typ spade) - 11-20 ₽ Enkle nærkampsvåpen - 20 r₽	Reise Enkle verktøy - 15 - 25 ₽ Klatreutstyr - 30 ₽ Gassmaske - 35 ₽ Boltkutter - 20 ₽ Spesialklær - 10-15 ₽ Telt med litt elementbeskyttelse - 25 ₽
Distanse våpen 4/4 Kastekniver** - 10 ₽ Rusten revolver - 16 ₽ Revoler - 20 ₽ Luftgevær - 7 ₽ Jaktgevær - 30 ₽ Hagle - 30 ₽ Skarpskytterrifle - 40 ₽ 6 ammunisjon av våpen - ¼ av våpenes kostnad. (rundet ned)	Diverse Elektriker-skrin med utstyr - 45 ₽ Termisk kamera - 45 ₽ Kamera med telelinse - 55 ₽ Uregistrert radio - 35 ₽
Verneklær Simple verneklær - 15 ₽ Middelmådige verneklær - 25 ₽ Gode verneklær - 35 ₽ Hjelm - 15 ₽ Vernesko - 20 ₽	Tjenester utenfor Grenseland Bilskyss - 1 ₽ per km Togtur - 4 ₽ Elvebåt - 3 ₽ Reparere utstyr - ⅛ av utstyrets kosnad ₽. (rundet opp) Leie veiviser - En lik andel av relikvier-fortjenst til vandregruppen.

Spesialregler for Våpen

Våpner har ofte spesielle regler på hvordan man kaster terninger, enten om de bryr seg mer eller mindre om enkelte tall, eller modifiserer treningsmengden.
Reglene blir fremstilt i kort, men kan godt bare føres opp på en måte spilleren klarer å huske dem.
Noen vil be deg ta vekk terninger fra det du skal kaste, og legge til andre valgbare tall. Noen av disse tallene finnes ikke på vanlige terninger, men de kan velges som om de stod på den terningen du ikke trillet.

Tallet foran distansevåpener sitt navn er hvor mange skudd man har før man må lade våpenet.
Firkantene ved siden av navnene fylles ut når våpen tar skade i fortellingen, ofte ved konsekvens av å velge et valgt tall i et terningkast, eller andre ting som gir mening i fortellingen.

Grove nærkampsvåpen
Grove nærkampsvåpen er gjenstander som funker som nærkampsvåpen, men ikke er ment som det. De finnes i 2 kategorier, grovt og veldig grovt. Disse referer mer til hvor effektive de fungerer som våpen.
Et grove nærkampsvåpen kan være en skiftenøkkel, høygaffel, spade, lommekniv, gåstav osv.
Et veldig grovt nærkampsvåpen kan være en kikkert, termos eller liten lommelykt.

Grove nærkampsvåpen kan enten ha en funksjon utenom nærkampsvåpen (lommelykt lyser, spade gravet), eller ikke (stor stein).

Veldig grovt nærkampsvåpen ☐	**Grovt nærkampsvåpen** ☐ ☐
Gir 1 skade ved bruk av 5-6, 8-9 Gir 2 skade ved bruk av 7 Andre tall gir 0 skade.	Gir 1 skade ved bruk av 4-6, 8-10 Gir 3 skade ved bruk av 7 Andre tall gir 0 skade.

Revolvere

6 - Rusten Revolver ☐ ☐	**6 - Revolver** ☐ ☐ ☐
Ta vekk en terning fra terningmengden før kast. Legg én valgbar terning med -3 som siffer. Gir 1 skade på vanlig treff Gir 2 skade på 8 eller 9 Gir 4 skade på 7	Ta vekk en terning fra terningmengden før kast. Legg én valgbar terning med 3 som siffer. Gir 2 skade på vanlig treff. Gir 3 skade på 5 eller 6 Gir 4 skade på 7

Gevær

Luftgevær ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ *Gir som regel ingen skade, men ser skummel ut.* Ta vekk en terning fra terningmengden før kast. Legg én valgbar terning med 6 som siffer. Gir 4 skade på 7	**2 - Jaktgevær** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ta vekk en terning fra terningmengden før kast. Legg én valgbar terning med 1 som siffer. Gir 4 skade på vanlig treff Gir 3 skade på 8 eller 9 Gir 4 skade på 7

Våpen med ekstra futt

2 - Hagle ☐ ☐ ☐ ☐ Funker bare på kort avstand. Ta vekk to terning fra terningmengden før kast. Legg én valgbar terning med 6 som siffer, og én med 1. Gir 4 skade på vanlig treff Gir ingen skade på 2 og 12. Gir 8 skade på 4-11	**1 - Skarpskytterrifle** ☐ ☐ ☐ ☐ På lang distanse, kast 2 ekstra terninger. På kort ditanse, bare kast 2 terninger. Gir 6 skade på vanlig treff på lang distanse, ingen på kort. Gir 8 skade på 4-5 eller 10-11 Gir 12 skade på 6-9 på

Kastevåpen

Kastekniver ☐ Så lenge du ikke feiler terningkastet, kan du forsøke å finne kniven igjen. Gir 2 skade på vanlig treff. Gir 3 skade på 7	**Kaste tilfeldig gjenstand** ☐ Så lenge du ikke feiler terningkastet, kan du forsøke å finne gjenstanden igjen. Gir ingen skade på vanlig treff. Gir 1 skade på 6 gg 8 Gir 2 skade på 7

Spesialregler for Verneklær

Verneklær hjelper deg ta mindre skade.
Hver gang du tar skade men har verneklær, følg reglene på kortet og marker firkanten på kortet.
Når alle kortene er fylt ut, da er klærne for ødelagt til å funke uten å bli reparert.
Foruten om hjelm og vernesko kan du bare ha på deg et plagg verneklær.

Simple verneklær ☐ ☐ ☐ Ignorer 1 av skaden	**Middelmådige verneklær**☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Er skaden mindre enn 3, tar du kun 1 skade. Ellers, ignorer 3 av skaden
Gode verneklær☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Er skaden mindre enn 5, tar du kun 1 skade. Ellers, ignorer 5 av skaden	**Hjelm** ☐ ☐ ☐ ☐ Ignorer 3 skade mot hodet.
Vernesko ☐ ☐ ☐ Beskytter mot det meste du kan tråkke på.	

Første eventyr

På deres første eventyr til Grenselandet blir dere vist veien inn av en Veiviser kontrollert av GM.
Hver gang det gir mening i denne utflukten, kan dere velge å la skaden en av dere ta gå på veiviseren istedenfor. De er her for å hjelpe dere og vise dere veien, men er litt for selvsikker i egen evne.
Om dere velger at de forsøker et terningkast for dere, feiler de uansett. Unntaket er om de hjelper til i slosskamp, da kan GM kontrollere dem.

Støtte til GM

En gang i tiden da jeg begynte å skrive dette, var tanken å kanskje legge igjen litt eksempel-eventyr, og en del tabell for å generere dem.
Det gikk ikke denne gangen.

La deg inspirere av fortellinger som de nevnt i starten.

Terningkast og feil

Spillerne har masse kontroll på når de klarer ting eller ikke, la skade fra omgivelsene, eller smerten av å strekke seg for mye når de feiler komme litt ofte. Heller la dem få 1-3 skade litt for ofte enn at de kommer tilbake plettfri.

Hexcrawl vs Pointcrawl

Når de besøker grenseland anbefaler jeg å kjøre med enten hexcrawl eller pointcrawl. La dem møte det uforklarte. Men dette gjelder bare per utflukt. Grenselandet er på en måte ikke lenger en del av jorden, neste gang er den endret. Kanskje man kan finne en dør til de andre endene av Grenselandet, reise inn i Russland, komme ut i Brazil 15 min senere.

Ekstern vs intern farer

Spillets intensjon er å kunne ha eventyr der du utforsker Grenselandet mot andre vandregrupper, møter på forvrengte dyr og monstre, men også like mye imot mer mystiske situasjoner uten kamp. Et eventyr jeg vurderte var et der spillerne møtte en surrealistisk form for en av de franske revolusjonene inne i en teatersal, utført at levende dukker. En annen var der man finner sitt eget liv igjen i grenselandet, som virker som prøver å forføre deg til å bli.
Keep them guessing.

Relikvier

Relikvier er sjeldene, og har utrolige effekter.
Tanken er at de skal være utrolige, og fristende å beholde fremfor å selge.
De kan bryte reglene.
Her er noen eksempler:

Når du velger 12 eller 2 i et terningkast, marker vekk et kryss fra et tall fra 6-8	Du kan velge å legge til 4 ekstra terninger til terningkastet. Før du kaster, velg 3 tall fra 1-6. Du kan ikke velge noen av dem denne gangen.
Etter du har valgt tall, kan du markere en av disse firkantene for å gi det valgte tallet -1 ☐ ☐ ☐	Etter du har valgt tall, kan du markere en av disse firkantene for å gi det valgte tallet +2 ☐ ☐ ☐

Du kan alltids inkludere 3 terninger når du velger tall. Når du gjør det, ta 2 skade (verneutstyr hjelper ikke)	Du kan bruke opp denne til å stoppe noen fra å dø. De får full helse.
Bruk opp denne til å gjøre hvilken som helst rollefigur ikke kontrollert av en av Spillerne loyal til dere. De vil dø for dere.	Om du både har et kryss på 2 og 12, kan du på hvilken som helst terningkast markere vekk de kryssene og klarer en vanlig suksess fremfor å kaste terninger.
Hver gang du har 2 like sifre i terningkastet ditt, kan du velge å ta vekk en av dem, og trille den andre på nytt.	Hver gang du setter kryss på et partall, så får du tilbake 1 helsepoeng.

Ikke Gå For Langt 2026
Bidrag til R.I.S.K. 2026

Tekst, illustrasjon og spill designet av Mikkel Keilhau
Takk for noen innspill fra Kripto og Emelie

Alt skrevet og formatert i Googledocs
Fonter brukt fra google-pakka: Arial og Droid Sans.

Referanser til eksterne medier:

Side #2

Strugatsky, A., & Strugatsky, B. (1972). *Roadside Picnic*. Macmillan.

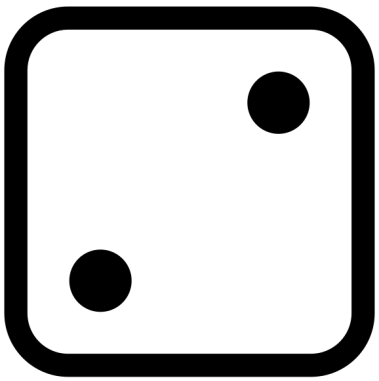
Tarkovsky, A. (Regissør). (1972). *Solaris* [Film]. Mosfilm.

Tarkovsky, A. (Regissør). (1979). *Stalker* [Film]. Mosfilm.

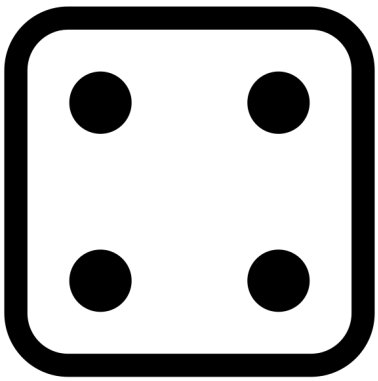
Garland, A. (Regissør). (2018). *Annihilation* [Film]. Paramount Pictures.

Grafikk fra Noun Project:

Created by Kate Maldjian
from Noun Project



Created by Mike Zuidgeest
from Noun Project



Created by Mike Zuidgeest
from Noun Project

Ikke Gå For Langt
Rollearks

Rollefigur
Navn:
Identitet:
Rubler
Status:
Leverte Relikvier:

	Toppunkt / Resterende
Kropp	/
Forståelse	/
Identitet	/
Ønske	/

Helse:		
Selvinnsikt		

Ryggsekk	

2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

Notater