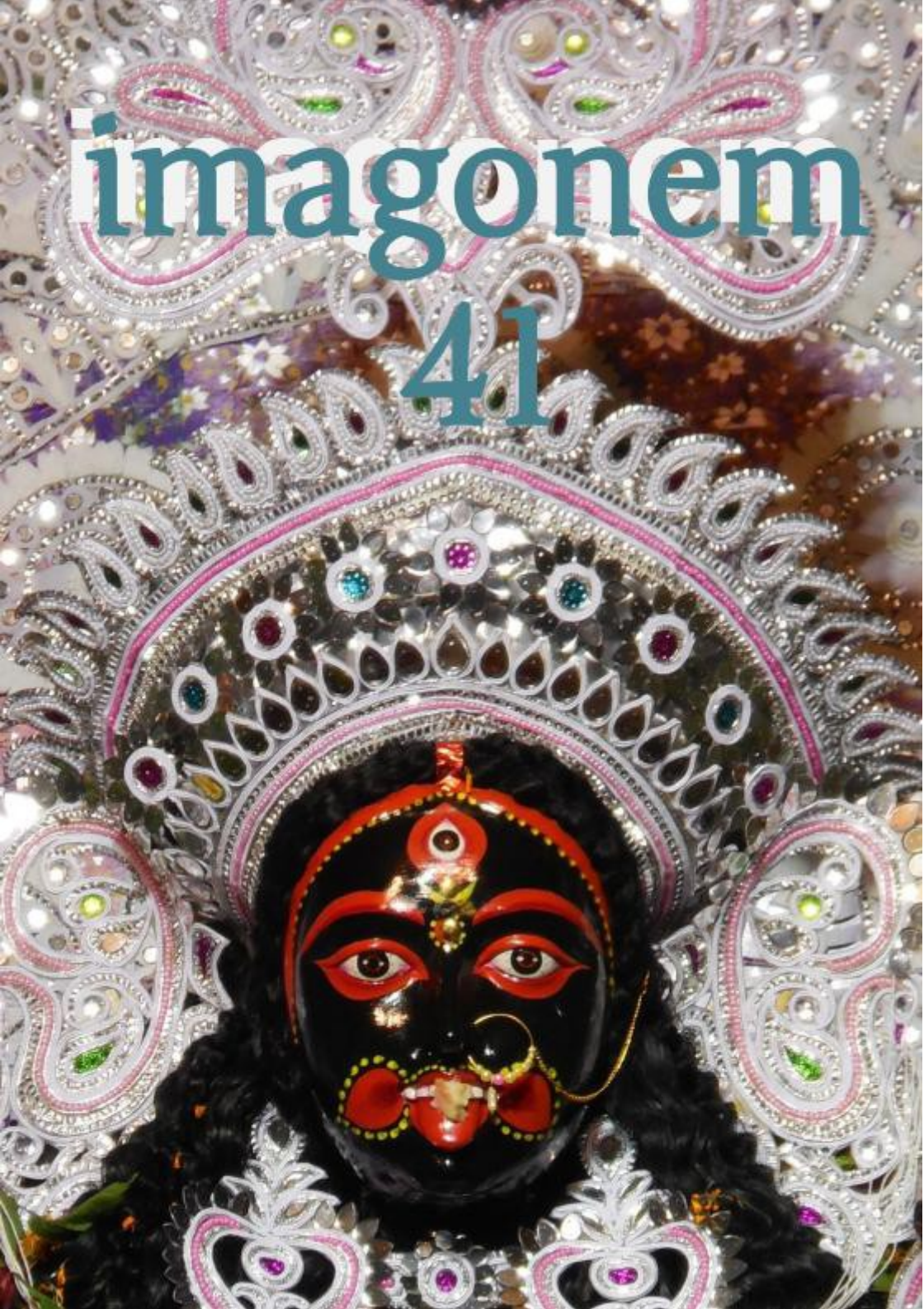


imagonem

41



Imagonem er et metafysisk uavhengig organ om rollespill.

Grunnlegger og fungerende redaktør for dette nr.: Matthijs.

Aktiv på dagtid: Ole Peder.

Myndig ledsager: Anders.

Imagonem #41, 2018. Første og siste opplag. Skrevet ut på printer. Etabl. 1994.

Om noen stjeler dette fanzine, la ham da velsignes i Himmelen, hylles i Helvete, og for alltid unnslippe illeduftende tær. La ham krones med papp, og avstå fra å gi idioter sin tid og oppmerksomhet. Amen.

r
i

bladetcopyright1994MatthijsHolter.IMAGONEM-

logocopyright1994MatthijsHolter.Enhverlikhetmedlevendeog dede

personervilstortsettvereenindikasjonpaatunderholdningsmedierreflekterersamfunnet.Intetidetteblad

ber

sespasomenoppfordringtilvoldellerandredummetingstatenikkeLiker.TrondViggo,ikk esensureross...IMAGONEMnr.1(dette,altsa)kosterabsoluttingenting-foredere.Forosskosterdetlitt.Derforkommernestenummertilakostederelittogsa.

Leder

Alt du noengang fikk lov til å gjøre, kunne du også gjort uten å få lov.

Du kunne spilt rollespill uten terninger før noen fant opp begrepet “terningløst rollespill”. Du kunne overtatt rollen som spilleder midt i spillet før noen lagde et sjansekort som ga deg lov til å gjøre akkurat det. Du kunne reist deg opp og tatt på en maske. Endret på kartet. Klippet i stykker boken. Sunget en sang om muu eller varulver.

Men når et menneske eller en bok sier “her er en ting du får lov til å gjøre nå”, skaper de en magisk liten sirkel inne i virkeligheten som gjør at du forstår det. Og at alle andre aksepterer det.

En regel.

En god regel gir deg tillatelse til å gjøre noe du alltid hadde lyst til å gjøre. Noe du har glemt at du faktisk kunne gjøre uansett.

Hva har du glemt at du kan gjøre uansett?

Hva har du egentlig ønsket deg at noen ga deg tillatelse til?

Vi gir deg tillatelse. Du har lov.

Imagonem sier du får lov.

Hva er det inne i deg som sier du ikke får lov?

Det er ikke oss, i hvert fall.

200 Word RPG Challenge

*Annual online contest since 2015, organized by David Schirduan
and Marshall Miller.*

All games: 200wordrpg.github.io

Succession

(2018 rpg finalist)

Laurie • twitter.com/lauriehedge

An old and heirless monarch sits the throne. The time has come to choose a successor. A proclamation is made. There shall be a test. Any may enter. One will be chosen to rule. The rest will be banished forever.

One player is the monarch. In a few words, they describe their reign, their kingdom, their character. Then, going clockwise from the monarch, each player presents their character.

There are three rounds. Each round, the monarch issues a challenge. This could be a question (which is the most important virtue of a monarch?), or a task (bring me the tooth of a mountain lion).

The players have two minutes to prepare their responses. Each player rolls a D6. The highest goes first, and then clockwise from them. On their turn, each player gives their character's answer, or describes how their character accomplishes the task.

At the end of the third round, the monarch pronounces the heir to the kingdom and explains why they were chosen. The heir then becomes the monarch and the next game begins. The new monarch may keep their character, or create a new monarch with a new kingdom.

Can you hear me?

(2018 rpg finalist)

Eleanor Tursman • no link

One player is the Ghost, the other is the Investigator.

Ghost: How do you know the Investigator? Choose a secret keyword or phrase to encapsulate your unfinished business.

Investigator: What draws you to this place?

Both: What kind of building houses this haunting?

Fill a small clear container with water. Collect several coins and some dark liquid, like ink.

In each scene, the Investigator enters a room, declares the room type, and describes an interesting object in the room. The Ghost then attempts to communicate to the Investigator how this object is related to their death or unfinished business. Flip a coin into the container. If it's heads, the Ghost narrates successful and safe communication through either touch, an image, a smell, or a sound. On tails add a drop of ink into the container. The Ghost narrates how their attempt becomes twisted, smothering, or horrifying. The Ghost cannot communicate with the Investigator in any other way.

Conclude when either: the Investigator frees the Ghost by saying the secret keyword or phrase, or the coins in the container are no longer visible, leading to the Investigator's death. How do the Investigator and Ghost part ways?

A Regretful Duel

(2018 rpg finalist)

j.edeen • <http://www.jedeen.com>

A game for two players and a coin

You are witnessing a regretful duel.

Each of you speaks for a duelist, though you are not them.

Answer the following about your duelist:

What is their name?

How do others refer to them? (she, they, he, Doctor, Monarch, Professor, etc.)

What do they look like?

Answer the following together:

The duelists were once very close, but something has compelled them to fight. What was it? (an unforgivable deed, an outside force, a regretful responsibility, etc.)

What weapons are being used in this duel? (ancient swords, beautiful songs, forgotten curses, etc.)

Assign one side of the coin to each of the duelists.

Flip the coin.

If your side is face up, describe how your duelist used their weapon to harm the other.

If your side is face down, recount a happy memory that both duelists shared.

Flip the coin and repeat.

The player who wins three coin tosses describes what becomes of the

defeated duelist.

The other player describes how the winning duelist copes with what they've done in the time that follows.

Together, talk about a wonderful moment between the duelists that will never arrive because of what has happened here.

All entries in the 200 Word Challenge are published under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Bluxxitron for Europe

A game about aid

Matthijs Holter

You have come to Europe to help save this poor country.

Europe is ruled by tribal leaders, divided arbitrarily into different “nations”, and has been torn by war and internal strife for centuries. The country is currently struggling with multiple issues brought on by mismanagement and a dysfunctional cultural and political legacy.

You work for “Bluxxitron For Europe” (BFE), an NGO from Bluxxitron*, a prosperous paradise just a few light years away. This fairly short distance is a vast and uncrossable gulf to the Europeans. Many Europeans dream of a life on Bluxxitron, as their own existence is hard and miserable.

This is your first mission to Europe. You can’t wait to get there and help the locals make it a better place.

** The locals here in Europe call it “Proxima Centauri B”, an untranslatable traditional phrase meaning something like “horseman monster star”. Many European names are taken from local myth and legend; the name Europe is from a story about a princess who married a powerful god.*

Interaction with locals

Locals are usually very friendly. One thing first-time visitors will notice is that Europeans have opaque eyes with a quite small light-sensitive opening, making some types of visual interaction and communication difficult or impossible. In order to avoid misunderstanding it's important to sometimes use verbal communication to a very high degree, describing emotions and physical reactions that would otherwise be conveyed visually.

Remember that you're ridiculously wealthy by local standards. Most families here can't afford an entourage of slaves, let alone a personal fleet of hoverships.

In order not to disturb the locals, defecation should be done in private, in designated areas. It is highly advisable to remove faeces from your body before going into a public place, and especially before entering someone's home.

BFE's Focus Areas

Sit down as a group and decide on 3 Focus Areas for BFE. These are the things that BFE will help Europeans improve or change. They are obvious problems for you, raised in a more advanced culture where things just work; but to the locals some of these changes may seem unnatural or wrong because of the way Europeans have - so far - been raised and educated.

Example Focus Areas could be:

- Eradication of gender differences
- Introducing euthanasia as a means of population control

- Dismantling the dysfunctional and bone-chilling concepts of “individuality” and “personal intimate space”
- Distributing the population evenly on the surface, including Bluxxiforming areas where it’s hard to settle, such as mountains and water

The game

You’ll be running this game in individual scenes. In each scene, one of the characters gets the spotlight, and the other players play locals.

Take turns getting a spotlight scene. When you’re in the spotlight, choose someone else to set the scene, saying where it is, who’s present, what’s happening right now. You play your character, everyone else plays locals. Have fun with it. When it feels right, end the scene.

Example scene setups

- You’re in a primary school, speaking to the class about Bluxxitron and how wonderfully you do things there. Help the children understand why things must change for the better. Give them presents.
- You’re in a remote European village (possibly Paris), visiting a local family for a documentary. Make sure to be humble and polite, and speak at a level that the locals can understand. Get some nice pictures with the family while you’re at it.
- You’re meeting some of the elders of Europe at one of their tribal gatherings. You represent BFE. You’ll be speaking.

Some of these people are very reactionary and settled in traditional ways, because it is profitable for them. Be fearless and make sure they understand that Things Must Change!

- You've got the weekend off and are ready to have some fun. Maybe partying with the locals? Maybe going on a date with a local? (You're not supposed to, but tbh these people are throwing themselves at you.)
- You meet an experienced BFE veteran. They're telling you about their views of Europeans. Possibly Europeans are present.
- A European wants you to help them get to Bluxxitron.

Gilbert EIER Arcon!

Etter flere års
fravær er Gilbert tilbake!



Han skal lære sitt
nyskapende konsept -
spill...



Being Gilbert
Kraag! (aka "
Transcendensen i
immanensen")

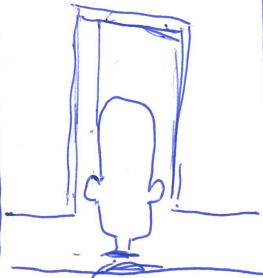


10 minutter over hel:

Endelig skal jeg vise
dem hva rolle-
spill er for noe



13 minutter...

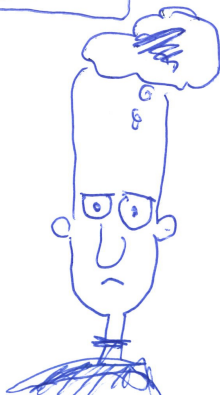


14...

Er det her det er
PATHFINDER NM?



20 min...



Halla?!



Yynnf



Juhana Pettersson Q&A:

Romance and radioactivity play equal parts

Q: Ole Peder.

A: Juhana Pettersson - Finnish novelist, larp and tabletop roleplaying game designer. His first tabletop game was Valley of Eternity (2007), "a penguin roleplaying game inspired by western movies". His larp End of the Line was nominated for the Diana Jones Award in 2017. Right now, he's one of the writers on Vampire: the Masquerade 5th Edition and launching Chernobyl, Mon Amour, a roleplaying game about love and radioactivity set in the Chernobyl Zone of Alienation.

How's it going with the Chernobyl project? The translation and all the visuals for Chernobyl, Mon Amour's English version are done, so the only things to do are write a little extra material and put it through layout. Because of this, the English version is in a pretty good place and should be out during the summer.

Could you sum up briefly the experience Mon Amour aims for?

The goal of Chernobyl, Mon Amour is to create the framework for a game in which social interactions take center stage. Romance and radioactivity play equal parts, with romance driving the action and radioactivity giving things a sense of immediacy. In traditional terms

the game is almost totally systemless because the kind of social interactions it consists of can be done for real or by description. It's not really a game about conflict or problem resolution, any more than going on a real date would be. For this reason, these situations don't have the same need for a system with a life-and-death exactitude as in some other games.

What has been your involvement with Vampire 5?

For Vampire: the Masquerade 5th Edition, I've worked as the lead writer on the Anarch book and also written material for both the core and the Camarilla books. For me, the absolutely most interesting part of the work has been the chance to implement and work with some of the new metaplot and design ideas in the game. In my humble opinion, there's a lot of people doing good work on this game, and it's fun to build on their creations and concepts!

Do you expect to do more work for ParadoxWolf?

I'd love to do more work for White Wolf after Vampire 5th Edition! At this point everybody's waiting to see how the game's received and what people will think about it.

What larp project excites you the most at the time of writing?

Of the recent larps I've done, the most exciting ones to write has been Parliament of Shadows, for sure. Aesthetically, I love it when the fiction becomes quite close to reality on a very intimate, detail-oriented level, and that was possible with this larp. I created a number of vampiric lobbying organizations for the EU using the list of real lobbying organizations in Brussels as a template. My goal was that if I had slipped my creations onto that list, nobody would have noticed.

What larp projects are you currently involved with?

Right now, I'm working on a Finnish-language larp called Tuhannen viillon kuolema (Death By a Thousand Cuts), based on my novel of the same name. The larp will be played in Helsinki and simulate a modern Finnish society divided along class lines, with the wealthy, a

middle-class and the poor, all living under the shadow of global warming and a society with increasing inequality. The larp is built on much of the same foundational design as our Vampire larp Enlightenment in Blood was, with characters created with the tool Larpweaver and a strong focus on enabling sandbox-style play.

What is immersion?

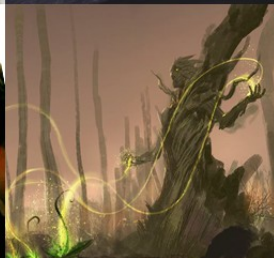
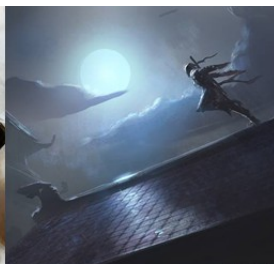
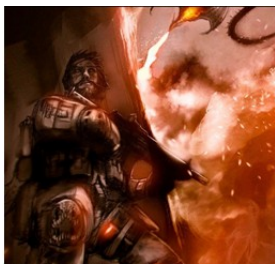
The form of immersion most dear to me is character immersion, where I go quite deep into the personality and motives of a character. For me, the best format for this kind of immersion is a long tabletop campaign where the character really has time to develop. In a larp, it sometimes happens to me that I immerse more in the situation and the world and the character. While that's fun, it's not the number one thing I want from these experiences.

Karl Otto Kristoffersens Q&A:

Kvad

Q: Ole Peder

Det våres atter i rollespill-Norge, og opptil flere er i gang med nye rollespill. En av dem som går grundig til verks er Karl Otto Kristoffersen (29). Han bor i Ungarn, jobber i Forsvaret og er på reisefot en tredjedel av året. Likevel har han funnet tid til å gi seg i kast med rollespillprosjektet Kvad, som blir demonstrert på årets Arcon.



-- For noen år siden begynte jeg å tenke over hva jeg satte pris på med D&D og andre systemer, samt hva jeg savnet. Først da jeg så Øivinds Vandrerne på Outland gikk det opp for meg at det faktisk er mulig å «gjøre det selv», lage et rollespill-system basert på hva jeg synes er gøy og synes fungerer i praksis, forteller Karl Otto.

Hva er Kvad?

Begrepet kvad kommer av norrøne dikt og helte-fortellinger. Rollespillet Kvad er et norsk rollespillsystem i utvikling, hvor den grunnleggende filosofien er «eventyr, som du vil». Målet er å lage et universelt rollespillsystem, som er enkelt og gøy. Jeg har blitt kjent med at det finnes fra før (GURPS, CYPHER osv.), men de bøkene er tykke som telefonkataloger. Overdreven valgfrihet gir plutselig «information overload» og beslutningsvegring.

Hvordan er spillet bygget opp?

Den nåværende ideen er å ha et tredelt spilldesign. MIKRO, MAKRO og META. Ved å spille ulike systemer og kampanjer tidligere, har jeg savnet å enkelt kunne veksle mellom karakteren min (MIKRO) og grupperinger/samfunn rollen kanskje er en del av eller styrer (MAKRO). Jeg ønsker å få til å bruke de samme prinsippene/reglene i begge segmenter, uten å komplisere det.

META-delen fokuserer på det mellommenneskelige, spillernes forhold til hverandre. Et kapittel som reflekterer om den gode rollespillopplevelsen. Den vil for eksempel handle om hvordan man gir tilbakemelding. Gjennom utdanning og praksis liker jeg å tro at jeg har kunnskap og erfaring å tilby på dette området. Det kan også hende META-delen blir en separat utgivelse.

Hva er planene for spillet?

Det blir bok på norsk, om jeg så må betale for det selv. Litt usikker på når, men det blir. I en optimal verden blir det et godt mottatt system som folk ønsker å støtte og bruke. Da er det realistisk at jeg kan få litt hjelp til å sette i gang en Kickstarter for å finansiere prosjektet. Det hadde vært fantastisk.

Når jeg etter hvert sitter med a) et innledende håndfast produkt, som er b) kvalitetssikret gjennom mange timer spill-testing og c) ser innbydende ut, har jeg en idé om å invitere norske forfattere/rollespillskapere til å skrive moduler til boken (skape verdener og scenarioer med grunnlag i systemet). Andreas Bull-Hansen, Øivind, Matthijs, deg selv, Jo Nesbø, Jan Egeland osv. Realistisk? Kanskje ikke. Umulig? Nei! Sender dem det gjelder det foreløpige produktet, med referanser fra spillere og spill-testing – og så får vi se hva som skjer.

Hvordan jobber du med spillet?

Jeg jobber alene på impuls-drevet inspirasjon, de gangene inspirasjonen faller på samme tid som jeg har fritid. Det er fascinerende å tenke på de ti-tusentvis av ord jeg har skrevet og kastet bort for å komme dit jeg er nå. Selv om det er et lite produkt er det en stor seier å klare å formidle essensen frem til nå på et A4-ark. Samtidig er det en gruppe i Kongsberg (hjembyen min) som har tatt systemet i bruk som sitt primære, og bruker det til en kampanje satt til 30-årenes Chicago. Jeg har god dialog med Spillmesteren, Dag Bremnes.

Hva kan vi vente oss utover høsten? Videreutvikling og ferdigstilling av MIKRO-delen som blir spilt på Arcon, samt ideer og innspill som kommer derfra. Så jobbe videre med MAKRO- og META-delen.

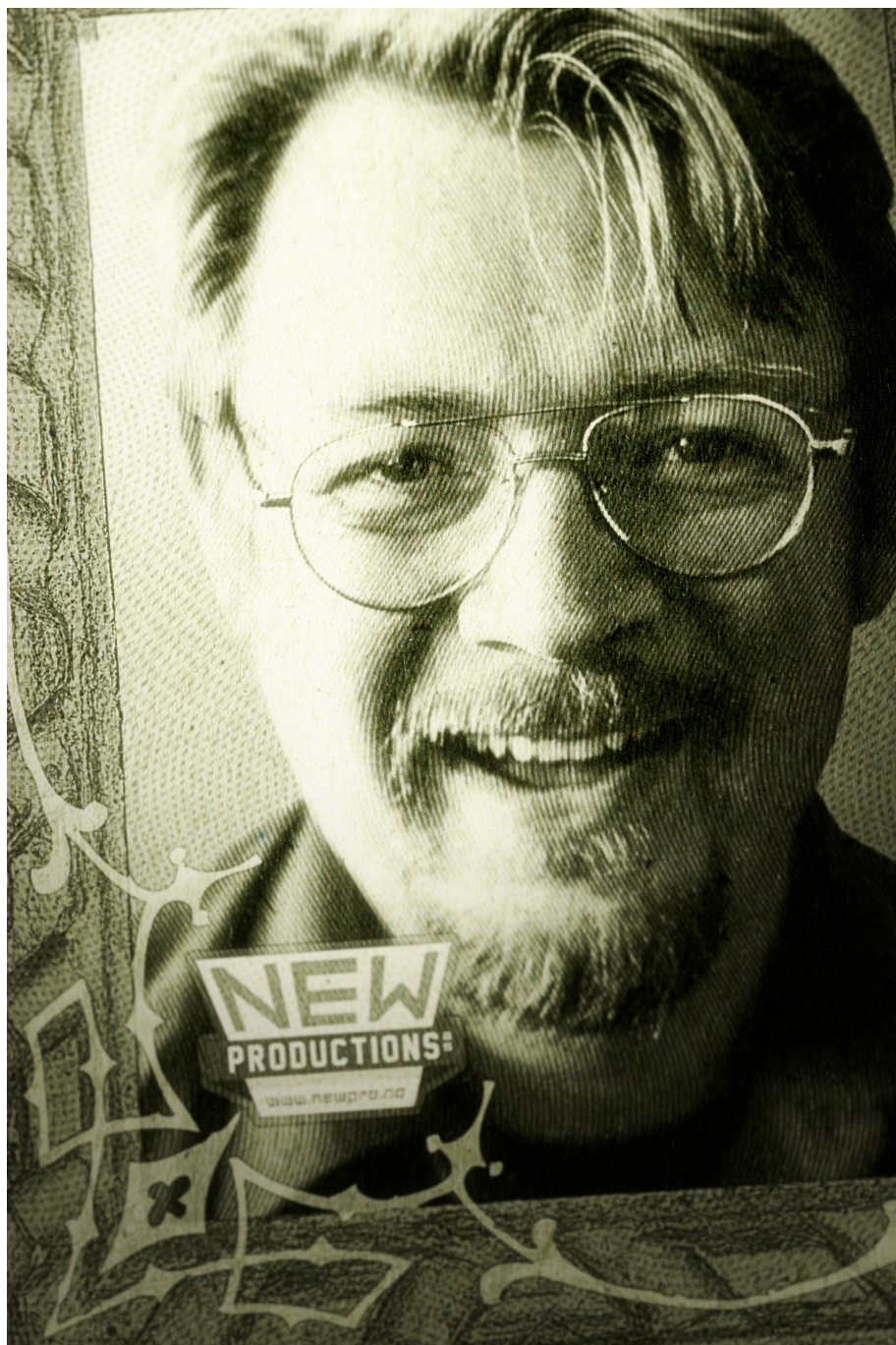


Niels Elling Wisth Q&A:

Riktig musikk til rett tid

Q: Ole Peder

Niels Elling Wisth er aktuell på Arcon 34 med Turn Left at Albuquerque, et Savage Worlds-scenario satt til Deadlands-universet. Wisth tok hjem mange diplomer da Arcon delte ut slikt til spilledere på 90-tallet, men har vært en sjeldnere gjest de siste åra. Imagonem ønsket velkommen tilbake og tok en prat før festivalen.



Hva spiller du om dagen?

Jeg ble flasket opp på AD&D 2nd edition og Storyteller-systemene, med Birthright og Mage: The Ascension som favoritter. Jeg har kjørt en liten Birthright-kampanje med ungene mine, som alternativ til høytlesning på kvelden, men det ble nok litt for mørkt for barn på 8 og 10 når hjembyen deres brant, riket deres ble invadert, og guiden som skulle hjelpe dem å flykte til deres mors rike ble drept av spøkelser i en dvergruin.

Det har vært forholdsvis lite rollespill de siste 15 årene, med korte sessions på den gamle Blindern-gjengens hytteturer som høydepunkter et par ganger i året. Der ble jeg etter hvert introdusert til et par nyere systemer, som Star Wars: Edge of the Empire og Savage Worlds, som begge ble ført videre i litt mer regelmessige spillinger. Savage Worlds-kampanjen er fortsatt i gang, i den Viktorianske horror-settingen "Rippers". Her tar vi moderne teknologi til hjelp, og bruker Fantasy Grounds og Discord til å samle spillere fra Oslo, Arendal og Malmö.

Hva slags støtte og inspirasjon ser du etter i en rollespilltekst?

En god historie skapes i møtet mellom setting, karakterer og plot. I rollespilltekster er det settingen som inspirerer meg mest. Når jeg føler at alt henger sammen, med en velfungerende intern logikk, klare faksjoner med godt begrunnede konflikter, og gjerne en masse gråtoner som gjør at ting kan vinkles fra en rekke perspektiver, da kommer ideene på løpende bånd. Når det gjelder enkeltstående scenarier, er jeg mest opptatt av karakterene og deres motivasjon. Nå har jeg ikke lest mange scenarier av nyere dato, men det som pleide å plage meg var at de alle hadde plott designet for å passe til enhver gruppe med tilfeldige spillerkarakterer. Da blir det ofte dissonans når spillerne skal inn og løse de setting-relaterte utfordringene karakterene egentlig ikke bryr seg om. En god rollespilltekst har derfor gjerne en del hooks som kan brukes til å gjøre plottet relevant for karakterene i gruppa, hvis de da ikke er designet med plottet som formål.

Hva imponerer deg hos andre spilledere?

Innlevelse og fortellerteknikk er det som imponerer meg mest når jeg er spiller. Noen mennesker har en fantastisk evne til å bytte karakter og gjøre NPC'ene sprell levende - og husker dem, slik at de er konsekvente mellom hver gang. Gode beskrivelser og evnen til å skape en stemning som trekker alle spillerne med seg og får meg til å glemme at jeg spiller et spill - da tar jeg gladelig av meg den proverbiale hatten.

Finnes det en "Dr Niels' metode", noe du gjør som du sjeldnere ser hos andre spilledere?

Jeg forsøker å gjøre systemet så raskt og usynlig som mulig. Jeg liker å bruke så mye direkte tale fra NPC'er som jeg kan, snarere enn fortellerstemmen, og forventer det samme fra spillerne. Jeg foretrekker å holde ting i hodet, og bygge opp det indre bildet med gode beskrivelser, snarere enn å bruke miniatyrer, kart og tokens. Alt dette ser jeg ofte hos andre. Det jeg får oppleve sjeldnere, derimot, som jeg sverger til selv, er aktiv bruk av musikk.

Rollespillopplevelsen handler mye om følelser, og den mest effektive måten å vekke de riktige følelsene hos spillerne på er å spille riktig musikk til rett tid. Det krever jo litt forarbeid å velge ut riktige instrumental-lydspor som passer til både setting og scenene man forventer å skulle skildre, men det er i hvert fall lettere nå, med Spotify og all verdens musikk i lomma, enn i gamle dager, da jeg måtte raide biblioteket for obskure filmmusikk-CD'er, og satt med discman og jewel case-stabel bak GM-skjermen.

Jeg synes det er magisk å få oppleve spillernes møte med situasjonene jeg har planlagt. Vil de gjøre som jeg har forutsett? Finner de på noe helt annet? Når alle er engasjert og fjetret, da svinger det som mest.

Var det noen innsikter som kom til deg sent, som du har glede av i dag?

Selv begynte jeg med rødboka til D&D i 1989, og fant ut allerede

første session at det var viktig å velge sine spillere med omhu. Den strandet allerede under rollebyggingen, da den ene klassekameraten insisterte på å kalle alven sin for "Bosse Soppehagan". Med åra fant jeg ut at selv om det ikke finnes noen rett eller gal måte å gjøre det på, er det fordelaktig om alle rundt bordet har samme forventninger til hva som skaper et godt spill.

Har du noen andre prosjekter på blokken?

I tillegg til mitt daglige virke som kreativ altnuligmann for næringslivet i NEW Productions AS, jobber jeg med et bokprosjekt, og holder på med siste kapittel av første del. Etter halvannet år er manuskriptet på rundt 90.000 ord, mens verdensbygging, outlining og karakterbeskrivelser ligger på rundt 145.000. Dette er et superambisiøst episk fantasy-prosjekt på engelsk, med fire kulturer, fem religioner, åtte viewpoint-karakterer og seksten planlagte deler. Jeg har laget store mengder kart, har et excel-ark langt som et vondt år med full av nerdete greier som nøye utregnede befolkningspyramider, ressursstilganger og lykke-indekser, og til og med designet et tilhørende brettspill kalt "Warband". Hvem vet, kanskje det blir Warband-demo på neste års Arcon?

[Svarene er etterredigert av hensyn til lengde, - Imagonem]

One Word RPG

FUCK

Pod med vinger

Hyperions medlemsblad Pegasus har lansert en podcast “om og for mennesker med fantastiske fritidsinteresser.”

– Til nå har podden tatt for seg The Gathering, rumpeldunk og hvorfor alle bare elsker middelalder. I slutten av juni kommer det en episode om brettspill hvor vi blant annet snakker med programsjef for Arcon, NM-deltaker i Settlers of Catan og en brettspillmaker, sier Pegasus-redaktør Thea Bårdsdatter Foslie, som lager podcasten sammen med Emmy Henriette Netka.

Du finner en redigert, researchet og passelig lang podcast med ok lyd ved å søke opp Pegasuspodden på Soundcloud eller iTunes. Magasinet Pegasus finnes på Facebook og magasinetpegasus.no.

– Resten av sommeren og høsten kan vi se frem til å høre fra og om Hypercamp som blir arrangert for 10 gang, om Cosplay, og om laiv og rollespill, sier Thea.



Eirik Fatland Q&A:

Laik den, du!

Eirik er interaksjonsdesigner, laivskribent (og rabulist), relativt nybakt far og profet i alle andre land.

Klarer du å følge med i laiv-kverna i barnetåken? Hvis ja: hva synes du virker spennende?

Nei. Men selv jeg har hørt om "When Androids Die", det siste kapittelet av den Blade Runner-inspirerte laivtrilogien i Göteborgstraktene. Jeg lagde så klart laiv med Blade Runner-estetikk allerede i 1997, men Götene gjør det veldig mye bedre. Hadde jeg kunnet, så hadde jeg dratt dit.

Hvor må man egentlig følge med for å få med seg de kuleste tingene om dagen? Jeg synes bare jeg hører om episke ting minuttet før de skal skje.

Facebook-gruppa "Globetrotting larpers" er et bra sted å få med seg spektakulære, internasjonale ting. Facebook-gruppa "Larpers BFF" er visst også bra, siden ALT diskuteres der, men jeg har ikke vært med der på en stund da jeg setter pris på mental helse. I Norge har vi laiv.org, fjesbok-siden laiv.org og fjesbok-gruppa "laivere". Men kjennskap og vennskap er nok fortsatt viktigst når du skal finne ut av hva som virker virkelig lovende, og hva som bare er en potemkin-kulisse av en laiv.

Er det noen perspektiver/metoder/tendenser i regional laivdesign du følger særlig med på eller har lyst til å utforske?

Det skjer mye kult på den andre siden av Østersjøen. Både i Russisk laiv, som man aldri må undervurdere - russerne spiser amerikanere til

frokost, både når det kommer til størrelse og kvalitet - og i nettverket mellom laivere i Baltikum, Ukraina, Hviterussland som har blitt til ifbm. sommerskolen. De tar blackbox-laiv nye og spennende steder. Og så skjer det noen greier i London, hvor de som bærer fanen om "nordisk laiv" høyest er folk med begge beina planta i kunst- eller teaterverden, ikke nødvendigvis den klassiske rollespillbevegelsen. Jeg vil tro de ser muligheter i formen vi ikke ser. Egentlig kunne man fylt tiden sin med å reise rundt på blackbox-festivaler verden over. Hvem trenger vel jobb?

Drømmeprojekt p.t.: tid og budsjett ingen hindring?

Nyoppsetting av KoiKoi, laiven hvor vi spilte fire døgn av livet til et fiktivt jeger-sankesamfunn. Med en måneds spilltid. Eller når du sier "ingen hindring", hvorfor ikke et år? Eller hele resten av livet? Samtiden suger, i grunn.

Hva bør alle ha lest før sommeren er omme?

Egentlig burde jeg ha sagt "Role-Playing Game Studies" av Deterding, Zagal, et al. Jeg mener: nå har vi en velskrevet lærebok i rollespillteori på universitetsnivå. Wow. Men boka er full av amerikanere, i et felt hvor vi nordiske burde virkelig norde over dem alle, så jeg vet ikke jeg. I stedet nevner jeg Michael Pollan's "How To Change Your Mind", hvor en nøktern og skeptisk Pollan følger idéhistorien og forskningshistorien til psykedeliske rusmidler - og deres bruk i terapi, spiritualitet, og på gata - fra 40-tallet fram til i dag. Det er ting i boka som gjør det fristende å revurdere både enkelte kapitler av rollespillhistorien, og vår forståelse av rollespillaktiviteten. Hvorfor ble folk så opptatt av å bevege seg rundt i forestilte univers på akkurat 70-tallet, lizzm?

Seriøst: hvorfor består fanziner bare av gubber som mailer hverandre om tingen sin?

Fordi vi vet bedre enn å publisere møkka vår på sosiale medier? Laik den, du!

Rollespillterapeuten:

Hjerte og smerte ved spillbordet

/MIKAEL

Med jevne mellomrom leser jeg innlegg på Rollespill.info der folk ber om råd: hvordan kan de kan få spillerne/gm'en sin til å gjøre ting mer slik nettopp de ønsker?

Dette spørsmålet kan ta mange former. Det kan være alt fra gm'en som er frustrert over at spillerne koser seg med en samtale om partåede klovdyr istedenfor å kaste seg på plott-ekspressen, til hun som undrer seg over hvordan man i det hele tatt kan få over to voksne til å møtes regelmessig.

Dette er problemer som i rollespillmanualen D-20 havner under diagnosekoden 1.3.1: Problemer i forholdet.

Enten du vil eller ei; du spiller rollespill med andre mennesker, og som i alle forhold kan det være nyttig å ha en åpen dialog om hvordan vi har det sammen når vi spiller.

Her følger Rollespillterapeutens beste triks for å forebygge denne fryktelige diagnosen:

- Det er alltid greit å si fra hvis det er noe vi mistrives med. Den gylne regel i mine rollespill-relasjoner er at alle rundt

bordet skal ha det gøy sammen, og at dette er et felles ansvar. Det innebærer at det er greit å si fra når man ikke er komfortabel med det som kommer opp i spill, eller bare ikke har det gøy. Hvis en av mine spillere sier at de ikke liker noe i spillet stopper vi opp, lytter, og prøver i fellesskap å finne ut hvordan vi kan sørge for at alle er med på leken. Når du spiller med nye folk er det viktig å bygge tillit, og en kort presisering om at vi først og fremst er her for hverandre kan bidra til å legge hjørnesteinen i et godt rollespillforhold.

- Ha en prat om tone før dere starter en kampanje. Det kan være en god ide å forsikre seg om at alle spillerne faktisk vil være med på en plott-ekspres, om det er det gm'en legger opp til. Skal Vampire-kampanjen være mørk og edgy? Da kan det være greit å gi beskjed om dette før dere starter spillet. Det gjør det gjerne lettere å si fra hvis du senere oppdager at dine rollespillpartnere snakker om geiter når det egentlig er tid for diableri og mørkemakter. Jeg pleier å formidle hva konseptet for spilltreffene er, samt gi spillerne en fornemmelse av hvilke tema som kan bli sentrale i spill. Spesielt viktig er sistnevnte hvis det tas opp mer ubehagelige emner. Hvis jeg vet at potensielt ømtålige tema kommer i spill gir jeg spillerne beskjed om at de kan legge ned veto undeveis. Det kan skape mye godt spill å utforske vanskelige emner, men det er viktig at alle er med på det frivillig.
- Ikke bli defensiv når noen sier at det du liker ikke er for dem. Hvis Ole Peder sier at han ikke liker så godt å spille Apocalypse World, ja så er det nok det han mener (og ikke at han synes du er kjedelig og egentlig ganske rar). Takk dem for tilbakemeldingen, og finn ut om du egentlig må spille Apocalypse World, eller om dere kanskje skal spille Itras By neste gang?. [Ole Peder liker Apocalypse World helt fint, red.anm.]

- Sjekk status underveis. Det er lett å tenke at alle har det kult, men hvis spillerne begynner å bli tause eller trekker seg tilbake kan det være lurt å sjekke hvordan det går. Jeg prøver å gi meg selv litt tid til å gjøre opp status med meg selv i pauser. Jeg spør gjerne også spillerne om de liker spillets retning, og om det er noe spesielt de ønsker å oppleve underveis. Når spillerne kommer med tilbakemelding er det viktig at du faktisk lytter, og eventuelt justerer kurs.

Om du følger disse tipsene vil mange potensielle problemer i forholdet unngås.

Men husk også: er du ulykkelig i gruppen din er det også greit å slå opp! Ikke gi opp, for du vil nok finne den rette til slutt!

Kjærlig hilsen Rollespillterapeuten

Spill vi aldri må lage:

UNLOVED

nepa mi

Siste dans før Berlin

Full fres i Syden

GRIM BLOOD RECKONING

Asfalt

Klokkeslag

Slangen i Anus

Vague-ysting

Fast food illuminati

By Banana Chan

A 7-8 player larp about presenting pitches to an evil C-suite in a board room

Tone: Silly, strange, surreal, dark comedy

Content warnings: Violence, gore, human sacrifices, religious fanaticism, toxic working relationships

Players: 7-9 players, ages 16+

Items needed: A laptop, a presentation program, such as PowerPoint (if at the time of playing, all presentation programs have been rendered obsolete, interpretive dance may be used), pens, paper, print-outs of the characters.

(Optional) a whiteboard, markers, costumes.

The setting

Napkins is one of the largest fast food chains in the country. Not only does it cover several corners of real estate, it also has a large social media influence. Today is the day of the quarterly board meeting where executives must pitch their best ideas to the C-suite. The ideas must help the company gain more followers while also appeasing to the Fast Food gods with human sacrifices.



Safety

This game uses a water cooler policy, meaning if a player wants to step out of game for a bit (or even permanently), they can tell the other players they are going for a “water break”. It is encouraged that the other players go with it and continue play.

Creating the company from the ground-up

Every good company has two things: a mission statement and a logo.

- For the mission statement, players must brainstorm a few words and themes that relate to the words “team” and “processed food”. From there, piece together the words and create a somewhat coherent sentence.
- For the logo, each player will draw one line on a piece of paper to create the ultimate power image.

The cult uh... Company hierarchy

For a seven player game, there is one CEO, with two groups of three executives. For an eight player game, there is one CEO and one COO, with two groups of three executives. For a nine player game, there is one CEO, one COO, and one CFO, with two groups of three executives. Titles in *italics* are what the player’s role is, while titles in regular text indicate what the character’s story is. Be sure to print these out for the players.

- CEO, *Facilitator*: The leader of the company. Human sacrifices are very important to you.
- COO, *Facilitator*: You are in charge of operations. How the humans are sacrificed are very important to you. You do not want to violate any codes of conduct.
- CFO, *Facilitator*: You are in charge of resources. While human sacrifices are important, having enough resources to maintain the business side of things is also important to you.
- Executive (x4), *Player*: You’ve worked day and night to be an Executive. You’re a superior to the Junior Executives, so make them do the hard work. You understand that human sacrifices are very important to the CEO.
- Junior Executive (x2), *Player*: You’re a lackey. You’re also relatively new to the company. In fact, you’re mainly here, because you needed a job.

Gameplay timeline

Fifteen minutes:

Players should create a name for their character. They should also create two antagonisms with two other non-C-suite characters (one antagonism for each character). These antagonisms can be as silly as “Alex ate my sandwich from the communal pantry” or as deep as “Bailey is my ex”.

Thirty minutes:

Once the antagonisms are decided, split the non-C-suite characters into two groups. These groups will now brainstorm a campaign to gather more followers while also appeasing the Fast Food gods with human sacrifices. Feel free to scribble on bits of paper or white boards. The final pitch should be created into slides in a presentation deck.

Each presentation is given six minutes of time during the pitch session. After both presentations have been shown, the C-suite will judge them based on the following:

- Affordability
- Believability
- Clarity
- Design

After giving feedback, on the presentations, a winning group must be chosen by the C-suite.

The end

Players will give their characters a short epilogue, also stating how the mission statement has effected their character’s career. A debrief after the epilogue is recommended.

The Elf archaeologists are saying hurtful things about your skeleton

/ MATTHIJS

This is a short game for 1 passive and 1-4 active players.

You will be the passive player. You play yourself. Lie down on the floor. You've been dead for 1000 years.

The other players are elf archaeologists. They have dug up your skeleton and are investigating it. They're free to say and do whatever they want; walk around the room, prod you, talk about you.

The game consists of the elves saying hurtful things about you, based on deduction and speculation. You just lie there and take it!

The game ends when all the archaeologists have left the room to go on their lunch break.



Edge of the world

Lena
Thorsmæhlum