

MARS 2021

NUMMER 01

#GAMEJAM

GAME JAM

SPELKONCEPT UTIFRÅN BOKOMSLAG



SVARTVIKEN
ROLLSPELSPODD

MAGICKAL TAXIDERM | RUST, SMUT, MILDEW AND MOULD
SKELETTSAMLARNA | THE SECRET OF THE OLD HOUSE
ETHEREAL ROT | UNDER THE SNOW | THE SANCTUARY
HOW TO BE HAPPY THOUGH MARRIED | DET HEMSÖKTA HUSET

KRISTER SVANLUND # JOHANNA EMBLA TALLER # MARIA GIBSON
MOA FRITHIOFSSON # AMOS JOHAN PERSSON # NILS PEDERSEN
SIMON HEDMAN-JONSSON # MAX WALLINDER
KRISTOFFER WARNBERG

INNEHÅLL

4 MAGICKAL TAXIDERMY

Amos Johan Persson

6 RUST, SMUT, MILDEW AND MOULD

Simon Hedman-Jonsson

8 SKELETTSAMLARNA

Johanna Embla Taller

10 THE SECRET OF THE OLD HOUSE

Krister Svanlund

12 ETHEREAL ROT

Moa Frithiofsson

14 UNDER THE SNOW

Maria Gibson

16 THE SANCTUARY

Nils Pedersen

18 HOW TO BE HAPPY THOUGH MARRIED

Max Wallinder

20 DET HEMSÖKTA HUSET

Kristoffer Warnberg

GAME JAM -21

Under perioden den 5 - 19 februari i år (2021) genomförde vi i Svartviken Rollspelspodd ett gamejam på vår discordserver. Uppgiften var att skapa ett spelkoncept utifrån gamla bokomslag. Man fick välja ett omslag utifrån ett gäng på förhand utvalda kandidater och skulle utifrån sitt valda bokomslaget komma på ett spelkoncept som innehöll: *vem/vilka* man spelar, *vad* man gör samt en grovskiss på *hur* man gör det. Det fanns inga krav kring faktiska regelsystem eller speltest utan ansatsen var att inspireras ihop och låta fantasin

flöda. Det slutade med att 9 personer deltog och tog fram massa kul grejer så vi bestämde oss för att sätta ihop alla spelkoncepten i ett fanzine vilket resulterade i denna lilla PDF som vi hoppas att du kommer ha stor behållning av!

Svartviken Rollspelspodd
25 februari 2021



Maria Gibson



Moa Frithiofsson



Amos Johan Persson



Johanna Embla Taller



Kristoffer Warnberg



Krister Svanlund



Nils Pedersen



Max Wallinder



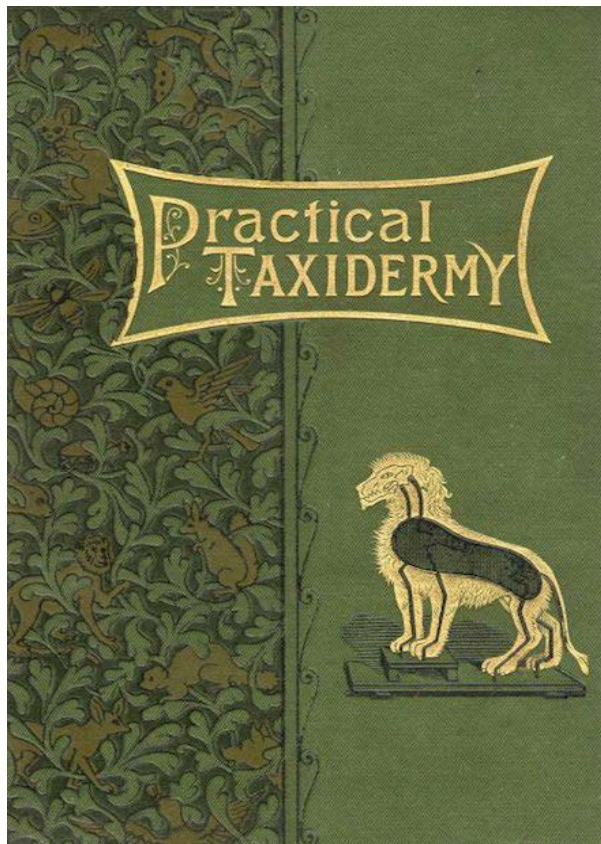
Simon Hedman-Jonsson

Amos Johan Persson

MAGICKAL TAXIDERMY

You want something that is outside of your grasp. The only way to get it is to utilize the mystical power of Magickal Taxidermy, as outlined in the book Practical Taxidermy. You have tracked this book to a museum of natural history where according to legend it is guarded by a secret society. There you will be tried and tested to determine your worth; to see if you have what it takes to be worthy of the most guarded of all secrets: how to properly stuff and preserve dead animals. And hopefully, you'll get out with your own insides intact.

The problem? You have none of the qualities the society is looking for.



Omslag: Practical taxidermy (1878)
Montagu Brown

GETTING STARTED

You need to be 3-5 people. You'll each have a character, these are the **main characters**. You'll all play other characters beside these, called **supportive characters**, or non-player characters.

YOUR CHARACTER

You **want** something that you are convinced you cannot get. Your **want** is the reason your character is pursuing this book and must be important to the character. Multiple main characters can pick the same want if desired.

Pick from the following list:

- ◇ Wealth
- ◇ Power
- ◇ Freedom
- ◇ Revenge
- ◇ Love

YOUR MUSEUM

Decide when and where your **Museum** is located. Is it the 20th century? 21st? Is it a known museum or a fictional one? Answer these questions as a group.

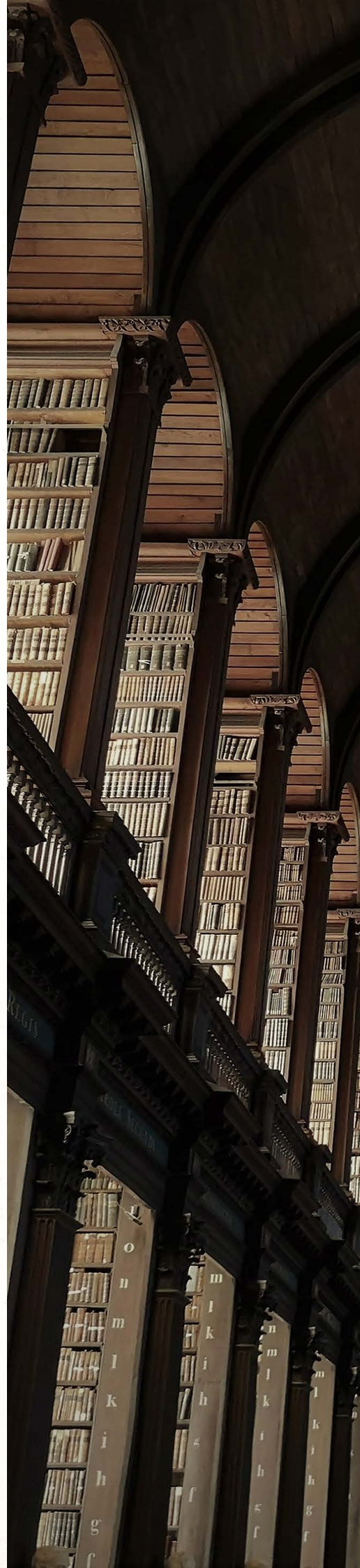
GETTING TO THE BOOK

Each of your **main characters** will be tested by the secret society one at a time in a scene. Take turns having your **main character** be tested. Clockwise or alphabet-wise are good options for turn order.

When your character is being tested, you play your **main character**. One of the other players will play the **representative** of the society. This can be a cleric, a child, a tour guide, a visitor to the museum, or something dead. The rest of the players are playing **by-standers**. They are mundane or non-magical people present at the museum. **By-standers** cannot be dead things.

During a scene the main character is trying to get a hold of the book while the representative is trying to test the main character's worth according to one of the trials. The by-standers have normal conversation in the background, ask questions to the representative about mundane concerns, and comment upon the strangeness of the main character.

Foto : Donatella
D'Annibale, Unsplash



THE TRIALS

There are three **trials** that each of the **main characters** have to complete in order to be allowed near the book. They correspond to three qualities the secret society are looking for in the main characters: wisdom, dedication, and talent.

TRIAL OF WISDOM

The trial of wisdom is based on the Law of Half-Truths.

*"Truth begets truth, lies beget lies.
Wisdom is found in neither."*

During the trial of wisdom the representative must answer each truthful statement the main character makes with something true, each lie with a lie. Questions, commands, and half-truths can be answered freely. The main character must demonstrate their wisdom in this trial by convincingly uttering only or primarily half-truths. Too many true statements or too many false statements means the main character has failed the test.

TRIAL OF DEDICATION

The trial of wisdom is based on the Law of Desperation.

*"The easy path leads to success; the hard path to failure.
Dedication is to continue when you only see the hard path."*

During the trial of dedication the main character must demonstrate sufficient desperation. The representative must make each attempt the main character makes fail until a sufficient level of desperation has been reached, or the representative gives up on the main character.

TRIAL OF TALENT

The trial of talent is based on the Law of Effort.

*"Some cool quote goes here.
The quote is in two lines."*

During the trial of effort the main character must prove their talent by convincing the representative that they got here without trying.

THE VERDICT

At the end of the scene, the representative and the by-standers decide together by signing thumbs-up or thumbs-down whether they think the main character passed the trial. A tie is a failure.

If your main character fails a trial they are taxidermied and will not continue being tried. The player of that character will start the next scene by describing a taxidermied object in the museum's collection that is present where the scene is taking place.

Each time someone successfully completes a trial, the requirements for the same trial will be stricter for the remaining main characters for that trial.

THE FINALE

The first main character, if any, to complete all three trials reaches the chamber of the book. Other remaining main characters are summarily forgotten about, or taxidermied, after the desires of their players. The player of the character that made it narrates where the book is, how they got there, what it's like, and how the moment feels. The other players add oohs and aahs at (in)appropriate moments to add to the atmosphere.

Finally, you all discuss if the character actually gets what they wanted and if that somehow made them happier.





Simon Hedman-Jonsson

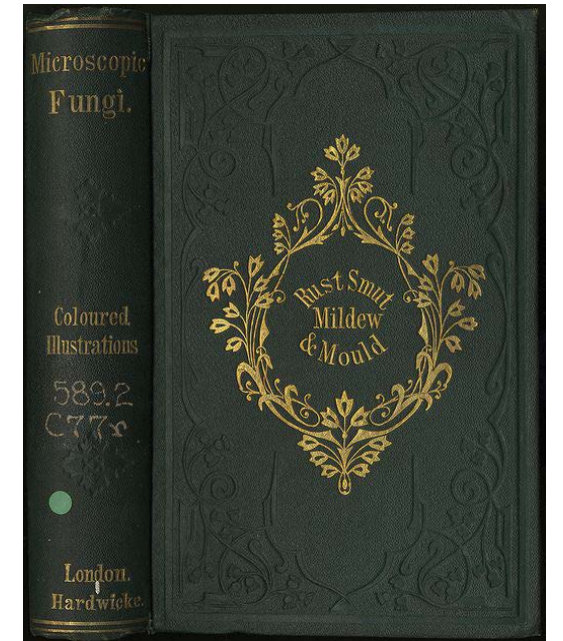
RUST, SMUT, MILDEW AND MOULD

Ett rollspel om svamp

Spelarna är en inofficiell specialgrupp inom polisen som består av experter på mögelsvampar. Gruppen kan vara en hemlig insatsstyrka eller så är den inte tillåten av chefer eftersom ”experterna” anses vara knäppgökar som tror de kan prata med svamp. Medlemmarna har olika specialiseringar inom svamparnas värld, till exempel vilken effekt diverse svampar har på den mänskliga kroppen, eller var viss mögelsvamp växer. Varje expert har en särskild svamp som familiaris, som kan användas för olika ändamål som spelaren själv beskriver. Spelledaren bestämmer om beskrivningen av användningen är rimlig i sammanhanget.

Gruppen undersöker brottsplatser med fokus på vad olika former av mögel kan berätta om det som hänt. Dock är mögel-sporer svårtydda och ger enbart gåtfulla antydningar, som experterna måste försöka få rätsida på. När det kommer till interaktioner med andra människor som inte har samma specialkunskaper, har gruppen bekymmer. De framstår som något insnöade och märkliga, vilket kan leda till mindre gynnsamma interaktioner. Det är helt enkelt lättare att få reda på vad en koloni svartmögél vill berätta än vad änkan till den mördade mannen har för intentioner.

Foto : Andrea Ferrario, Unsplash



Omslag: Rust, smut, mildew & mould (1878)
Mordecai C. Cooke, John E. Sowerby

Spelets mål är att lösa brottet med hjälp av specialförmågorna. I den första scenen blir gruppen briefad om brottet som begåtts och beskriver samtidigt sina kunskaper, sin familiaris och förhållandet till de ”normala” poliserna. Den andra scenen är på brottsplatsen, där alla i tur och ordning får beskriva hur de gör för att handskas med bevisen på plats och eventuella vittnen. I den tredje scenen drar svamppoliserna sina slutsatser och i den fjärde och avslutande scenen presenteras bevisen för en åklagare som får avgöra om det räcker till att väcka åtal.

Inspirationen till förmågan att tala med svampar kommer från Erik Kohlströms rollspel Biota. Idén att låta en svampkultur vara familiaris är stulen rakt av från T. Kingfishers roman "A Wizard's Guide to Defensive Baking"

Johanna Embla Taller

SKELETTSAMLARNA

Det här är ett spel om att vara det där barnet som ansågs vara konstig och/eller läskig. Att finna vänskap i intresse som inte är normen och hur man hantera det som samhället ser snett på när man växer upp.

VAD DU BEHÖVER

- ♦ Något att anteckna på
- ♦ En sexsidig tärning.

ROLLERNA

Du spelar en person som alltid haft ett mer eller mindre uppenbart intresse för det makabra. Du och de andra spelarna startade en klubb när ni var i 10-12 års åldern. Kanske gick ni samma skola, bodde i samma by eller på samma gård i stan. Hade ni ett klubbhus eller kunde ni träffas hos någon av medlemmarna? Bestäm tillsammans hur klubben var och ge den ett häftigt namn.

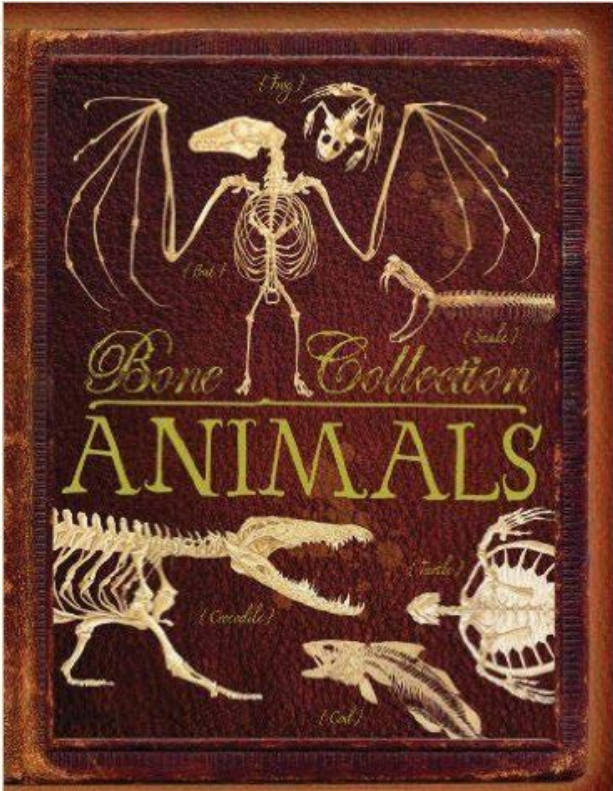
När det är gjort kan ni skapa era egna roller. Ge din roll ett namn och fundera över annat i personens liv. Vad heter föräldrarna? Har du syskon? Hur har ni det ställt ekonomiskt? Är ni en lycklig familj? Har du även andra intressen så som sport, teater eller naturen. Och kanske framförallt, vad tycker din familj om ditt intresse? Förstår de, stöttar halvhjärtat eller motarbetar? När din roll är klar så börjar spelet.

SPELETS FASER

Spelet är uppdelat i tre faser. Barndomen, tonåren och vuxenlivet. Här ska spelarna utforska rollens intresse och hur hen omfamnar eller förskjuter det. I varje fas bör ni ha en scen där alla spelar i hop. Resterande scenenr kan ni spela i mindre grupper, eller ensamma där de andra är npc:or, så som klasskompisar, föräldrar, vänner eller partners. Efter varje speles scen slåss en tärning. Vid 1-3 kommer rollen att förskjuta och gömma undan sitt intresse. Slåss 4-6 kommer rollen i stället att hålla kvar och omfamna sitt intresse.

Vill spelarna inte lämna det till slumpen går det så klart att bara känna efter vad som passar rollen.

“Redan som barn fanns det där. Ett intresse för det makabra, för skelett, döden och spöken. På nätterna kunde tankarna bli för mycket, varje ljud ett bevis för en gengångare utanför fönstret. Men på dagen, och kvällen var inget läskigt. Då besöktes kyrkogårdar, ritades monster och framförallt letades



Omslag: Bone collection animals (2013)
Rob Scott Colson

FAS 1 EN BUUSIG BARNDOM

I den första fasen spelar ni scener som barn. Kanske är ni i klubblokalen, är ute och letar skelett ihop, bryter in i ett ödehus eller utmanar varandra att berätta spökhistorier på en kyrkogård. Eller så är ni i skolan, eller hemma, där intresset i ifrågasätts. Har ni mobbare eller är ni de som faktiskt mobbar och som andra är rädda för. Det viktiga är att ni för varandra och er själva inte ser intresset som något konstigt. Ni omfamnar det helt.

FAS 2 EN TEATRALISK TONÅR

Ni har blivit tonåringar. Hur har ert förhållande till intresset för läskiga saker förändrats? Det finns kvar, på något sätt men visar ni den? Kanske har ni helt omfamnat den och är gothare, emo eller på annat sätt har en stil där du tydligt visar intresset. Eller låter ni intresset bara vara en hemlighet. Läser skräck på kvällarna medan ni klär er moderiktigt och umgås med skolans populära. Men det finns där, fortfarande, ni fascineras fortfarande av skelett, av död, spöken och mördare, men vågar ni erkänna det? Kanske viktigast av allt, finns din skelettsamling kvar?

Ta den här fasen att utforska de stora känslorna, låt det gärna gå helt åt ett håll eller åt det andra. Tonåren är trots allt en tid då allt är så stort och livsviktigt. Finns vänskapen mellan er kvar eller är ni nu ovänner som mobbar och retar varandra.

FAS 3 ETT VANLIGT VUXENLIV

Ni är nu vuxna, åter igen kan det ha skett ett skifte i hur ni omfamnar och visar intresset. Till viss del kan intresset ha mognat och/eller lugnat sig. Men det finns kvar, ständigt, det går inte att motstå. Kanske är det fortfarande något hemligt. Kanske lyssnar ni på true crime-poddar i smyg medan tvättmaskinen går och barnen spelar fotboll. Eller så har ni helt accepterat och lever ut intresset. Kanske har ni det som jobb på något sätt. Kanske har ni en egen podcast, eller så har ni blivit begravningsentreprenörer eller osteologer. Även om en vuxen inte behöver bry dig om andra på samma sätt som tonåringar har samhället inte helt accepterat att vuxna gillar spökhistorier och pratar om mördare. Hur hanterar man en partner som inte delar intresset? Och framförallt, kan en vuxen samla på skelett utan att helt framstå som en vanvettig hos sina kollegor när det ska bli middagsbjudning.

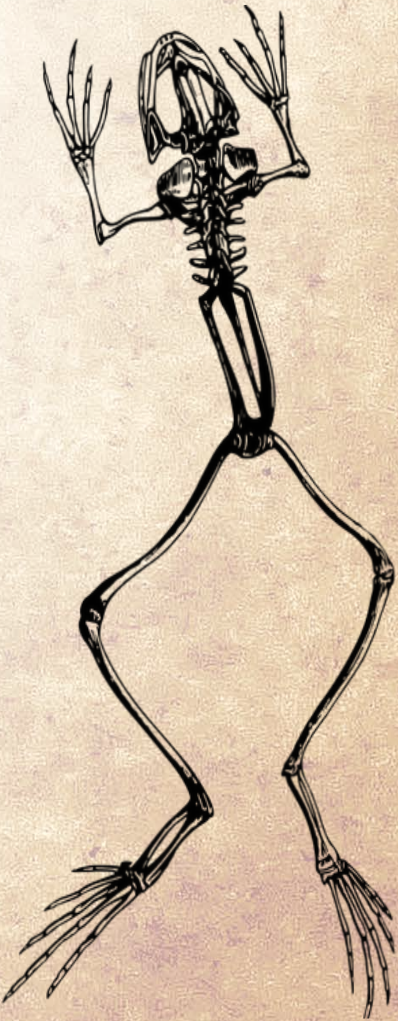


Foto : Johanna Embla Taller

Krister Svanlund

THE SECRET OF THE OLD HOUSE

VAD AR SPELET OM?

Det gamla husets hemligheter handlar om hur rollpersonerna utforskar ett övergivet gammalt hus i utkanten av Svartviken på västkusten. I huset uppdagas hemligheterna som dolts, hemligheter om Svartviken och om rollpersonerna själva.

Rollpersonerna är nyfunna vänner under 1960-talet som träffats för första gången i Svartviken och tillsammans söker sig till någon form av äventyr i den lilla bruksorten

HUR GÅR SPELET TILL?

För att spela behöver ni vara minst två personer, en av er tar rollen som spelledare och kommer ansvara för att beskriva omgivningar och avgöra vad effekten av karaktärernas handlingar har. Spelarna skapar sedan sina karaktärer och påbörjar spelets faser.

KARAKTÄRSKAPANDET

Börja med att alla beskriver sin karaktär med ett namn, ett personlighetsdrag och en ålder. Turas sedan om att berätta en historia som inkluderar en eller två andra karaktärer och belyser hur ni lärde känna varandra. Alla skriver sedan, utan att visa det för någon, ner tre stycken hemligheter ni håller för de andra karaktärerna, varje hemlighet måste beröra en annan karaktär i något avseende.

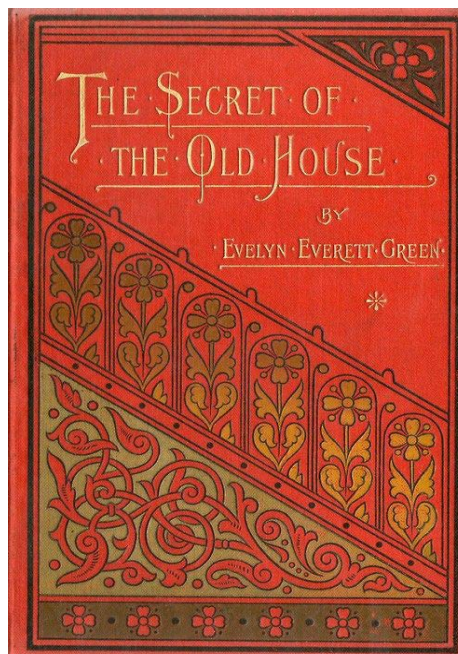
FASERNA

Spelet utspelas i tre faser:

I den första fasen beskriver ni era karaktärer och hur de upptäcker att huset existerar. Här introduceras ni till det övergivna husets yttre, en sedan länge övergiven herrgård utan herre med en fasad som fortfarande bär en del av sin forna glans. Fasen avslutas med att dörrarna slår igen bakom er och inte längre går att öppna och alla fönster är igenbommade.

I den andra fasen är ni fast i huset och måste söka er djupare in för att hitta en utväg. Varje rum i huset erbjuder en av er ett val för att släppa er vidare; Att offra en del av sig själv till huset eller att erkänna en hemlighet om sig själv. För varje offer får ni två silvermynt och för varje hemlighet får ni ett namn. Fasen avslutas när källardörren slår igen bakom er.

I den tredje fasen måste ni ta er genom husets källare för att nå dörrarna till frihet. I källaren döljs husets sanningar, kropparna av tjänstefolket som brann inne när husets ägare vägrade öppna portarna. Kropparna sträcker sig efter er och kräver bot, antingen betalning för den tid de tjänat eller bekräftelse genom att ännu en gång få höra sitt namn.



Omslag: The Secret of the old house (1890) Evelyn Everett-Green

Foto : Roman Ngyen, Unsplash



Illustration : Moa Frithiofsson

Foto : Jackson Hendry, Unsplash

Moa Frithiofsson

ETHEREAL ROT

Ni spelar agenter vid den särskilda operationsgruppen. Ni lyder direkt under de Förenade Nationernas samlingsregering och ert uppdrag är att begränsa rötan samt undersöka dess ursprung. Ni sänds ut i team för att vandra mellan främmande världar i jakt efter ett svar. Allt för att kunna begränsa den aggressiva eteriska nedbrytning som sakta men säkert förtär, inte bara vår värld, utan otaliga andra.

Ingen vet varför eller hur rötan kom till vår värld. Det enda som är säkert är att tiden håller på att rinna ut.

VAD SPELET GÅR UT PÅ

I mindre team på 3-5 personer tar ni er runt mellan världar för att bekämpa den eteriska rötan och för att försöka lista ut dess ursprung. Multiversumet har lika många världar som sandkorn på en strand och under era resor träffar ni inte bara på resterna efter gamla civilisationer och surrealistiska miljöer utan även främmande folkslag, kvantumfenomen och förunderlig teknologi. Det gäller att hitta svar på var rötan kom ifrån, samt hur och varför. Men det gäller även att hitta hem till vår värld igen. Och det gäller att göra det medan det fortfarande finns tid kvar att rädda mänskligheten.

VILKA NI SPELAR

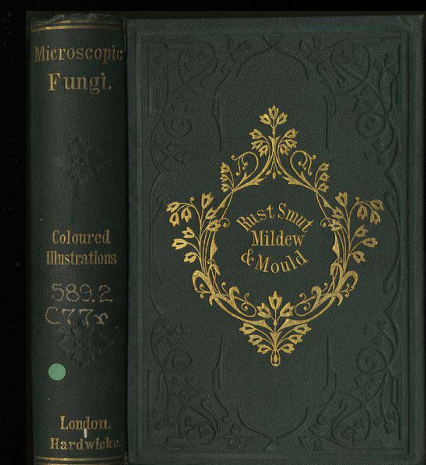
Ni spelar agenter vid den särskilda operationsgruppen. Utvalda specifikt av de Förenade Nationernas samlingsregering på grund av era respektive kompetenser och expertisområden. Ni representerar

*Året är 2073. Det är nu 10 år sedan multiversumet blödde in i vår verklighet och **rötan**, det desintegrerande sönderfallet, började sprida sig och upplösa självaste gränserna mellan världar.*

alla på olika sätt det bästa som mänskligheten har att erbjuda. Vissa kanske är forna olympiska mästare, professorer i lingvistik, xenobiologer, före detta special ops militärer eller kanske upptäckare.

HUR NI SPELAR

Ni har alla grundegenskaper som representerar grundläggande saker alla människor kan. Sedan har ni även era kompetenser, saker ni är överlägsna inom och anledningen till att ni valts ut att ingå i den särskilda operationsgruppen. Ni slår tärning mot dessa respektive värden för att avgöra om ni lyckas med olika handlingar som ni väljer att ta er för.



Omslag: Rust, smut, mildew & mould (1878)
Mordecai C. Cooke, John E. Sowerby

Maria Gibson

UNDER THE SNOW

Under Herrens år 1875 tar Henry Woodward patent på den första elektriska glödlampan, Paul Emile Lecoq de Boisbaudran upptäcker metallen gallium och den Schweiziske chokladmästaren Daniel Peter lyckas skapa mjölkchoklad med hjälp av kondenserad mjölk. Det är en tid av stora upptäckter - människan kan i rasande fart förklara mer och mer av sin omvärld, men i slutet av året sker något oförklarligt.

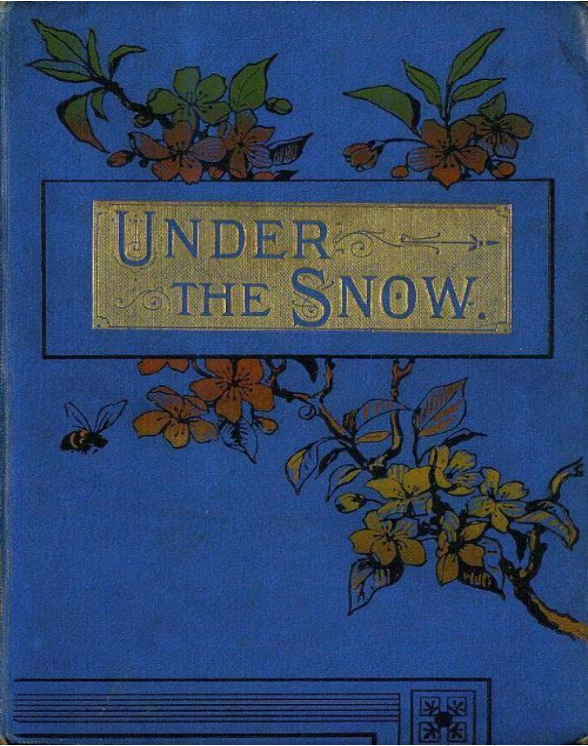
Den 22 december 1875 rör sig en osynlig våg över jorden. Inom loppet av ett dygn har vad man tror är hela jordens befolkning krympt till den ungefärliga storleken av en storvuxen människas tumme. Uppskattningsvis 42% av befolkningen har under krympningen, eller i sviterna av den, avlidit i stora plågor. Uppskattningar är dock svåra; det verkar som om hela världen påverkats, men ingen vet säkert.

Efter att de små människorna begravt sina döda och samlat sig något börjar de granska sin situation. Mat och tak över huvudet är inga större problem, men allt är så fruktansvärt stort - och farligt. Fysikens lagar blir mer komplicerade att handskas med och det verkar som att av jordens alla levande kreatur är det bara människan som råkat ut för vad som nu kallas “Den Stora Krympningen”.

I staden har stora bränder och andra katastrofer härjat när människan inte kunnat överse sina hem och fabriker. Råttor är mer än skadedjur, de är territoriella bestar som kan slita en människa i stycken. På landet är kommunikation och infrastruktur stora hinder i försöken att återuppbygga någon sorts normalitet. Men överallt är kölden och snön den största fienden; Hela Europa har haft vinter sedan Krympningen. Ett halvmeter tjockt snötäcke som inte verkar vilja smälta har lagt sig över världen. Hur det ser ut i resten av världen vet ingen säkert, men det talas om att det är kallt överallt. Eld är klurigt när en är liten som en tumme, snön är ibland ett oöverkomligt hinder och inget växer; på särskilt utsatta ställen har hunger börjat råda.

Saker som människan tagit för givna i hundratals, om inte tusentals, år vänds plötsligt på ända. Kunskaper om världen omkring dem, färdigheter de förvärvat - människan får tänka om och börja om med nästan allt. Hur håller en liv i en eld i lagom storlek för en människa i miniatyr? Hur bakar en ett 1 cm stort bröd? Hur mycket är en matsked? Går det att äta snödroppslökar? Går det att rida på en mus? Främst härskar tanken

Året är 1876. Det har gått precis ett år sedan «Den Stora Krympningen».



Omslag: Under the snow (okänt)

“En tager vad en haver” - mycket av det “den stora människan” skapat får nya ändamål. Fingerborgar blir till soppskålar eller hjälmar, hattar blir till sovrum, linneskåp blir till hem.

Nu, ett år efter Krympningen, har människorna lyckats samla sig någorlunda i små samhällen, i och utanför städerna. Där styr olika grupper - allt från kriminella gäng till råd av före detta politiker med mer eller mindre solidariska intentioner. Men ännu lever många isolerade ute på landsbygden. Vissa har givit sig ut på långa vandringar för att söka efter fler överlevande eller ta sig till ett större samhälle.

Att ge sig ut i snön är farligt var som helst nu, men särskilt ute på landet. Resor ovanpå snön medför stora risker i form av rovdjur, oftast rör sig människorna i djurgångar under snön, men även det är farligt. Arbetet med att hålla igång en lagom stor eld är krävande. Det som dock ofta gör människorna mest modfällna är de stora avstånden mellan allt.

Samhällets forna strukturer och hierarkier i fråga om klass, yrke och kön har fått en minskad betydelse, men härskar fortfarande till viss del - särskilt i staden. Olika samhällen har olika beskaffenhet, men för det mesta har Krympningens kaotiska verkan tvingat människorna att ta vara på allt det samlade kunskandet i gruppen.

Forskare försöker febrilt hitta svar på vad som hänt och hur det skulle kunna gå att omvända Krympningen. Det enda de är överens om är att den osynliga våg som orsakat Krympningen verkat härröra från någonstans i centraleuropa - detta efter information från expeditioner och samlade vittnesmål. Rykten och teorier avlöser varandra, var det en galen forskare som orsakade Krympningen, var det magi, var det Gud? Och varför tar inte vintern slut? Kommer den någonsin att ta slut?

SPELETS KONCEPT

Rollpersonerna är överlevare av Den Stora Krympningen och lever i Storbritannien. Kampen att överleva och skaffa sig ett någorlunda bekvämt liv är i fokus - likt många andra postapokalyptiska rollspel. Sekundära mål kan vara att upprätta kommunikation med omvärlden, skapa ordning (ex. bygga ett samhälle), lista ut vad som orsakat Den Stora Krympningen etc. Men huvudtanken är att det ska kunna spelas på många sätt: miniatyr-killer-hobos i ett postapokalyptiskt 1800-tals-London, dungeon crawling under snön ute på Skottska landsbygden, klassdrama i ett fruset Bath, rojalistiska intriger i ett ekande Buckingham Palace.

REGLER

Spelet har inget eget regelsystem, ännu. I dess nuvarande form är det mer en värld att utforska, på vilken generiska rollspelsregelsystem eller spelledarens/spelgruppens föredragna system kan appliceras. Exempel på system kan vara OpenD6 eller Mutant: År Noll.

Något jag vill ska finnas med är vad jag kallar “Krympningsrelaterade men”. Men kan ge minus på slag, men finns också där för “favour”. Exempel kan vara: depression, galenskap, för stora eller för små kroppsdelar, förlorade lemmar eller andra fysiska åkommor.

Vid skapandet av sina rollpersoner behöver spelarna tillsammans med spelledaren fundera över vilka de är och var de är:

- ♦ Är de i staden eller på landet?
- ♦ Vilken eller vilka samhällsklasser tillhör eller tillhörde rollpersonerna? (Är det relevant?) - Vilket yrke har och/eller hade rollpersonen?
- ♦ Är rollpersonerna del av ett samhälle eller isolerade?
- ♦ I vilket skick är de? Har de så att klarar sig eller hungrar och fryser de?

I relation till Den Stora Krympningen behöver spelarna också fundera över saker som:

- ♦ Var var min rollperson när Krympningen skedde?
- ♦ Hur påverkade Krympningen rollpersonen?
- ♦ Förlorade rollpersonen någon i Krympningen?
- ♦ Hur påverkades rollpersonens kropp av Krympningen?

När jag läste titeln fick jag genast en bild av mig själv som pytteliten i en gång under snön. Det blev min främsta inspiration och därifrån började jag fundera på hur det kom sig att en människa var så liten och vad den gjorde under snön. Jag har sedan barnsben förtrollats av historier om pysslingar, lånare och andra människoliknande väsen i miniatyr - miniatyrer i stort egentligen. Jag har främst lockats av tanken på deras interaktion med “den stora världen” - trådrullar som används som köksmöbler, fingerborgar som blir till soppskålar eller hjälmar, smådjur som blir till riddjur - eller livsfarliga bestar. Men hur skulle en egentligen kunna leva i en stor värld som en liten människa? Det kanske kan vara kul att utforska i ett rollspel?

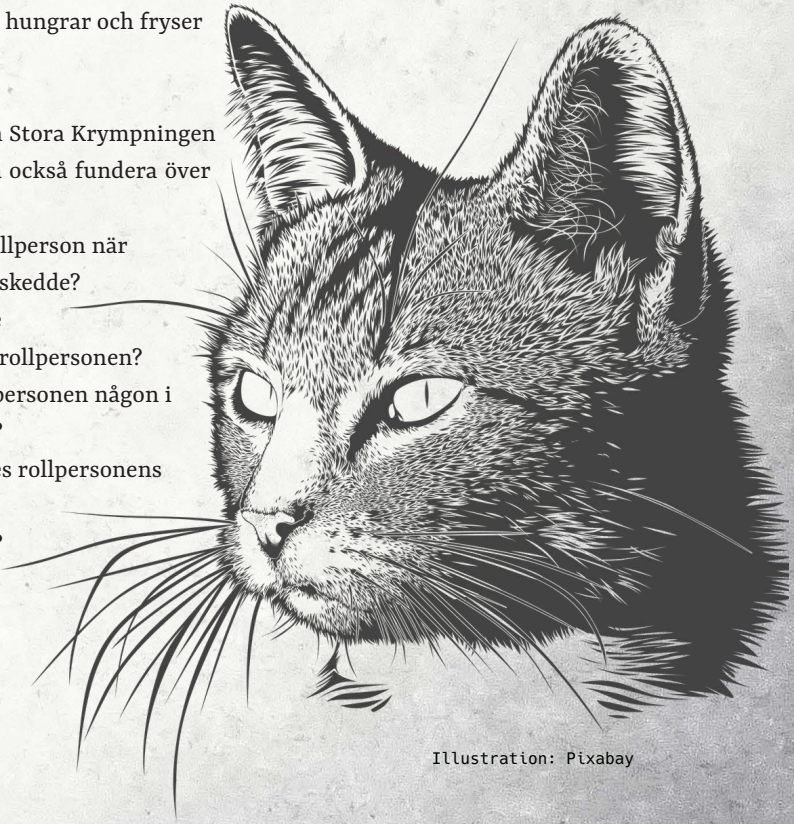
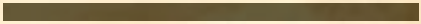


Illustration: Pixabay

Nils Pedersen

THE SANCTUARY

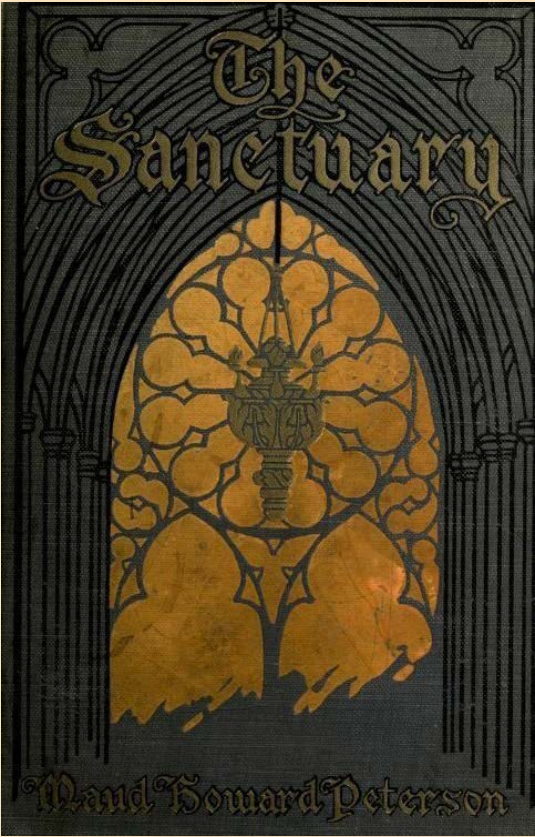
Fristaden



Det finns de som säger att allt var bra före Fallet. De ljuger, eller har bara glömt hur det verkligen var. Inte för att jag förstår hur de kan ha glömt gastarna, de odöda eller bara de allmänna orättvisor som fanns i världen. Som att adeln, hela adeln, varenda en av dem—de mänskliga, de som vi brukade kalla alver och även de andra—sågs som bättre än oss andra bara för att de fötts in i rätt familj. Prästerskapet, som många sökte tröst hos innan Fallet visade sig vara ett än större hot. Det sägs att de fann en ny Gudom redan innan allt det andra hände, när de började predika om orent blod och hur detta var ett straff. Efter Fallet kräver Gudomen att de jagar offer längs Londons gator i sina svarta täckta vagnar. Jag skulle inte säga att det är bättre nu, när allt i staden vill döda eller skada oss, men adeln fick i alla fall vad de förtjänade. London är inte längre vad det en gång varit, och jag är fast i den här Fristaden. Vi har åtminstone valt våra ledare; det är bättre än att bara hoppas att rätt ledare ska födas. Utforskarna är svårare att sätta fingret på: jag kan nästan svära på att de blir mindre mänskliga efter varje resa ut ur Fristaden. De skrämmer mig, men vilka andra skulle kunna hämta mat från de underliga skeppen som anländer till staden varje Stjärnfall. Tid... Tid är svårt. Det är ständigt natt och allt vi har att gå efter är månen. Men det är inte den måne vi minns från förr: det är något annorlunda med den, något ondskefullt. Den är närmare, större och ljusare. Och när den färgas röd och bestarna anländer? Då är jag glad att vi har utforskarna...

SETTING

I mitten av den viktorianska eran förändrades världen för alltid. Först kom de döda tillbaka i form av andar. Världens spiriter gladdes hela vägen fram till att en av dessa andar lade sina händer på en av dem. Det sägs att hennes skrik ibland fortfarande ekar längs Londons gator när dimman ligger tät och månen kastar sitt bleka kalla sken längs dess gator. Gillet, det vill säga de magiker som hade en licens av kyrkan och drottningen att utöva magi, fann en tillfällig lösning för att i alla fall skydda bostäder från dessa gaster. Kyrkan sade att



Omslag: The Sanctuary (1912) Maud Howard Peterson

detta var ett straff samtidigt som de i smyg hade övergett gud för en annan gudom.

Gastarna slutade dock inte där: När de hindrades från att ta sig in i husen lärde de sig ett trick, nämligen att besätta redan döda kroppar. Kyrkogårdarna blev plötsligt mycket farliga platser att vistas på. En styrka bestående av de poliser som specialiserat sig på att bekämpa och lösa magiska brott i samarbete med Gillet spenderade en stor mängd tid på att strida och få kontroll på de odöda. Tills dess nästa katastrof inträffade, bestarna. Dessa anföll utan förvarning och dräpte ett stort antal av Gillets magiker. Det finns teorier om att dessa består av den mest förvridna sorten av adeln och kanske prästerskapet. Hur det än ligger till så är de nu enbart monster. Den fjärde och än så länge sista, var att London, kanske hela England helt försvann från jordens yta.

Fristäderna är platser i London, där folk går relativt säkra från odöda, består, den förvridna adeln och det galna prästerskapet. En sådan fristad är ert hem och det är upp till er att hålla den säker.

Fristaden är ett spel satt i en historisk urban fantasy-miljö. Det planerade upplägget är satt till London men reglerna är tänkta att fungera för att sättas även i andra stora städer.

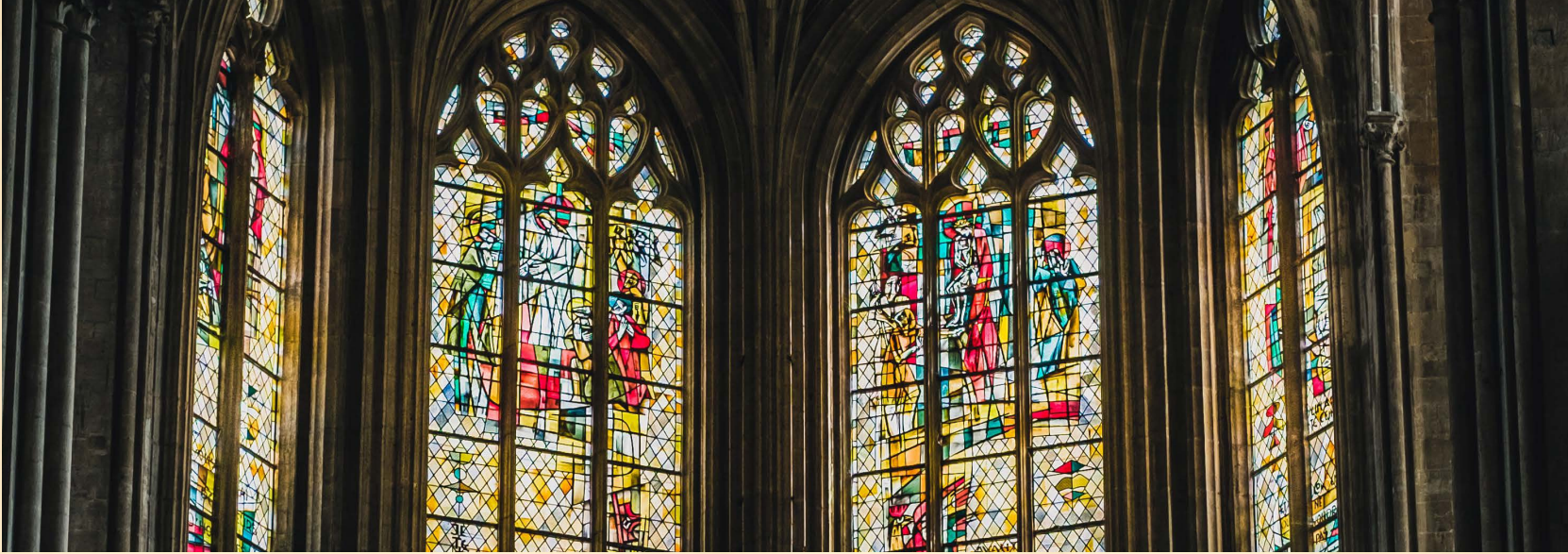


Foto : Thomas Millot, Unsplash

VEM/VILKA EN SPELAR

Fristaden är ett spel där varje spelare bör vara bekväm med att spela flera karaktärer. Ledare, Utforskare och Specialister. Ledarna är de olika personer som skaffat sig eller på andra sätt fått makt i Fristaden. Utforskarna är de speciella personer som fått i uppdrag att utforska Londons gator efter fallet. Samt också de som skyddar Fristaden. Specialisterna är just det som ordet säger specialister på olika saker det kan vara smeder, alkemister, spiritualister eller till och med överlevande magiker från Gillet.

Slutligen finns det en till viktig karaktär i spelet: Fristaden. Det är viktigt att denna plats känns som en karaktär i sig själv och att spelarna bryr sig om platsen och de som bor där. Fristäder lever i cykler som skulle kunna jämföras med månens faser. Först är de svaga och inte så synliga, men blir allt eftersom starkare tills de inte går att missa, för att sedan tyna bort till en spillra av vad de varit med endast ett hopp om att återföras till sin storhet.

VAD MAN GÖR

En stor del av spelet går ut på att upptäcka vad som har hänt, hur det har påverkat världen och hur spelarna och deras Fristad hanterar att leva i en värld som inte alls är som de minns. Detta är ett spel som är tänkt att spelas som kampanjer för att få hela upplevelsen. I slutet av varje deläventyr så diskuterar Ledarna vilken väg Fristaden ska ta för att gå framåt i spelet. Därefter är det

dags för Utforskarna att göra just det, antingen själva eller tillsammans med någon specialist.

REGELSYSTEM

Grunden i reglerna, och också de som oftast blir använda i spel, är att en har olika grundegenskaper som sträcker sig mellan 1-10, där 3 är vad en normal människa oftast har i dem. Det finns speciella fördelar och nackdelar som kan göra att spelare kan höja dem till över 10. Sedan finns det två typer av färdigheter: de som alla har (så kallade naturliga) och de som är mer specialiserade (de flesta kunskapsfärdigheter hamnar här). De naturliga färdigheterna startar på 5 och går till 15 och de som en måste specialisera sig på börjar på 0 och går till 15. Sedan slår en två t10:or och lägger ihop dem, målet är att komma under grundegenskap/2+färdighet. Skillnaden mellan t10:or och summan avgör hur väl spelaren lyckats.

Ledarna fungerar lite annorlunda. De har också egenskaper men deras försvinner med tiden när de använder dem för att förbättra Fristaden. De fylls på långsamt och för att de ska kunna göra saker måste de oftast fyllas på snabbare. Detta kommer till deras viktigaste egenskap som är Korruption. Detta är något som Ledarna kan ta ur men som också ger dem nackdelar, först små men snart mer fysiska och mentala. Samt att spelaren bör beskriva hur Ledaren blir korrumperad samt hur det visar sig. Tanken är att Ledarna förr

eller senare kommer att bli ett problem för Utforskarna, med resultatet att nya Ledare måste väljas.

Magi i viss form existerar i världen och även här finns det risk för Korruption, speciellt när det kommer till att forska fram elixir som hjälper Utforskarna i sitt arbete.

INSPIRATION

Ett flertal saker har inspirerat mig till denna spelide. Till världen har jag tagit inspiration från främst två saker spelet Bloodbourne och det andra är en bokserie av Jonathan Stroud vid namn Lockwood & Co. När det kommer till hur spelet är tänkt att spelas är det mycket av det som har delar av det från Ars Magica, det vill säga att sätta en “Bas” som en karaktär i spel samt att spelarna spelar ett flertal olika karaktärer på olika nivåer. Skillnaden här är att det är utforskarna som är det viktiga snarare än ledarna. Regelsystemet är inspirerat av Fading Suns men med mer tid och ork skulle jag ha fokuserat mer på det men jag tror att det är spelbart. Det som spelet i nuläget helt saknar är regler för magi samt också hur strid fungerar. Det finns också en del annat som fortfarande finns i mitt huvud. Men detta är i alla fall ett första utkast.

Tack till Sarel.



Max Wallinder

HOW TO BE HAPPY THOUGH MARRIED

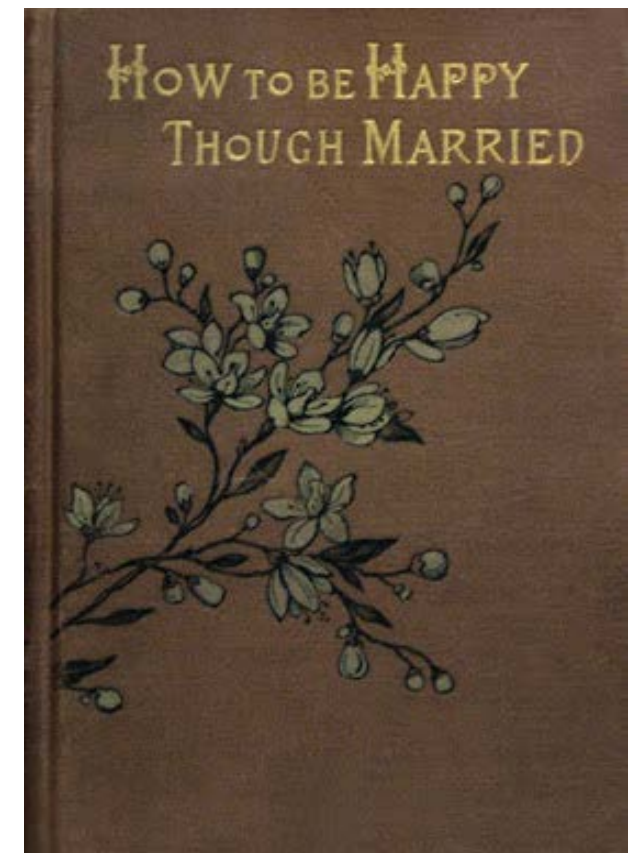
1) MAN SPELAR ETT GIFT PAR.

2/3) MAN GÖR TVÅ SAKER.

För det första går man på en massa visningar bokade via Hemnet. Dussintals och åter dussintals. Man dissas olika hus, radhus och lägenheter, man dissas mäklare och mäklarassistenter, man dissas olika planlösningar och homestyleade inredningar. Man förälskar sig i olika hem, dividerar om man ska lägga bud eller inte, bråkar med banken om lånelöften, man deltar i budgivning som kastas mellan hopp och förtvivlan och där man går långt över sin budget och man förlorar och ger upp tills man tills slut KÖPER. För den första grundregeln för ett långt och lyckligt äktenskap är ett gemensamt bolån.

För det andra diskutera man. Huruvida man ska ha skilda sovrum eller inte (gäller även efter att man skaffat barn). Innan man provat detta finns det oändligt med hypotetiska fördelar och nackdelar som behöver dryftas fram och tillbaka i evigheter. En snarkar så den andra inte kan sova. En vill ha tält och läsa och den andra vill sova i mörker. Man kan inte somna i varandras armar.

Foto : Nathan
Dumlao, Unsplash



Omslag: How to be happy though married
(1887)

Man slipper bli knäad i veka livet. Man kan inte ha morgonsex. Man slipper morning breath. Ni fattar. Till slut enas man om att testa och det går man aldrig tillbaka ifrån för den andra grundregeln för ett långt och lyckligt äktenskap är delade sovrum.



Kristoffer Warnberg

DET HEMSÖKTA HUSET

Spelarna tar rollen som barn som utforskar ett övergivet hus som sägs vara hemsökt. Barnen turas om att utmana varandra att gå in i nästa rum, medan de berättar spökhistorier för att skrämma varandra och försöka få någon att ge upp och feiga ur.

VAD BEHÖVS FÖR ATT SPELA?

- ♦ 3-5 personer.
- ♦ Två sexsidiga tärningar.
- ♦ Papper och penna.

DET HEMSÖKTA HUSET

Det första ni gör är att tillsammans skapa ett rykte om huset. En spelare säger att “Jag har hört att...” och skapar ett inledande rykte. Exempelvis “Jag har hört att det bor en gammal häxa i huset.” Sedan fyller nästa spelare på med ytterligare ett påstående som bygger på det förra. “Det sägs att häxan fångade in barn som hon kokade och åt upp!” Den tredje spelaren lägger sedan till att “Hon höll en varg som vakt så att ingen skulle kunna komma in!”

BARNEN

Barnen består av tre delar: arketyper, egenskap, samt föremål. Barnen kan använda dessa för att överkomma de utmaningar som de ställs inför i det hemsökta huset. Exempel på arketyper är: Den coola, Nörden, Soffpotatisen, Plugghästen, Sportfantasten eller Den populära. Exempel på egenskaper är: Modig, Snabbtänkt, Snabb, Stark, Påhittig

eller Observant. Exempel på föremål är: Armékniv, Ryggsäck, En bra pinne, Hockeyklubba eller Ficklampa.

RELATIONER

Kom överens med spelarna som sitter bredvid dig om vilken relation era rollpersoner har till varandra. Exempel på relationer är: Syskon, Klasskamrater, Bästa vänner, Rivaler eller Grannar.

UTMANINGAR

När ni tar er fram genom huset kommer ni att stöta på utmaningar. Varje rum ni utforskar har en eller fler utmaningar som ni måste övervinna för att ta er vidare. Antalet utmaningar är lika många som dubbla antalet spelare. När ni har tagit igenom så många utmaningar har ni tagit er igenom huset. Exempel på utmaningar är: Läskiga ljud, En dörr täckt i spindelväv, En ilsken hund, En kolsvart källare eller Gammal teknik. Hela gruppen

hjälpas åt att bestämma vad nästa utmaning är. Ju längre in i huset barnen kommer, desto underligare bör utmaningarna bli. Tveka inte att verkligen få ryktena som berättas om huset att vara sanna. Vem vet vad som är på riktigt och bara barnens fantasi?

ÖVERVINNA UTMANINGAR

Barnen tar sig an utmaningarna en i taget. Den spelare som tar initiativ vid den första utmaningen börjar. Därefter går turen medurs. Spelaren vars tur det är beskriver hur rollpersonen tar sig an utmaningen och försöker lösa den på ett sätt som hjälper hela gruppen att ta sig vidare. Sedan slår spelaren två sexsidiga tärningar och med målet att slå 7 eller högre. Om spelaren knyter in en arketyper, egenskap, eller föremål i beskrivningen får hen +2 på slaget.

Varje arketyper, egenskap, och föremål kan dock bara användas en gång per rollperson och äventyr. Om du har använt din egenskap en gång kan du alltså inte använda den igen. Exempel: Lovisa står vid en trappa som leder ner i en mörk källare. Hon måste ta sig ner i mörkret och leta upp dörren till nästa rum. Lovisa är Modig och spelaren beskriver hur hon tar ett djupt andetag och beger sig ner i mörkret. Spelaren slår två sexsidiga tärningar och lägger till 2 på resultatet, eftersom hon använde sin egenskap. Tärningarna visar 4 och 2. Tack vare bonusen från egenskapen kommer hon upp i 8 och övervinner utmaningen. Lovisa tar sig igenom rummet och hittar dörren. Sedan kan de övriga rollpersonerna följa efter.

ATT MISSLYCKAS

Om tärningsslaget är lägre än 7 räknas försöket som ett misslyckande. Rollpersonen lyckas då inte ta sig vidare och tvingas återvända till de andra barnen, varpå det är nästa spelares tur att försöka. När en rollperson misslyckas blir hen rädd. Gör en anteckning om det på ditt rollformulär. En rädd rollperson får -2 på alla framtida tärningsslag.



Om en rollperson som redan är rädd misslyckas blir hen så skrämmd att hen omedelbart rusar ut ur huset och försvinner ur äventyret, utan möjlighet att komma tillbaka. Spelaren fortsätter självklart att spela och kan nu fokusera helhjärtat på att beskriva nya utmaningar för de kvarvarande rollpersonerna.

HJÄLP

Det är möjligt för rollpersonerna att hjälpa varandra. Om en rollperson önskar att hjälpa till beskriver spelaren hur hen går till väga. Den som blir hjälpt får +1 på tärningsslaget. Vid ett misslyckat slag blir även den rollperson som hjälpte till rädd.

SCENER

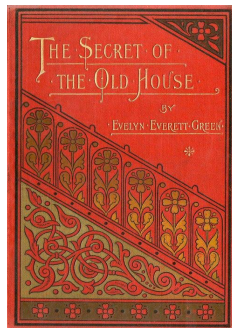
Samtliga spelare hjälps åt att sätta scener. Det fungerar ungefär som när ni skapade ryktet om huset: en av spelarna tar initiativet och beskriver den första detaljen av scenen – förslagsvis var barnen befinner sig nu. Därefter tar nästa spelare vid och lägger till ytterligare detaljer. När alla har beskrivit sin del bör det vara tydligt var barnen befinner sig, hur stämningen är, samt

vilken utmaning som barnen står inför. Då är det hög tid att försöka övervinna utmaningen. Den som sitter till vänster om spelaren som gjorde förra försöket får första försöket.

AVSLUTNING

Om barnen lyckas ta sig igenom hela huset hjälps ni åt att beskriva en epilog. Vad gör barnen efter att huset är utforskat?

Om alla barn blir rädda och flyr beskriver ni i stället hur de hanterar det faktum att inget av barnen var modiga nog att ta sig igenom hela huset. Vad hittar de på för att dränka sina sorger? TV-spel och glass, kanske? Eller letar de upp ett nytt hemsökt hus och försöker igen?



Omslag: The Secret of the old house (1890) Evelyn Everett-Green