



Arkana

BORTENFOR, BAKENFOR

ET ROLLESPILL AV SKJALG KREUTZER



# Arkana;

## Bortenfor, Bakenfor

*Et rollespill om symboler, magi og umenneskelige, overnaturlige krefter.*

Av Skjalg Kreutzer

Illustrert av Thomas Grønvoll

Det finnes mørke steder i verden, grenseland som fører til landet Bortenfor, Bakenfor.

Det finnes vesener der ute som vil oss vondt, vesener som begjærer oss, vesener vi står som ubetydelige maur overfor.

Det finnes verdener utenfor våre sanser. Bak speilet. Ved fjellenes røtter. På den andre siden. Bortenfor, Bakenfor.

Hos de underjordiske. Huldrefolket. Alvene.

De bor der hvor lys og skygger blandes. Hvor minutter er som år, timer som øyeblikk. Hvor ord kan drepe, navn kan betvinge og bilder speiler dypet av sjelen. De har sine kongeriker, sine land og eiendommer, hvor ingen dødelig er ment å ferdes.

Likevel er det dem som prøver lykken på de bortgjemte stiene. Landet Bortenfor, Bakenfor er fylt med farer og mysterier, og dets herrer og herskerinner er umenneskelige, ufølsomme, uforutsigbare og like mektige som de er gamle.

Gjennom historien har disse modige menneskene blitt kalt mange ting: Prester, trollmenn, hekser, orakler. Magikere. De mente de kunne betvinge alvene for å dra nytte av kreftene deres og oppnå storhet.

Noen fant veien inn i legender og sagn; andre forsvant inn i glemselen.

Det finnes nok av eksempler, til skrekk og advarsel, på hva som skjer med dem som ikke makter å kontrollere huldrenes makt, som ikke vet å følge lovene Bortenfor, Bakenfor eller som blir overmodige og faller for alle trollmenns bane: Hybris.

Likevel finnes det alltid dem som er villige til å grave frem den skjulte kunnskapen om de underjordiske og søke landet bak speilet.

Dette er historien om noen av dem.

Dette er Arkana.

*Arkana; Bortenfor, Bakenfor* er et rollespill. Et rollespill er et spill for 2 eller flere spillere, hvor man tar på seg rollen som hovedperson i en fortelling og improviserer frem en handling. I *Arkana* har en av spillerne rollen som Spilleleder (forkortet til SL i resten av teksten). SL har ingen fast rolle; i stedet skal hun spille alle birollene, statistene i fortellingen. SL er også den som har størst kontroll over handlingen, er den som innfører nye biroller og andre elementer i fortellingen, og kan enten planlegge historiene hun vil fortelle i detalj på forhånd eller følge kortene og ta det på sparket. Men denne kontrollen er ikke absolutt, og spillerne har mange muligheter til å påvirke gangen i historien.

For å spille *Arkana* trenger du bare en tarot-stokk, og noen å spille sammen med. Tarot-kort finner du i de fleste alminnelige bokhandler. Det kan også være nyttig å ha ark å notere på og noe å skrive med, men det eneste du egentlig trenger er tarot-kortene. Jeg anbefaler Rider-Waite kortene fordi de har de mest passende motivene, men en hvilken som helst tarot-kortstokk kan brukes. Om du ikke kjenner til tarot-kortene på forhånd kan du godt bruke en bok om tarot også; det finnes mange fine, letteste håndbøker om kortenes betydning, men det er egentlig ikke nødvendig å kjenne kortenes betydning på forhånd.

## Rollene

Før historien kan begynne må spillerne lage seg roller de skal spille i fortellingen.

I *Arkana* spiller man magikere, menn og kvinner som på ett eller annet vis har oppdaget landet *Bortenfor, Bakenfor* eller har møtt de underjordiske og vært vitne til kreftene deres. Fra det øyeblikket en person møter krefter fra *Bortenfor, Bakenfor*, blir livet aldri det samme igjen. Fra nå av styres livet hans av andre regler enn alle andres. Merkelige sammentreff og umulige tilfeldigheter fører ham stadig i kontakt med landet bak speilet og magiens verden. Det er som om han skinner som et fyrtårn i huldrefolkets øyne, og han og alle rundt ham trekkes med i alvenes renkespill og intriger.

En magiker kan ikke selv utøve magien han studerer. Det ligger ikke for mennesker å håndtere de voldsomme trollkreftene, og ikke engang dødelige med huldreblod i årene kan gjøre stort mer enn uskyldige tryllekunstner som såvidt berører det magiske *Bortenfor, Bakenfor*. Men de som er berørt av landet bak speilet har likevel en viss makt over magien. Lovene i alveriket er ikke som i vår verden, og gjennom å kjenne og forstå dem kan en erfaren magiker tvinge alvene til å gjøre som de vil. Men det er farefullt. Huldrefolket liker dårlig å bli beordret og utnyttet, og alver som er blitt gjort til tjenere av overmodige magikere kan være hevngjerrige, utspekulerte og forræderiske vesener.

Når du lager en rolle kan du godt ta notater eller skrive ned hvem rollen er og litt om historien hans. Det er også fullt mulig å bare ha rollen i hodet, men det er en god ide å ihvertfall ha skrevet ned i stikkordsform hvem han er og hva han vet og kan.

Dersom du vil kan du skrive en lang bakgrunnshistorie på et ark, slik at du husker det. Det er fint å ha et slikt rolle-ark å se på for å hente inspirasjon og få ideer til hva som kan skje med rollen din. Enten du lyst til å lage et slikt rolle-ark eller ikke, er det noen hovedmomenter som du må få med deg. Vi kaller disse rollens Styrker:

-Rollens **Beger**: Hvem rollen er. Navn, utseende, litt om livet hans eller hennes og lignende.

-Rollens **Sverd**: Mål og ønsker, hvilke motiver rollen har for å drive med magi.

-Rollens **Mynt**: Interessante ting rollen kan, vet eller eier, spesielle ting du vil ha med i historien.

-Rollens **Stav**: Hvilken type magi rollen studerer, alvetjenere eller lærere, besvergelses han kjenner til og forbannelser eller velsignelser kastet over ham.



# Howdan du spiller

Del tarot-kortene i den Lille og den Store Arkanaen. Den Lille Arkanaen 56 kort delt inn i fire «farger:» Begere, Staver, Sverd og Mynter. Den Store Arkanaen består av 22 numererte, navngitte kort, og er ikke delt inn i «farger.»

Legg den Store og Lille Arkanaen i hver sin bunke, og stakk dem. Pass på å stokke slik at kortene kan komme opp-ned. Dette er viktig senere. Fordel kortene i den Lille Arkanaen mellom alle spillerne, inkludert SL. Dersom det blir et ujevnt antall kort, skal SL ha det siste kortet. Hver spiller legger kortene sine i en bunke foran seg, med bildesiden ned. Kortene i den Store Arkanaen legges i en bunke midt på bordet, også de med bildesiden ned.

Før spillet begynner trekker SL tre kort fra Den Store Arkanaen og legger dem på bordet foran seg, slik at alle kan se dem. Disse kortene representerer historien dere skal fortelle. De er en inspirasjonskilde for både SL og de andre spillerne, og tjener som retningslinjer og rammer for fortellingen. Vi kaller dem Historie-mønsteret.

Det finnes ikke noen fasit for hvordan man skal tolke Historie-mønsteret. Dere kan godt foreslå hva de forskjellige kortene kan bety på forhånd, før spillet begynner. Om en eller flere av dere kjenner til tarot-kortenes betydning kan dere godt tolke kortene på den måten, men en annen fin metode er å bare la seg inspirere av bildene på kortene. Kortene kan representere personer, hendelser eller motivasjoner og konflikter i fortellingen. Dersom kortene opptrer opp-ned, har de en negativ betydning.

Etterhvert som dere spiller vil det dukke opp situasjoner hvor en spiller har lyst til å påvirke handlingen, enten med noe rollen gjør eller ved å innføre en ny birolle eller hendelse i fortellingen. Når spilleren vil at rollen hans skal gjøre noe dramatisk som påvirker fortellingen på en eller annen måte, må han erklære hva det er rollen hans skal gjøre. Dersom ingen av spillerne eller SL er uenige, eller ingen bi-roller, roller eller elementer i fortellingen gjør motstand, er det bare for spilleren å fortelle hva som skjer. Det koster ett kort fra den Lille Arkanaen å påvirke fortellingen på denne måten, og dette kortet trekkes fra øverst i bunken og legges til side.

Dersom spilleren vil innføre et element inn i fortellingen, for eksempel en ny birolle, erklærer spilleren det så alle andre får det med seg. Hvis ingen er uenige trekker han ett kort fra den Store Arkanaen midt på bordet, og legger det foran seg slik at alle kan se det. Dette kortet representerer elementet spilleren innfører i fortellingen, og spilleren som forteller må ta hensyn til kortet når han fører elementet inn i fortellingen. Husk at et opp-ned kort tolkes negativt, mens et kort rett vei tolkes mer positivt.

Om det derimot *er* motstand, må spilleren by et kort fra sin Lille Arkana, og legge det foran seg med bildet ned.. En annen spiller, eller SL, kan by imot. Dette gjøres ved å by ett kort mer enn den første spilleren, og legge det med billedsiden ned foran seg. Den første spilleren kan så by over igjen, og slik kan det fortsette helt til en spiller gir seg, eller byr likt med den andre.

Dersom en spiller gir seg, betaler den andre ett kort. Vinner den som startet konflikten, får han fortelle videre om birollen eller hendelsen han vil innføre, eller handlingen rollen hans utfører.

Om en spiller byr likt, snur man kortene man har bydd. Den spilleren som har flest kort *riktig vei* er vinneren, og får påvirke historien enten med en handling eller med å innføre et element.

I enkelte situasjoner har rollene fordeler, og spillerne har mulighet til å snu et kort.

I en konflikt som involverer en eller flere av rollenes Styrker har spillerne anledning til å snu ett kort av samme type for hver Styrke som er involvert. Involverer for eksempel konflikten rollens Beger, altså bakgrunns-historien hans, kan spilleren snu et Beger-kort som ligger foran ham på bordet.

Den tapende spilleren, den som har flest kort *opp-ned*, må legge alle kortene som kom opp-ned til side. Den vinnende spilleren betaler ett kort som normalt, og begge spillerne stikker de resterende kortene inn i sin Lille Arkana igjen. Pass på å stokke slik at kortene kan snu seg.

I en konflikt mellom roller kan dere (dersom dere vil og kjenner til tarot-kortenes tradisjonelle betydning eller har en bok tilgjengelig) bruke kortene fra budrunden for å beskrive resultatet. Hver spiller velger da ett av kortene sine og bruker det som utgangspunkt for å fortelle resultatet av handlingen sin. Taperen velger et opp-ned kort, mens vinneren velger et kort riktig vei. Så kan hver spiller med utgangspunkt i kortet han har valgt fortelle hva som skjer med hans rolle når han tapte eller vant konflikten. Dersom dere bruker Rider-Waite kortene eller en annen stikk med gode bilder på alle kortene er det fullt mulig å gjøre dette selv om dere ikke har kjennskap til tarot-kortene, bare ved å la seg inspirere av motivene på kortene.

Siden spillelederens oppgave er spesiell i forhold til de andre spillernes, fungerer reglene litt anderledes for henne.

Når SL spiller en birolle i konflikt med en rolle, er hennes Lille Arkana birollens kort. Når birollen legger kort til side etter å ha tapt en konflikt, er det bare birollen, ikke SL, som mister kort på denne måten. SL mister kun kort når hun som SL gjør motstand mot en spiller som vil innføre et nytt element i fortellingen. Det kan derfor være nyttig for SL å notere ned hvor mange kort forskjellige biroller har igjen til enhver tid.

Hver gang dere møtes for å spille, deler dere ut kortene i den Lille Arkanaen likt slik som første gang, uansett hvor mange kort spillerne hadde sist dere spilte. Enhver spiller kan når som helst gi en annen spiller et kort fra sin Lille Arkana dersom han synes den andre spilleren har gjort noe spesielt spennende eller bra for historien. Spilleren som får kortet kan da stikke det inn i stokken sin, men han får ikke se på det først. Biroller har også Styrker, som SL eller spilleren som innførte birollen kan utdype.

## Bortenfor, Bakenfor

Bak verdenen vi kaller vår egen, eller kanskje inne i den, eller utenfor den, ligger landet Bortenfor, Bakenfor. Landet bak speilet. Det er metaforenes og symbolenes rike, historienes og legendenes land, hvor alle historier og all magi har sitt opphav. Vi berører såvidt Bortenfor, Bakenfor når vi drømmer, og magien siver over grensen mellom verdenene enkelte steder, til enkelte tider.

I dette landet bak speilet bor huldrefolket, alvene. Deres liv er tidløse, deres sinn uutgrunnelige og umenneskelige og deres motiver er fremmede og uforståelige. De er magiske vesener, og deres krefter strømmer gjennom dem fra selve verden rundt dem.

I landet bak speilet ligger utallige kongeriker med like mange despotiske herskere, og huldrefolkets politiske konstellasjoner er like kompliserte som de er flyktige.

Landet Bortenfor, Bakenfor er ikke som vår verden. Den er like mye en fortelling som et fysisk sted. Symboler og metaforer er sterkere enn naturlover her, og ord og kunnskap har reell makt. Går man på de skjulte stiene som vever seg gjennom Bortenfor, Bakenfor, gjennom forheksede skoger, huldreslott og kneisende, snødekte fjell må man være forsiktig med hva man gjør og sier. Et løfte gitt i vanvare, en symbolsk ladet handling på feil sted, et feil ord i galt selskap, og man kan plutselig befinne seg fullstendig i huldrefolkets makt, eller i selve alverikets vold.

Man kan nå landet bak speilet på mange måter, men ikke alle er like pålitelige eller trygge. Speil kan føre en dit, om man bruker de rette nøklene. Den korrekte nøkkelen kan åpne enhver dør til landet Bortenfor, Bakenfor; men en nøkkel kan like godt være en sang eller et symbol. Alvene kan lede en dit, om man binder dem med de rette ritualene, edene og symbolene. Det finnes også glemte stier, veier og broer som tidligere tiders mektigste magikere har lagt mellom verdenene; disse er de mest pålitelige, men de er ofte bevoktet av mektige alver bundet av eldgamle løfter til forlenget avdøde magikere. Og på enkelte tidspunkter, på enkelte, spesielle steder, trenger landet bak speilet gjennom sløret som skiller vår verden fra huldrefolkets kongeriker, og berører oss.

# Huldrefolket

De er evige. De er mektige som naturkrefter, og menneskelige følelser er uforståelige for dem. Huldrefolket er en flyktig rase, og mange magikere har blitt overrasket over hvor fort sinnelaget deres kan forandres. På noen måter er de som barn, og kan ta til sinne over bagateller i det ene øyeblikket og fryde seg over den minste detalj i det neste. Men de er også uendelig gamle, og kan være like tålmodige som stein og fjell om de vil.

Tid er uten betydning for dem, og de forstår ikke menneskenes flyktige, hastige liv. De står på mange måter utenfor tiden og ser inn, på samme måte som de er fjernet fra vår verden.

For disse evige vesenene fremstår vi som betydningsløse insekter, eller som pene dukker til å leke med og så slenge i veggen når vi ikke er underholdende lenger. Eller, i verste fall, som mat.

Uansett hvor mye større enn oss de evige alvene er, begjærer de oss. Hva det er med menneskeslekten som fascinerer dem har plaget og forundret magikere i århundrer. De vil eie oss, de hater oss, de forelsker seg i oss, de kjemper om vår gunst og inspirerer våre kunstnere like ofte som de hersker over oss, erobrer oss og forbanner oss. Og likevel er deres verden og vår for evig adskilt, kun åpen for de få som finner veien dit på egenhånd eller under inflytelse fra de underjordiske selv. Hvorfor det er slik vet ingen. Kan hende er det selve landet Bortenfor, Bakenfor som legger ned lovene huldrefolket er tvunget til å følge når de søker til vår verden.



Alvene er bundet av mystiske lover som dikterer hva de kan og ikke kan gjøre. Det er gjennom å forstå disse lovene at magikere gjennom tidene har sikret seg makt over alver og dermed fått adgang til trollkreftene deres. Problemet er at lovene tilsynelatende forandrer seg fra alv til alv, fra situasjon til situasjon og fra århundre til århundre. Likevel er det noen felles regler som en begynnende magiker kan stole mer eller mindre fast på:

*-En alv kan ikke bryte et løfte eller en svoren ed.*

*-En alvs sanne navn har makt, og med det kan man kommandere og beordre den som man ønsker.*

*-En alv kan ikke lyve på et direkte spørsmål.*

*-En alv kan ikke komme inn i en bolig uten invitasjon.*

*-En alv i trolldom eller fangenskap kan ikke frivillig skade sin herre, enten med trolldom eller vold.*

Magikere har gjennom århundrene brukt disse reglene for å binde alver til sin tjeneste. Men en trellebunden alv er ikke nødvendigvis en tilfreds alv, eller en lojal alv. De er slø, utspekulerte og hevngjerrige vesner, og behandles de dårlig, narres eller tvinges til å tjene, da kan hevnen være islkald og nådeløs. Ofte vil de tolke befalinger og beskjeder som det passer dem, noe som kan føre en uforsiktig eller uerfaren magiker opp i livsfarlige problemer.

## Magiens Krefter

Huldrefolket er et magisk folk. Selv den minste, mest ubetydelige alv har mer trolldom i seg en hele menneskerasen til sammen. Men som alt annet ved dem er denne trolldommen bundet av regler. Hver alv har et sett med tre eller fire regler som begrenser hvordan og til hva den kan bruke magien sin. De mektigste har færre, de svakeste langt flere, i noen tilfeller så mange som ti påbud eller forbud. Det kan være noe så enkelt som et forbud mot å forhekse barn til et strengt tidskjema bundet til månens syklus som dikterer når alven kan bruke trollkreftene sine.

Bortsett fra disse begrensningene er alver nesten allmektige. De kan oppfylle etthvert ønske, betale enhver pris og overvinne enhver motstand så lenge de adlyder lovene som binder dem. De mektigste alvene er de som ikke har mange eller strenge forbud, og disse alvene er Bortenfor, Bakenfors ubestridte herskere, alvekonger og dronninger. De alvene som sliter under flere, strengere forbud blir undersåtter, tjenere og lakeier i huldrefolkets komplekse og skiftende hierarki. Hvordan en alv kan overkomme sine forbud er det ingen som vet, men som alt annet ved dem er også deres sosiale rang og status flyktig.

Mennesker som vil utøve magi, og ikke bare studere den, må vende seg til alvene. Gjennom kjennskap til de spesielle lovene og reglene som huldrefolket og verdenen deres må adlyde kan magikere narre, lokke eller tvinge alvene til å dele kreftene sine med dem. En alv som lenkes med jern, ansettes ved kontrakt eller narres til å sverge en troskapsed til en magiker er tvunget til å adlyde ham så lenge den er bundet til ham.

Det er selvsagt de svakeste og dummeste av huldrefolket, de med spesielt sterke eller mange forbud å følge, som oftest blir tatt som tjenere eller slaver. Disse alvene er enten for dumme til å gjenkjenne magikerne for hva de er, eller for svake til å gjøre noen reell motstand mot dem. Men selv disse patetiske skapningene kan være farlige; for selv den svakeste og dummeste alv besitter mektige trollkrefter.

Blant magikerne i vår verden er kunnskap mer verdt enn rikdom. I mørke bakgater og røykfylte kontorer drives det handel med ritualer, symboler, kunnskap og alveslaver. Informasjon om nøkler, magiske ord og sanne navn holdes skjult fra omverdenen, og byttes bare mot opplysninger eller tjenester magikerne må ha. Den gjeveste prisen er selvsagt en alveslave. De alvene det drives handel med er gjerne mindre alver, bundet med kontrakter eller eder, eller lenket med jern. Yngre, mer uerfarne magikere kan reagere på at alvene behandles som dyr, men alvene behandler mennesker like ille eller verre ved sine hoff Bortenfor, Bakenfor.