

# BAK SPEILET

Av Kaare Berg

Dette er et oss mot dem spill. Rollene er på godheten sin side. De er på ondskapens side. Det finnes ikke tvil. Dette er et spill om moralsk abseluttisme. Det er et spill om krig.

Problemet er det, at midt mellom Rollene og Dem er det en gråsoner hvor Offerene og overløperene lever. Det er her i denne krigsonen spillet foregår. Det er her du som spiller må velge hvordan behandle alenemoren som lar seg utnytte av De Andre som et redskap i deres ritualer, fordi hun vet at barnene hennes vil overleve når samfunnet kollapser? Eller politimannen som alltid ser den andre veien fordi De vet hvor hans gamle mor bor, hva gjør du med han?

Imens du tenker på dette, så vit at fienden har et mektig våpen. De kan svekke virkligheten sånn den passer Dem. For De hører ikke hjemme her, i vår verden, og dette gir Dem krefter. Disse kreftene har hatt mange navn, men oftest har det blitt kalt magi, og den er kullsvart. Hva hvis du kunne bruke denne, hva om du kunne svekke virkligheten litt, bare litt, for å vinnet et slag. Ville du ha gjort det.

Titt bak speilet og du vil få svar.

Side notat til denne første versjonen.  
Denne ble skrevet til R.I.S.K 2006. Spillet ble ferdig som et sett med notater i en papirblokk, men trass i tasting så neglene føk ble jeg ikke ferdig i tiden. Unge, jobb og samboer har ytterligere forsinket leveringen.  
Teksten er full av stavefeil og slikt, men siden dette er utkast en så får dere bare tilgi meg.  
Det holder teksten litt mer autentisk R.I.S.K også.

## Velkommen til Bak Speilet, et grøsser spill.

*”Hvorfor jeg begynte å drikke igjen? Vel, de kommer fra den andre siden og de er her, kropp og sjel. Og de har ingen refleksjon i speil eller glass. Vel når jeg sitter her og ødlegger kroppen min, en drink om gangen, så kan jeg se meg i speilet bak baren.”*

*Nikloas Ptresque, frilans journalist.*

Når man skal redde mange, hvor mye må noen få lide? Kan man tilgi de som hjelper fienden for å redde seg selv? Og når blir en lik det en prøver å stoppe. Dette er premissene bak dette spillet, men spillet kan i og for seg ikke svare på dette. Det kan kun dere.

### Hva handler spillet om?

Det handler om en gruppe mennesker på jakt etter en overnaturlig fiende før denne ødelegger det samfunnet den har gjemt seg i. Det handler om valgene de må ta under denne jakten.

### Hva gjør så rollene?

Rollene presser og graver i birollene sine liv, bruker den andre sidens fremst våpen, magi, og slåss for livet mot en fiende som bare blir kraftigere.

### Hva gjør så spillerene?

En av dem tar på seg å være Forteller. Han eller henne lager da problemet, samfunnet og de birollene som er knyttet opp til Den Andre. Når gruppen så begynner å spille, tar han kontroll over birollene og spiller disse, han skaper situasjoner og presser de andre spillerene til å ta meningsfylte valg igjennom kombinasjonen av biroller, Innflytelsesterninger, spillets faser og en ladet situasjon

Resten av gruppen lager en rolle hver som de så spiller og tar de tøffe valgene fortelleren legger foran dem. De velger å bruke magi, eskalere situasjoner og hvor langt de er villige til å gå for å stoppe Den Andre og redde samfunnet.

## Situasjonen:

*”De prøver ikke å ødelegge vår verden, å rive ned alt som vi anser som godt og vakkert, fordi de hater oss. De gjør det fordi de kan.”*

*Stephan Vierzbovich, prest og forfatter*

Det var en gang et slag. De tapte og ble forvist. Vi ble etterlatt til å forpakte denne verden og seierherrene dro sin vei. Det skjedde for uminilige tider siden, og de fleste kulturer har sagn eller myter om dette. Og etter sagn og myter kommer glemsel.

Men De glemmer aldri.

De venter der, i det mørke i speilbilde ditt. I skyggene i refleksjonene i et vindu om kvelden. Kalde, sultne og hatske. Noen ganger kommer De over. Som en kreft infiserer De samfunnet rundt seg og begynner prosessen med å gjøre dette litt mer likt sin verden. Klarer De det, faller en liten bit av verden vår vekk. Vi blir svekket, og De blir litt sterkere. Tilslutt vil grensen knuses og vi tape.

### Verden i dag:

Verden sett igjennom Rollens øyne er lik i den du lever i i dag. Forskjellen ligger i detaljene. Ting er kanskje litt mer nedslitt, folk er kanskje litt mer bleke, regndager er litt gråere og solen tar ikke alltid like kraftig.

Du kjenner denne verden, den ligger rett utfor vinduet ditt på en dårlig dag. Bak et skjold av ignoranse og redsel fortsetter de grå massene sin hverdag; mennesker er slemme mot mennesker, folk går på jobb, de sliter og i blant er folk er snille med hverandre. Det virker bare som det er så sjeldent.

### De Andre

Du har sett dem engang i blant. Når du føler noen ser på deg, snur deg og så er det bare ditt eget speilbilde i glassdøren. Der, i det lille øyeblikket før du snudde deg så du en av dem, og han så deg. Grensen er kanskje sterk nå, men en dag. De Andre er formløse, skygger drevet av hat og hunger. De hater hva de er like mye som de hater oss. Når de kommer hit, ja da tar de en form. De ser ut som oss, men med en liten forskjell, de har ikke noe speilbilde. Problemet er at de henter mye av kraften sin i refleksjoner.

### Magi:

De kommer ikke fra denne virkligheten, de sniker

seg inn imellom sprekker i den. De vet hvordan de skal vri den, forandre den for å skape et speilbilde av sin egen. Dette er deres største kraft, deres magi. De trekker mye kraft fra speilbilder, refleksjoner og skygger.

Mennesket har i hemmelighet kopiert og etterapt disse metodene. Ved å åpne seg til dette mørket har mennesket lært å bruke fienden's eget våpen mot den.

Ulempen er at etterhvert som magikerene, svartekunsterene, frontlinjekjemperene eller rollen bruker denne kraften stiger deres grep om samfunnet, innflytelsen deres øker.

### Grunnregler

*"Jeg så henne først i refleksjonen i bordplaten, hun spurte om jeg ville ha påfyll med kaffen. Det tok litt tid før jeg svarte, jeg klarte ikke å glemme merkene jeg hadde sett i ansiktet hennes. Over oss slo en gammel vifte dovent. Hun så brydd ut. Som om hun viste at jeg viste. Da merket jeg at jeg var den eneste gjesten i kafeen. Da jeg ikke svarte gikk hun ut på kjøkkenet. To dager senere var DeeDee død. Det var min feil."*

*Thomas Moran, omstreifende veteran*

Det følgende går igjen i alle konflikter i Bak Speilet. Dette er grunnpilaren i reglene, og forstår du disse kan du spille spillet uten problem. De er basert på en grunntanke som ikke er min, nemlig Vincent Baker sin bevingede ord: "Si ja eller trill terningene".

### Meningsfylte konflikter:

**Grunntanken til Vincent Baker betyr enkelt og greit at man ikke triller terninger hvis det ikke er nødvendig. At en lar fortelling fortsette til det kommer et utfall som man bryr seg mye om og at en da lar reglene diktere utfallet. En får da meningsfylte konflikter som driver historien videre eller forteller noe om rollene. Helst begge deler.**

### Anatomien til en konflikt.

Så man skal gripe til terningen. I Bak Speilet bruker en en metode som heter konfliktløsning. Denne består av tre hoveddeler:

1. Intensjon. Dette er det partene håper å oppnå i konflikten. Hva spilleren vil at rollens handling skal føre til. Dette er det utfallet

spilleren får hvis spilleren vinner konflikten.

2. Konsekvens. Hvis spilleren ikke klarer konflikten, hva skjer da. Konsekvens er det som skaper spenning i konflikten. Hva som står på spill. Denne er vanligvis satt av fortelleren, men det er fritt frem for alle spillerene å komme med forslag.
3. Utfall. Når intensjonen og konsekvensen er bestemt, terningen trillet, så kommer en til utfallet. Dette blir fortalt av spilleren som tapte, og han må holde seg til intensjonen og konsekvensen som ble nevnt ovenfor. I tillegg sier terningen noe om hvor bra resultatet av konflikt testen ble.

Det er noen få regler for å fortelle; en spiller kan kun diktere følelesene til rollen han kontrollerer. Han kan heller ikke bryte med intensjonen og konsekvensen, eller resultatnivået satt av terningene.

### Terningene.

I Bak Speilet triller man tisede terninger (T10). En terning trilles mot en verdi, og er resultatet likt eller lavere enn denne verdien så testen en suksess. Man triller alltid tre terninger. Dette gir fire mulig resultat, mislykket, en, to eller tre suksesser. Dette kalles en test.

Suksess graden av konflikt testen er basert på hvormange suksesser en fikk:

En suksess er et ok resultat. Man klarte det en ville, men ikke mer.

To suksesser gir et bra resultat. Vinneren klarte det han ville og litt mer. Det gikk litt fortere, litt bedre eller flottere.

Tre suksesser gir et veldig bra resultat, det gikk som vinneren ville og mye mer en det.

### Verdien.

Tallet en skal trille likt eller under stammer fra rollen sine egenskaper. Spilleren forklarer hvordan han har tenkt at rollen skal løse problemet og hvilke egenskap rollen bruker. Dette setter grunnverdien.

Verdien varierer fra test til test. Det finnes tre ting som påvirker en test, to påvirker grunnverdien og en forandrer oddsene drastisk.

Det første som påvirker testen ved å øke grunnverdien er Hjelp, elementer som hjelper rollen i konflikten. Dette kan være evner rollen har, forbredelsen den har gjort, venner som kan bidra

og så videre. Hver ting som hjelper legger en til grunnverdien. Spilleren sier hvilke av rollen sine evner som skal brukes, og om det er andre ting som hjelper han. De andre spilleren kan komme med innspill, men det er fortelleren som tilslutt godkjenner.

I motsetning til Hjelp, er Hindring ting som hindrer rollen. Dårlig vær, mørke, stress og skader. Hver hindringen trekker en fra verdien. I en standard test er det fortellern som setter hindringene, og det er viktig at det ikke blir brukt dobbelt opp med negativer. Igjen så er spillerene velkomne til å komme med innspill, men det er fortelleren som har det siste ordet.

Den siste tingen som påvirker en konflikttest er Blokkering. En blokkering fjerner den første suksessen i en test. Dette gjør hele testen mye vanskeligere, og reduserer mulighetene. Heldigvis skjer blokkeringer sjelden og de er regulert av reglene.

#### **Kort fortalt er grunnreglene sånn:**

1. En konflikt oppstår, noe står på spill.
2. Spilleren sier hvilke intensjoner han har, og hva han ønsker at rollen oppnår.
3. Fortelleren setter konsekvensene ut i fra situasjonen.
4. Spilleren forteller hva rollen gjør, hvilke egenskap som brukes, hvilke evner som spiller in, og hva annet som hjelper.
5. Fortelleren godkjenner evnen og hjelpen ut i fra situasjonen, han sier også hvilke hindringer det er. Han forteller om det er noe som blokkerer.
6. Spilleren triller terningene, tre T10, hver terning sammenlignet mot den utregnede verdien.
7. Tell opp suksessene og finn suksessgrad.
8. Taperen av konflikten, fortelleren eller spilleren, forteller hva som skjer.

## **Rollen**

*”Vi fant den avdøde innelåst i et rom. Døren var låst fra insiden, vi stusset på det. Jeg reagerte også på at alle overflatene var oppskrappt. Det fantes ikke en glatt overflate i hele rommet. Bortsett fra et lommespeil som var skjøvet inn under døren. Den avdøde hadde krabbet inn i en krok, som om han prøvde å komme så langt vekk fra døren som mulig. Det var denne etterforskningen som ødela livet mitt.”*

*Peter Claesson, alkoholisert etterforsker*

Rollen er spillerens hoved verktøy for å bidra til den fellehistorien gruppen forteller når de spiller Bak Speilet. Den gir spilleren en del verktøy til å påvirke konflikter med, og den gir fortelleren en pekepinn på hvor spilleren vil at historien til rollen skal gå hen. Rollen er spillerens inngangsportale til verdenen i Bak Speilet. Ingen andre en spilleren av rollen kan bestemme hvordan rollen tenker og føler. Siden forteller rettigheten tilfaller den som taper en konflikt er dette viktig å presisere. Rollen er spillerens viktigste ressurs, så bruk litt tid på den, og lag en som interesser deg.

#### **Navn og Rolle.**

Begynn med å gi rollen din et navn. Finn så ut hvilke miljø og situasjon problemet i historien foregår i. Diskuter i sammen med de andre spillerene og tenk på et konsept.

Fra dette konseptet skriv ned hva rollen gjør på, hvilke yrke han har, eller hva han er. Du ha lov til å bruke fem ord. Se begynnelsen av kapitlene for eksempler.

På rollearket kall dette Rolle.

Når rollen er involvert i en konflikt hvor hans rolle passer inn, så teller dette som hjelp.

Under Rolle, skriv ned tre Evner som er elementer ved denne rollen som er viktig. Dette er ting som du synes er viktig for den rollen du har valgt for Rollen din. Husk at disse hjelper deg i konflikter. Skriv gjerne en kort setning, eller bare et ord.

Etterpå skriver du ned en hindring knyttet til Rolle. Hver gang du lar fortelleren bruke denne mot rollen din, så får du et erfarings poeng. Mer om det siden, men rolle-hindringer er en måte å si til

fortelleren at dette synes jeg er en utfordring med denne rollen.

### **Egenskaper:**

Rollen din har fire egenskaper, tre påvirker interaksjonen med andre roller direkte, en er der for at du skal kunne trekke nye biroller inn i historien. En viktig ting med Bak Speilet er at grunnverdiene du setter i disse egenskapene ikke direkte reflekterer hvor flink rollen din er i dens verden. De reflekterer hvor mye du som spiller inviterer i å løse denne type konflikter med rollen din.

### **Egenskapene**

De tre som direkte på virker andre roller, kalt de aktive egenskapene er:

Omgjengelighet – rollens egenskap til å kommunisere med andre.

Ferdighet – rollens egenskap til å få gjort ting.

Voldelighet – rollens egenskap i å utøve vold.

Rollen har en passive egenskaper:

Kontakter – rollens egenskap til å finne noen den kjenner i forskjellige samfunn.

Hvor de tre aktive egenskapene blir brukt i konflikter med andre roller og biroller, eller Bak Speilet verdenen generelt, så er den passive egenskapene mulighet for deg som spiller å introdusere biroller (kontakter) i forskjellige situasjoner. Alt er nyttig til sin tid.

Men nå skal du sette grunnverdien til disse. Alle begynner på to. Du har så seks poeng å fordele på disse fire. Maksimum du kan sette i en egenskap er fem.

Når du så har gjort dette skriv en evne knyttet til hver egenskap. Disse er igjen ting som du som spiller synes er viktig med rollen som du har valgt den. På lik linje med evnene til Rolle, så er disse hjelp i konflikter. Disse hjelper dermed kun i konflikter hvor du bruker den rolle egenskapen.

Du skal så skrive to hindringer, knyttet til to av de fem egenskapene. Dette er rollehindringer som den ovenfor, men virker kun på disse egenskapene.

Nå er rollen din ferdig. Du trenger ikke mer for å spille en person i de grå massene som utgjør menneskeheten i Bak Speilet verdenen. Heldigvis handler ikke Bak Speilet om disse. For rollen din er har blitt berørt av den andre siden, og enten den vil

eller ei så er den nå en frontlinjekjemper, en magiker.

### **Magi**

Først skal du og fortelleren spille en liten scene, hvor du forteller hva som har skjedd frem til krisen og hva som står på spill. Fortelleren setter så scenen og dere spiller Rollen sin første kontakt med De Andre. Utfallet av denne konflikten avgjør hvordan rollen din kom ut av dette møte, sterkere eller svakere.

Skriv Magi på rolle arket, sett grunn verdien til fem. Basert på scenen dere nettopp spilte, skriv en evne og en hindring. Siden den gang, har rollen din lært et rituale, eller fått et redskap som hjelper i bruken av magi. Skriv ned dette, gi det et navn.

### **Selvilde**

Det neste du skriver på arket er selvilde. Dette er ikke en måleenhet om hvor sterkt selvilde til rollen din er. Det er en måleenhet for hvor dypt spilleren kan gripe inn i rollens selvilde for å vri utfallet av konflikter i spilleren's retning. Det er poeng som lar deg på virke historien. Det har ingenting med rollens selvilde å gjør, bortsett fra hvis det faller til null, så har du som spiller satt rollen din i en vanskelig posisjon for deg selv.

### **Utstyr**

Skriv en liste over det utstyret du mener rollen har tilgjengelig ved starten av historien. Utstyr er betegnet som hjelp i konflikter og legger til en. La konseptet og rollen du har valgt begrense deg her.

Ønsker du at rollen din er rik eller at den har mye penger så er dette en rolleevne.

### **Anslaget**

Det siste du så skal gjøre er å finne ut hvordan situasjonene er ved begynnelsen av Problemet fortelleren har laget. Ta dette og kom opp med et anslag, en situasjon som tvinger rollen din inn i den større situasjonene Fortelleren har lagt opp.

Det er din oppgave å gi deg selv og rollen motivasjon til å redde samfunnet i problemer.

Gi anslaget til fortelleren og vent på tur.

### **Oppsumert rolleskaping:**

1. Gi rollen et navn og beskriv den med ikke mer en fem ord.
2. Gi rollen tre evner som er elementer ved denne rollen som du synes er viktig for deg.

3. Gi rollen en hindring, et problem med rollen som du synes er viktig.
4. Skriv ned de fire egenskapene, Omgjengelighet, Ferdighet, Voldelighet, og Kontakter.
5. Sett hver egenskap til to og fordel seks poeng. Maks er fem.
6. Skriv en evne til hver egenskap.
7. Fordel to hindringer på de fire.
8. Fortell om omstendighetene rundt rollens første kontakt med De Andre. Spill denne scenen med fortelleren.
9. Sett Magi til fem.
10. Skriv ned en evne og en hindring basert på utfallet av scenen.
11. Velg og navngi et rituale eller et redskap som gjelder i bruken av magi.
12. Skriv ned utstyr.
13. Lag Anslag.

### Videre konflikt håndtering

*"Jeg baberte meg med kniv foran speilet. Plutselig så jeg at speilbildet mitt skar over strupen min. Jeg skrek og fikk revet meg løs. Skjegget mitt skjuler arret i dag."*

*Donald Witter, vaktmester*

I grunnreglene lærte dere hvordan man utfører en standard konflikt. Ved å utbrodere denne får man muligheten til å nyansere veldig hvordan reglene påvirker historien. Dette kapitlet handler om det.

### Eskalering.

I grunnreglene får man en test for å se om en vinner en konflikt. Utfallet av denne bestemmer om spilleren oppnådde intensjonen sin eller ei. Vel noen ganger kan det være viktig for spilleren å vinne en konflikt.

Dette er mulig om han er i en konflikt med en birolle.

Istedet for å fortelle utfallet sier han da at han eskalerer, og forteller hvordan rollen skifter taktikk. Det finnes nemlig tre eskalerings nivå.

Om ingenting annet så er den første konflikten på normalt nivå. Neste nivå er truende, her blir rollen mer aggressiv, presser hardere og konsekvensene

høyner. Uansett hvem som vinner konflikten vil rollen ha en hindring videre relatert til den birollen. Eskalerer spilleren fra truende, så blir nivået voldelig å en går inn i kamp.

**Om man ikke eskalerer må en akseptere utfallet.**

**Valget er ditt.**

Man kan ikke bruke samme evne om igjen i samme konflikt.

Hvis testen var en versus test (se nedenfor) så utsetter man skaden en tok så lenge en kan eskalere. Det vil si at en kan utsette skaden en har tatt helt til etter første runden med kamp.

I tillegg blir et drept skaderesultat til ødelagt skaderesultat når man eskalerer.

### To typer handlinger

En annen ting som er viktig å forklare er forskjellen på paralelle og perpendikulære handlinger. Parallele handlinger påvirker ikke hverandre, disse er enkle konflikt tester. Perpendikulære handlinger er en enten eller sak, og er avgjort av en versus test.

### Versustest.

Grunnreglene beskriver hvordan en spiller utfører en enkel test for å vinne en konflikt. I noen konflikter står to roller i mot hverandre. Begge sier sine intensjoner, og konsekvensene blir da styrt av disse. Begge tester sine rolle egenskaper som vanlig, men en sammenligner resultatene. En trekker den laveste mengden suksesser fra den høyeste og der har man suksess nivået.

**Taperen aksepterer eller eskalerer.**

Uavgjort betyr at ingen vant, og om ingen av spillerene eskalerer, så blir resultatet et kompromiss fortalt av fortelleren.

### Som fører til konseptet om skade.

Skade er når en rolle taper en konflikt med en annen rolle.

Dette er direkte relatert til suksess nivået til vinneren og kalles skadereultat.

Ok gjør at taperen sin rolle er forslått og har en hindring på alle handlinger frem til helet.

Bra betyr at taperen sin rolle er ødelagt, og dermed har en blokkering på alle sine

handlinger fram til den er helbredet. en ødelagt rolle er ute av konflikten hvis spilleren ikke eskalerer.

Veldig Bra betyr at taperen sin rolle er drept, og ute av historien. Om ikke en av de andre spillerene umiddelbart prøver å redde den drepte rollen. Mulighetene for dette er basert på hva taperen (den drepte rollen sin spiller) forteller.

Disse resultatene gjelder like mye i kamp, som i verbal duellering eller magi.

### **Rekkefølge**

I noen situasjoner, som kamp, kan det være viktig å avgjøre hvem som går først med tanke på parallelle handlinger og intensjoner.

Spilleren som trillet lavest på en av terningene går først. Hvis to har like lavt så er det neste opp og så videre.

Effekten av handlingen til rollen kommer med en gang, den som er tregere kan enten gi opp sin intensjon og prøve å blokke den andre med en terning. Eller så kan spilleren la rollen ta skaden og så utføre sin handling.

Etter alle har reagert eller handlet, er konflikten over, om man ikke er i kamp og noen av partene vil fortsette.

### **Selvbilde.**

Spilleren har en ressurs disponibel som heter Selvbilde. For disse poengene kan spiller gjøre fire ting.

1. Han kan kjøpe en ekstra terning i alle konflikter utenom de hvor rollen bruker egenskapen Magi.
2. Utføre en handling til, selv om rollen har blitt drept.
3. Kjøpe ned resultatet han taper for i en konflikt med et nivå.
4. Redusere kostnaden av magi, med et poeng.

Taper rollen en konflikt så får spilleren et erfarings poeng. Ble en rollehindring brukt får han et erfarningspoeng.

### **Kontaktregler.**

En spiller kan før en scene si at rollen ønsker å

kontakte en birolle. Spilleren sier navnet på birollen og hvordan denne kan hjelpe.

Dette er en enkel test som vanlig med evner og hindringer.

Skriv denne birollen ned på rollearket. Neste gang rollen skal kontakte denne birollen så teller dette som hjelp på kastet.

Om spilleren ønsker det kan han bruke erfaringspoeng på birollen. Tre poeng gjør birollen permanent. Spilleren trenger ikke bruke alle tre på en gang.

**En birolle er uvitene om krigen. Det øyeblikket en birolle blir dratt inn i historien på denne måten blir den fritt vilt for fortelleren. En birolle teller som død om den ikke kan delta i historien noensinne.**

Har spilleren invistert erfaringspoeng i den så får han disse tilbake. Må rollen redde birollen så får spilleren erfarings poengen invistert, samt om birollen dør så får spilleren erfaringspoengen.

En spiller får ikke erfaringspoeng for å mislykkes i en Kontakttest. Selv om det skal fortelles gir det ikke progresjonspoeng.

### **Erfraringspoeng.**

Spilleren får erfarings poeng etterhvert som rollen taper, eller møter sine egne hindringer. Disse kan brukes på følgende måte:

1. Tre poeng kjøper en ny evne til en egenskap
2. Fem poeng kjøper en ny evne til rollen
3. Tre poeng kjøper ett poeng Selvbilde.
4. Når en spiller taper en konflikt eller eskalerer så kan spilleren kjøpe en ny rollehindring til rollen relatert til den konflikten og egenskapen for ett erfaringspoeng.
5. For fem poeng kan spilleren øke verdien på en egenskap med en, opptil fem.
6. Tre poeng knytter en kontakt til rollen og gjør denne tilgjengelig uten et kontakttest.

## Magi:

*”Hvordan stopper du en fiende som er ikke har annen form enn en melodi?”*

*Jonathan Valer, legestudent*

Magi stammer fra den andre siden. Den vrir verden til den passer magikerens ønsker. Men den gjør det subtilt og tilsynelatene ved å manipulere tilfeldigheter. Den er ikke flashy, eller prangende av spesial effekter. Den er mørk og skitten. Den er farlig.

### Magi koster.

Når en rolle utøver magi, så for hver suksess spilleren får, øker Den Andre sin innflytelse med en. Dette vil si at Fortelleren får en Innflytelse terning. Fortelleren får en ekstra terning om om spilleren holder på magien.

### Magi er ikke menneskelig.

Mennesker må bruke ritualer for å tappe fra den andre siden. Enhver magitest utført av mennesker uten at dette bruker ett ritual har en blokkering. Inklusiv motstands test.

### Magi tar tid.

Å skynde seg gjør at man får hindring. Å bruke lang tid er hjelp. Redskaper er annen hjelp.

### Magi er mektig.

Mennesker som ikke har blitt åpnet har ikke noe forsvar mot magi.

Magi er også den eneste måten å fordrive De Andre tilbake over grensen.

### Bruk av magi

Bruk av magi er en enkel test, om motstanderen ikke har magi egenskapen. Bruk av magi mot en annen er en perpendikulær versus test. Dette kastet er en motstands test.

Ellers er magi som all annen konflikt.

### Hva magi kan gjøre.

Magi kan ikke skape ting. Derimot kan magi påkalle ting fra den andre siden. Mørke refleksjoner av det ekte, og de varer ikke. Kun Den Andre er her til forvist.

Magi kan derimot skade, vir og forandre. Den kan

tvinge og presse. Den kan ikke helbrede eller få ting til å gro, normalt.

### Varighet

Effekten av magi varer for en konflikt, hvis resultatet var Ok, en scene hvis resultatet var Bra, Hvis resultatet ble veldig bra så varer det to scener.

Magi trenger ikke å ta effekt med engang. Spilleren kan som en del av intensjonen sin si at han ønsker at magien skal slippes løs senere, dette kalles å holde på magien.

Og en siste ting: Navn er makt.

### Fortelleren.

*”Jeg innså etter jeg hadde gått ut døren at det jeg hadde snakket med ikke var helt menneske lengre. Jeg snudde meg, og bak refleksjonene min i døren stod det og ventet. Jeg sverger det smilte.”*

*Donny Woodruff, sliten gambler*

Fortelleren har den mest utfordrene jobben, han skal skape Problemet, ta hensyn til rollene de andre spillerene har valgt og skape konflikter som tvinger dem til å ta utfordrene valg.

Vel, ikke få panikk, dette kapittelet skal forhåpentlig gi deg nok verktøy til å gjøre jobben din den letteste.

La det likevel bli sagt at din jobb er ikke å kjempe mot spillerene. Du skal utfordre dem, presse premisset i spillet frem igjennom valgene de tar og sette scener. Du har flere verktøy; birollene, rollehindringene, eskalerings funksjonen, magireglene, innflytelse terninger og progresjons klokken. Det eneste du ikke har er kontroll over historien.

La oss gjenta det.

Du har ikke kontroll over historien.

Slapp av det går bra for det.

### Historie bygging og problemskaping.

La oss begynne med kjernen i spillet. Krisen som rollene må overkomme. La oss kalle det Problemet. Ved å bryte denne prosessen ned i noen enkle skritt, så vil du kunne skape nok potensielle konflikter til å la spillerene grave sine egne graver.



## **Skritt nummer en, tegn samfunnskissen.**

Bestem deg hvor samfunnet ligger og hvor stort det er. Begynn med et lite samfunnet, et fiskevær langt nord i Norge, eller en bydel i New York's betong jungel. Skriv ned fem stikkord. Bruk disse konsekvent når du beskriver samfunnet.

Med samfunnet i boks bestem deg hva symptomet er. Symptomet er den eller de hendelsen som har skjedd før rollene trekkes inn i situasjonen. Spillerene må vite dette for å kunne lage anslagene. Derfor må symptomet inneholde element som impliserer at De Andre er involvert.

I tillegg er neste skritt for fortelleren å knytte Offerbirollene til symptomet.

Når du får anslagene fra spillerene knytter du offerene til disse.

Tegne en sirkel, og skriv symptomene inni den. Dette er begynnelsen på samfunnskissen din.

Offerene kretser rundt symptomene. Knytt dem sammen, enten via symptomet eller direkte. Tegn en strek imellom navnet på offerene og hva de er knyttet til. Bind så hvert offer til en Overløper. Tegn streker imellom disse også.

Hver overløper er knyttet til en annen overløper. Igjen fram med linjalen De er selvsagt direkte i kontakt med Den Andre, og er bundet til stedet hvor denne planlegger og jobber for å ødelegge samfunnet. Skriv ned dette stedet. Er det en penthouse leilighet, samfunnet's kafe, eller en skitten kjeller i en nedlagt fabrikk.

Skriv tre stikk ord. Og en hindring.

Så på andre siden av dette perverse familietreet ligger Den Andre. Som en fet edderkopp i dette nettverket av frykt avsky og lyst. Trekk en linje til Den Andre fra hver overløper.

Der har du hvordan problemet henger sammen.

Neste skritt er ditt viktigste verktøy.

## **Bi rollene.**

Alle birollene er personer med sine håp og drømmer. Med sine laster og lyster. Bak Speilet deler biroller inn i fire grupper.

De Grå Massene – dette er de som rollene prøver redde. Disse er samfunnet, men historiemessig så er de uvesentlige. De kan

hjelpe spillerene å finne ting, bli kalt inn som kontakter, bli drept, forsvinne mystisk bare for å bli sett på andre siden av speilet. Men de er ikke knyttet direkte til problemet før spillerene drar dem inn. Da blir de fritt vilt.

Offer – de stakkarene som har havnet i makten til en Overløper. Presset av frykt, misforstått kjærlighet, lyst eller avhengighet. Disse hjelper fienden forsi de ikke klarer eller tør å stå i mot.

Overløper – hvor offerene er fanget og tvunget så har overløperene bevisst gått over til fienden. De er desverre alikevel offer. De er mennesker de også. For de kan ikke komme seg løs. Fanget i en vond sirkel av frykt, hat og selvforaktelse leter disse også etter en vei ut.

Så har du Den Andre – den onde skapningen som har krysset grensen. Ved å spre frykt, avsky og angripe samfunnet i henhold til urgamle obskure ritualer vil den om den ikke stoppes ødelegge samfunnet. Noen ganger har den tatt en fysisk form, kanskje som en liten grotesk skapning som kryper opp i sengen til overløperene og fyller nettene deres med amgst og lyst, eller av og til dukker den opp i nye kroppar, som kjennes kun igjen ved sine døde øyne og at de alle nynnner på samme umenneskelige melodi.

## **De Grå Massene**

De grå massene er trass sitt navn, kun bakgrunnsfarge. Disse birollene har ingen direkte knytting til historien, og ikke bruk tid på dem nå. Om disse entrer spillet gjør de det kun hvis en spiller bruker kontakt egenskapene sine for dra dem inn.

De er da bundet til kontakt reglene.

## **Offer**

I henhold til nurnbergprosessen så er disse birollene like skyldige som Den Andre. Husk det. De er også mennesker enten under sterkt press eller fanget av en svakhet som er utnyttet av overløperen.

Disse birollene har et navn, og en rolle. De er knyttet til symptomet via skyld, enten direkte eller indirekte, skriv denne ned. Og offeret vet dette.

De er under press eller har en svakhet. Skriv dette

i en kort setning. I alle konflikter hvor birollens konsekvens involverer Overløperen er dette en evne, bortsett fra hvis birollen prøver å frigjør seg fra dem hvor dette er en blokkering.

I tillegg har offeret tre evner. Ikke skriv disse ned enda. La de stå åpne til spillet har begynt og du mener at det passer at offeret har en evne som relaterer til konflikten.

Offeret har ikke magi og grunnverdien fortelleren triller mot er tre.

### **Overløper**

**Overløperen har valgt å hjelpe Den Andre. Han er en quisling. Men selv denne uskyldningen av et menneske handler ikke bare av egen fri vilje. For selv om det første skrittet var frivillig er han nå fanget.**

Som offeret har disse birolle et navn og en rolle. De har offer for en grunn; lyst, makt, skyld eller frykt. Skriv dette også ned.

De er knyttet til den andre enten via frykt eller lyst. Bestem hva og skriv en kort setning. I alle konflikter hvor birollens konsekvens involverer den andre er dette en evne, bortsett fra hvis birollen prøver å frigjør seg, hvor dette er en blokkering.

Overløperen har fire evner og en hindring. Ikke skriv disse ned enda. La de stå åpne til spillet har begynt og du mener at det passer at overløperen har en evne som relaterer til konflikten spillerene velger. Hindringen er direkte knyttet til offeret, og kan brukes mot overløperen hvis spilleren finner denne ut. Dette gjør de via offeret.

Overløperen har ikke magi og grunnverdien fortelleren triller mot er fire.

### **Den Andre**

**Den Andre er ond og har ett mål; Å ødelegge samfunnet sånn at grensen mellom den andre siden og vår virklighet brytes ned. Metoden som blir brukt kan variere fra gang fra gang og fra en Annen til en Annen. Men målet er å blir det samme.**

Den Andre har et navn, et gammelt et. Nevnt i bøker om demoner, sagn og myter om ødeleggere. Skriv dette ned og hold det hemmelig. Navn er makt.

Å bruke Den Andre sitt navn i et magisk rituale mot den Andre gir den en blokkering.

Den andre har en rolle, en form den har tatt. Beskriv denne, du har fem ord.

Gi så den andre to evner knyttet til denne formen. Du har to i reserve, bruk de når du mener det passer.

Den Andre hører ikke hjemme her. Uansett form så er den en skapning av friksjonen mellom den andre siden og vår. Denne friskjonen, magien, gir all magi utført av den andre en farge, smak, lukt eller et annet kjennetegn. Beskriv dette, igjen ikke bruk mer enn fem ord.

Skriv så to evner den har med magi, og noter deg at du har to til å bruke.

Så Den Andre har magi.

Grunnverdien du triller mot er lik fem pluss antall roller minus en. Maks er ni.

Med Den Andre i hende, vel vitene om symptomet, bestemmer du hva skjebnen er for samfunnet om den vinner. River det seg i filler i en hysterisk orgie av vold og blod som vil sjokkere verden, vil en snøstorm utslette det og etterlate alle kalde og døde, vil vonde drømmer drive alle fra vettet, eller vil folk bare forsvinne bak lukte dører for aldri å bli sett igjen. Bestem deg, og gi det et navn. Dette er ritualet som Den Andre fullfører på slutten av skjebne timen.

**Det siste du skal gjøre nå er å tittle på skaperverket ditt. Hver birolle, inklusive Den Andre, har noe de vil med rollene. Være det seg å få hjelp til å slippe unna en overløper, å drepe en annen birolle, få være i fred eller hvilke andre behov du kan komme på.**

Disse ønskene farger birollene i all interaskjon med rollene.

### **Historie fortelling.**

Du har ingen kontroll historien.

**Men du har full kontroll over birollene og hva de vil med rollene. Ta dette, legg til samfunnskissen og spillerenes anslag så er du nå klar til å spille. Dette gir deg nok materiale til å presse spillerene der i alle scener og konflikter.**

Ved å kjøre hardt på birollene's ønsker, deres frykt og deres bånd seg imellom vil spillerene dine ha nok å reager til. Husk at du kontrollerer all informasjon spilleren får og om de ikke blir pekt i retning av andre biroller, av hindringer, av Navnet så kommer de ikke til nye konflikter.

Og det er konfliktene som driver frem de tøffe valgene.

Og de skaper spenningen.

Men du har to verktøy til.

### **Klokken.**

Bak Speilet måler hvor bra spilleren gjør det. Samtidig så er det en tidsgrense før Den Andre blir ferdig med ritualet som vil ødelegge samfunnet. Derfor foregår spillet i faser. For å gå fra en fase til neste mer kritiske så bruker spillet mekanikken progresjon.

Progresjon telles opp. Når den passerer en verdi så skifter spillet igjennom faser til det når Skjebnetimen.

Progresjon stiger ved de følgende hendelser.

Den andre er fysisk tilstede i en scene.

En overløper dør eller blir satt ut av historien.

Et offer bryter løs fra overløperen eller dør.

Spillerene vinner en scene.

Den siste trenger litt forklaring.

En scene er alt som leder opp til en konflikt hvor spillerenes intensjon med scenen står på spill. Dette bestemmes enten i begynnelsen av scenen, eller det kan dukke opp underveis. Som forteller er det din oppgave å sette scenen, og spør hva som står på spill. Du kan også sette hva som står på spill hvis situasjonen passer seg så.

Når det er avgjort om spillerene fikk det resultatet de ønsket så avrunder du scenen, enten umiddelbart eller med en liten kort avslutning. Før du går direkte igang med neste scene.

Dermed kan du måle om en spiller vinner eller taper en scene. Og om progresjonen stiger.

### **Fasene**

Progresjonen når grenser basert på hvor mange biroller du har lagd.

Den første fasen, Jakten Begynner, er etter anslagene og frem til progresjon er likt med antall offer. I denne fase av spillet ser ikke Den Andre rollene som noen trussel og påvirker dem ikke direkte.

Når den fase er over er går spillet over i Mørkets Innflytelse. Nå vet den Andre at

det er fiender i samfunnet og den begynner å jobbe imot dem. Dens innflytelse merkes ved at fortelleren nå kan legge en innflytelse terning til enhver konflikten så lenge han har innflytelse terninger for hånden. Fortellern kan også bruke disse terningene til andre effekter, mer om det senere. Denne fasen varer like lenge som antall offer pluss antall overløpere.

Etter den grensen er knyttet begynner Mørket Senker Seg. Her blir samfunnet inhyllt i et vær fenomen som begrenser sikt og gjør ting uklare på avstand. I tillegg har alle konflikter som involverer overløpere eller den andre automatisk en innflytelse terning. Og prisen for å angripe rollene synker. Denne fasen er kort, kun lik antall overløper ganget med to.

Så kommer Skjebnetimen. Solen formørkes, månen blir rød, det regner padder eller det jorden bever. Noe fysisk skjer i verden for nå begynner virkligheten å tæres ettersom ritualet begynner å bli ferdig.. Det er to scener i Skjebnetimen. Den første, hvor rollene febrilsk prøver å nå eller finne stedet hvor Den Andre gjør ferdig ritualet. Og den siste, hvor rollene enten prøver å stoppe den andre eller prøver å overleve samfunnets skjebne. I disse scenene kan ikke fortelleren bruke Innflytelse terninger.

### **Innflytelse terninger**

Når rollene bruker magi svekker de sin egen virklighet og øker innflytelsen til Den Andre. Dette manifesterer seg i spillet som Innflytelse terninger i hendene til fortelleren. Disse terningen kan fortelleren bruke til å gjøre konfliktene vanskeligere for spillerene, for å presse dem til å eskalere.

Det er regler for bruke av disse terningene.

Når en Innflytelse terning er brukt så er denne brukt. Den retuneres ikke til fortellerens hånd.

Innflytelse terninger kan ikke brukes under Anslag, Jakten Begynner eller i Skjebnetime fasen.

En Innflytelse terning kan kun brukes til voldskonflikter i Mørket Senker Seg fasen.

For Den Andre å bruke magi mot rollene i de fasene hvor den kan koster dette en terning. Bruk av dette i Mørkets Innflytelse fasen koster to terninger.

Fortelleren må bruke terningen før terningene er trillet, og trille den sammen med de tre andre.

Fortelleren kan gi terning til hvilken som helst side i en konflikt.

Fortelleren må beskrive en effekt basert på Den Andre sin magikjennetegn.

### **Siste råd**

Bruk reglene i dette spillet. De er bygd for å drive spillet. Husk at kun spilleren av en rolle kan si hva den rollen føler og ikke si nei. Sett konsekvenser som driver historien og som gir spenning i terningtrillingen. Og ha det gøy, og skrem vettet av hverandre. Først med grøss, og så med tanke på hvilke valg du tok for å ende ondskapen.

### **Inspirasjon**

*”Det verste var stillheten. En hel by vekke. Kun oss, de skadeskutte og mislykkede heltene. Og ekkoet av en hånlig latter.”*

*Phillip Kerr, utbrent motefotograf*

Bak Speilet bygger på spillene og diskusjonene som har kommet ut fra the Forge. De viktigste inspirasjons kildene har vært Ron Edwards sitt Trollbabe og Sorcerer, Vincent Baker sitt Dogs in the Vineyard og hans Blog Anyway. Clinton R. Nixon sitt The Shadow of Yesterday og Luke Crane sitt Burning Wheel. Uten arbeid gjort av disse hadde undertegnede nok enda rullet terninger i en Verden av Mørke og lurt på hvorfor det ikke klingte helt riktig. Dette spillet ble laget til R.I.S.K 2006, og rettigheten tilhører forfatteren.

Om du laster ned og prøver dette så hadde undertegned satt mektig pris på tilbakemelding.

**Kaare Berg**