



# MØRIKE STEIDVÆRI

Av Kaare Berg



De finnes der ute.

Mørke steder.

Steder som holder på skitne hemmeligheter og skyggene av forbrytelser.

Plasser som ikke glemmer. Plasser som hungrer etter hevn. Blod for blod, liv for liv.

De venter, ulmende som et sår i virkligheten. Helt til noen forstyrrer dem, vekker dem og blir fanget av dem. Så tar de hevn.

Før de atter ligger ulmende som mørke steder.

Dette spillet forteller historien om noen personer som uforvarende vandrer inn i de Mørke stedene og hva som skjer med dem etter på. Klarer de å overvinne Det som hviler der, eller vil de forsvinne inn i mørket, døde, gale eller det som verre er. Dette spillet lar deg ta rollen som en av disse fangede sjelene og lar deg ta valgene nede i mørket.

Forfatterens velkomst.

Dette spillet skal skremme deg. Ikke på en traumatisk, å gud hva er det jeg har gjort måte, men på den trygge ubehaglige måten en god grøsser skremmer deg. Dette spillet er inspirert av filmer som The Grudge, The Ring, The Blair Witch Project, og the Shining.

Filmer hvor det en Ondskap, en Ondskap som ødlegger og dreper dem det berører. En Ondskap som ikke kan defineres med hitpoints. En ondskap som tar det mørkestedet ut av kjelleren og jager deg. En ondskap du ikke kan drepe med kuler.

Velkommen til de mørke steder.

Dette spillet bruker bilder manipulert av forfatteren som enten er tatt av forfatteren eller kjøpt og brukt under lisens fra istockphoto.com.

Inspirasjon til dette spillet kom fra milpæler inne rollespill som Sorcerer av Ron Edwards, Dogs in the Vineyard: Afraid av Vincent Baker og Full Ligth Full Steam av Joshua BishopRoby. Av de urgamle forfedrene må spill som Vampire 1.ed av Mark Rein-Hagen, Call of Chtulhu av Chaosium og Whitchcraft av J.C.Carella nevnes.

# Det om Spillet

Forbannelsen og forferdeligheten som ulmer i set Mørke stedet. Skurken styrt av Fortelleren.

Det kommer fler uttrykk, men de vil bli beskrevet underveis.

Dette spillet skiller seg litt i fra ”tradisjonelle” spill, men baserer seg veldig mye på strukturene i disse. Dette korte kapittelet er der for å la deg bli fortrolig med disse små forskjellene.

## Rollespill – historiefortelling i felleskap

Rollespill er en form for spill hvor en gruppe mennesker i felleskap forteller en historie. I denne formen for rollespill bruker man reglene til å fortelle en spesifikk type historie, nemlig en grøsserhistorie.

## Terminologi – hva er hva.

Rollespill hobbyen er ett virvar av ord og uttrykk og en del av dem er direkte forvirrende. For å unngå dette i denne teksten er her noen begreper jeg bruker og hva de betyr her.

**Spillere** – dette begrepet er det alltid mye forvirring rundt, så for å bare være helt klar og tydelig. All i spillgruppen som er med å spiller her og nå er spillere. De kan ha forskjellige oppgaver, men alle er spillere.

**Rollehavere** – dette er spillere som primært har en rolle om gangen. Alle spillerene utenom en er rollehavere. De spiller de Fangede og påvirker historien primært igjennom disse rollene.

**Fortelleren** – en spiller tar på seg denne oppgaven. Han/hun har ansvar for å lage det mørke stedet og dets hemmligheter, fortelle utfallet av konflikter, spiller biroller og styrer Det. Fortelleren har spesifikt ikke ansvar for fortelle historien, men har jobben med å drive den fremover ved å presse rollehaverene og deres fangede.

**Fangede** – en karakter i spillet som har blitt merket av Det, og ikke kan unslippe en forferdelig skjebne om den ikke kan overvinne Det som er skjult i det mørke stedet. Disse er spotlight rollene og de er spilt av rollehaverene. Dette begrepet dekker også rollene med tittel Offer.

**Det** – ondskapen. Mer korrekt så heter Det som er ventet i mørket.

## Konflikttester – terninger og trilling.

Dette begrepet hører strengt tatt med ovenfor, men siden det er så viktig at det får ett eget kapittel så snakker jeg litt om det her. Konflikttester brukes når to spillere er uenig om hva som skjer i historien. Når en Fanget prøver å gjøre noe som en annen spiller ikke synes han skal kunne gjøre, eller at verdenen påvirker en rolle på en måte en spiller ikke vil den skal gjøre, ja da bruker vi terningene for å avgjøre hva som skjer, og dette kalles altså en konflikttest.

Det er to viktige regler her, jeg kommer til å gjenta dem senere, men disse er fundamentale for dette spillet.

Den første er at om noe skjer i historien som du mener burde skje anderledes, så enten si ja og aksepter det, eller grip etter terningene. Dette gjelder spesielt for fortelleren, men rollehaverene har samme ansvar de også.

Det andre er at når man så har en konflikttest så trill terningene, finn utfallet og gå videre. Terningene har dyttet historien i en retning, følg etter.

Disse to levereglene vil gi dere en historie hvor handlingen forblir uforutsigbar og kun delvis i deres hender. De delene som dere ikke kontrollerer er i reglene og terningenes hender.

## Frykt, skrekk og grøss.

Dette spillet baserer seg på at spilleren skal føle disse tre følelsene i løpet av kvelden. Det er derfor man spiller spillet, for å bli litt redd og for å kose seg med litt uhygge. Det er forskjell mellom disse og en kjapp forklaring er at frykt er uro og engstelse, noe som kommer av å ikke vite helt hva som skal skje. Hvor skrekk og grøss er reaksjonene som kommer når frykten får sitt utløp. Skrekk angst og panikk ved at situasjonen blir truende eller overveldene. Grøss er når frykten går over i ubehag.

Disse tre blir veldig ofte blandet, og alle har sin plass i dette spillet. Det som er trikset er å skjønne forskjellen og så bruke disse om hverandre. Et lite eksempel på forskjellen:

Frykt er når en følger blodsporet fra sengen en våknet opp i ned trappen til kjøkkenet og bort til kjøleskapet. Grøss er når en åpner kjøleskapet og finner en avkappet arm der. Skrekk er når en inser at det er ens egen arm.

### **Tepper og fellesansvar.**

Alle spillerene har et fellesansvar for å skape den stemningen som man søker etter når man spiller dette spillet. Det er ikke fortelleren alene sin jobb å sette denne. Om alle hjelper til blir dette så mye lettere.

Ting man kan passe på at man ikke gjør er å bryte stemningen, bygge opp under den og åpne seg for leken. Man må delta aktivt. Det er meget lett å bryte med uhyggen, men da drar man med seg de andre og ødlegger for dem.

Men når det er sagt så er dette ett spill som omhandler voksne temaer. Det kan være at gruppen beveger seg inn på ting som du synes er ubehagelige. Spesielt når det kommer til ting som dreier seg om grøss. Derfor er det viktig at gruppen som en helhet snakker sammen i forkant om hvor langt man vil gå, og hva som skjer når en kommer opp mot disse grensene. Når trekker en teppet for og overlater resten usagt.

Og dette er viktig. Beveger spillet seg inn på noe som du synes er ubehagelig og ikke ønsker å spille igjennom så må du si i fra. Og det er lov å si i fra.

Hvis de du spiller med ikke aksepterer dette, så reis deg og gå. Dette spillet er underholdning ikke tvangsterapi.

Og nå som formaningene er over så la oss gå inn i de mørke stedene.



**MØRIKE**

**STEDIERI**

**Manuskriptet**

# De Fangede

Rollehaverene lager hver sin rolle. Igjennom disse skal de fortelle en historie som skal skremme dem selv og sine medspillere. Disse rollene, de Fangede, er vanlige menn og kvinner som etter å ha svart på ett rop om hjelp er blitt fanget i det mørke stedet.

## Fanget i mørket.

*Det* som venter i *det mørke stedet* er en onskap man ikke kan unslippe. Når det har satt sitt merke på deg kan du enten overvinne det eller forgå. Så når jeg sier at rollen er fanget i det mørke stedet snakker jeg metaforisk. Mye av spillet foregår ute i den virkelige verden imens *de fangede* prøver å finne stedets hemligheter før *Det* dreper eller drar dem inn. Tilslutt må disse personene tilbake og inn i det Mørke stedet, finne dets hjerte og overvinne det.

Dette kapittelet handler om hvordan man lager disse personene.

## Hvem bestemmer hva.

Måten konflikter fungerer på i dette spillet kan forårsake at rollen din ikke gjør det du ville den skulle gjøre, eller at det viser seg at den liker en ting du ikke mente den likte. Dette er en forteller rett du som rollehaber ikke har over rollen din. Husk si de to grunnreglene i spillet her.

Det du har ene rett over er hvordan din rolle føler om dette.

Eksempel:

Christer spiller Alex, en arrogant lege. Etter en brutale konflikt er Alex blitt tiltrukket til en alvorlig forstyrret pasient, selv om Christer ikke ville dette skulle skje. Christer kan ikke gjøre noe med Alex sin tiltrekkelse, men han bestemmer selv hva Alex føler om denne tiltrekkelsen og bestemmer seg for at Alex hater denne siden av seg selv.

Instant Drama, kun tilsett vann.

## Du er ikke alene.

Før man skal spille dette spillet bør gruppen samles. Det finnes to måter å gå fram på her. Enten så har Fortelleren allerede lagd det mørke stedet og ropet om hjelp, og resten av gruppen lager så roller som kan knyttes inn i denne situasjonen og til hverandre. Dette er en grei metode om en ønsker å spille samme kvelden som en lager rollene.

Den andre måten tar litt lengre tid imellom man lager rollene og til man får spilt, men den gir rollehaberene mer kontroll over utgangspunktet til historien og hvordan historien det blir. Her treffes dere i forkant av spillingen og lager rollene i felleskap. I tillegg samarbeider alle om hva ropet om hjelp er og hvordan rollene blir dratt inn. Fortelleren tar så de fangede, ropet om hjelp og hvordan rollene er blitt dratt inn med seg og lager det mørkestedet og dets hemligheter ut i fra dette. Dette er en fordel om en ønsker en skreddersydd problemstilling framfor skreddersyde roller.

Til syvende sist blir valget imellom de to en smakssak. Det viktige er at dere samarbeider om rollene, enes om noen forutsetninger sånn at alle er på samme plan når spillet begynner.

## Hvem er du.

*Den fangede* er en vanlig person. La gruppen enes om hva som er en vanlig person denne gangen. Det er helt greit å lage en romninja, hvis alle er enige om at spillet skal forgå et sted det er vanlig. Men, jo nærmere rollen er til det hverdagslige, jo større er gjennekjennelse faktoren, og dette er viktig for at du skal kunne bygge din egen uhygge.

Regel en i å skape uhygge er å gjøre det hverdagslige fremmed. Lag en rolle du kan forholde deg til. Så blir det letter for deg å få sympati for denne rollen. Og da vil det bli viktigere for deg å få denne rollen igjennom marerittet den trer inn i.

Begynn med et konsept. Prøv å tenk deg en grov skisse av denne personen. Ikke gå for mye i detalj, eller forelsk deg i denne skissen.

Prøv å sett deg inn i denne skissen før du går videre. Når du så går videre, hold

skissen i hodet men forandr den etterhvert som det blir naturlig. Dette er en organisk prosess.

### **Skapelse prosessen.**

Den følgende prosessen snakker til deg i første person som rollen. Hold skissen din i hodet ditt og svar på følgende spørsmål. Innimellom snakker teksten til deg som spiller, for å forklare hva de forskjellige tingene betyr.

#### **Røtter.**

Alle fangede har røtter som binder dem til virkligheten. Det som skjuler seg i de mørkestedene søker instinktivt etter disse og prøver å bryte disse ned. Målet Dets er rive disse opp sånn at den fangede glir over i dets verden og blir en del av Det. Om det ikke får dette til vil det prøve å drepe eller drive deg gal.

#### **Navn.**

Hva er ditt navn? Dette er den første roten du må skrive ned.

#### **Hvem er du?**

Skriv ned din historie, bruk ikke mer enn 50 ord. Ord som meg og jeg teller ikke mot dette antallet.

#### **Nære.**

Hvem bryr du deg om. Skriv ned dine tre nærmeste, hva de heter og en kort setning hver av dem om hvem de er og hva de betyr for deg. Ikke bruk mer en ti ord på hver.

#### **Evner**

Ta så skrittet litt ut av rollen og se på hvordan denne har utviklet seg. De neste skrittene definerer rollen din i forhold til verdenen i Mørke Steder. Hvilke egenskaper og ferdigheter som rollen har. Disse kalles evner og kan mekanisk påvirke historien.

#### **Egenskaper.**

Alle rollene har noen egenskaper. Disse går fra en til fem, hvor en er meget svakt og fem er blandt de beste i verden. Tre er midt på treet og alle egenskapene ligger på dette til å begynne med.

Ønsker du å flytte på noen av disse poengen for å sette dem mer likt det bildet du har av rollen kan du gjøre dette ved å flytte poengene imellom egenskaper. Bare husk at fem er maksimum og at alle egenskapene må ha minst ett poeng.

Egenskapene er:

**Intuisjon** – den umiddelbare oppfatningevne. Instinkt og følelser. Brukt til å løse problemer hvor kunnskap ikke alltid hjelper.

**Innsikt** – forståelse og slutninger basert på analyse. Logikk og fornuft. Brukt til å løse problemer hvor kunnskap er viktig.

**Empati** – evnen til å innlevse i ett annet menneskes situasjon. Styrer evnen til å kommunisere med andre mennesker.

**Handlekraft** – evnen til å få ting gjort, denne evnen er brukt til å løse fysiske utfordringer.

**Utholdenhet** – evnen til å klare påkjenninger. Å stå i mot press både fysisk og psykisk.

#### **Ferdigheter.**

Hvor egenskapene er hvordan rollen din møter verden, er ferdighetene hva den kan. Disse stammer for det meste fra hvilke rolle den fangede har. Ut i fra dette ligger de ferdighetene som skiller seg ut og noen andre som den fangede har lært utenom.

De begynner på en i verdi og har sitt maksimum på fem. Hvor tre er profesjonelt nivå.

#### **Rolle.**

Rolle er kombinasjon av hvem er du og yrke. Det er en kort oppsummering av det du skrev ned som svar på spørsmålet Hvem du er. I alle ferdigheter du som kan rettferdigjør at er en del av hva en person med denne rollen burde kunne gjøre kan du bruke Rolle til å avgjøre verdien på dette.

Rolle begynner med verdien to.

#### **Ferdigheter.**

Ferdigheter er konkrete evner og kunnskaper. De deles i to. Rolleferdigheter som stammer fra rolle, og andre ferdigheter.

Rolleferdigheter stammer fra rolle. De er ferdigheter hvor den fangede skiller



seg litt ut i fra andre med den rollen. Kall det gjerne små lokale områder med ekspertise. Disse har legger verdien sin til rolle.

**Rolleferdighet har altså total verdi= Rolle + rolleverdi.**

Velg fire og fordel fem poeng.

Husk totalen av rolle pluss ferdighet kan være maks fem.

**Andre ferdigheter** er ting som den fangede har lært seg utenom det som ligger under rolle. Hobbies og interesser som den har dyrket frem. Disse legges ikke til rolle, men brukes rett frem. Velg to og sett verdien på dem lik to.

Det neste skrittet er å knytte den fangede opp mot de andre rollene og finne ut hvordan denne ble dratt inn via ropet om hjelp.

Den fangede er nå klar til å spilles.

### **De som overlevde.**

En fanget som kommer seg fri og overlever forbi historiens slutt er ferdig.

Om da spillerene vil lage en oppfølger. Før den fangede blir fanget på nytt får rollehaveren utbedre rollen litt.

Han får skrive femten ord til på hvem rollen er, han får bringe en rot tilbake fra strøket status. I tillegg få han en ny rot kalt minner.

Beskriv denne med ti ord og den må ha noe med den opplevelsen denne rollen nettopp har overlevd.

Den fangede som overlevde får også en ny ferdighet på en og to poeng å fordele på alle ferdighetene, enten de er rolle- eller andreferdigheter.

Om et offer overlever og rollehaveren vil spille dette videre skapes det som en fullverdig fanget i henhold til reglene ovenfor.

# Konflikter og Tøsninger

Dette kapittelet er om hvordan man løser konflikttester. Dette er motoren i spillet og derfor verd å bruke litt tid på å forstå. Dette kan i begynnelsen virke litt tungvindt, men etterhvert som dere får det inn i terningspissene så vil dere merke at det flyter umerket hen.

## En forgylt regel.

I Mørke Steder er regelen sånn: Når noe fortelles som påvirker historien i en retning du ikke liker, si ja og aksepter resultatet, eller si nei og grip etter terningene. Det er terningene som da bestemmer utfallet.

Dette kalles en **konflikttest**. Det finnes den enkle varianten og den ikke så enkle varianten.

## En test er nok.

Dette må også understrekes. Når man har kjørt en konflikt test, og resultatet er fortalt da er man ferdig med den konflikten. Man kan ikke prøve på nytt. Spill videre, ikke dvel ved den situasjonen, resultatet har skapt en ny.

## Konflikt i praksis. Den enkle konflikten.

Denne prosedyren er hvordan man avgjør hvilke utfall som teller når man er uenig.

Hver spiller sier hvilke intensjon hans part har i denne konflikten.

Hver spiller beskriver hvordan parten hans prøver å oppnå sin intensjon.

Ut i fra dette velger de egenskap og ferdighet.

De triller så fem tisede terninger hver.

Så sortere hver spiller terningene i stigende rekkefølge.

Ut i fra verdiene i egenskap og ferdighet velger spilleren riktige terninger.

Spillerene setter så en terning for sin intensjon og en mot den andre parten sin intensjon.

Verdiene på disse terningene sammenlignes parvis, intensjon for intensjon.

Der hvor verdien for en intensjon er høyest oppnår den parten sitt ønske.

Der hvor verdien mot en intensjon er høyest oppnås ikke den intensjonen.

Fortelleren forteller da utfallet i henhold til intensjonene og deres resultat.

## Intensjoner.

Det finnes alltid to sider i en konflikt, og hver side har en intensjon.

Hva parten vil oppnå.

Det som er viktig her, og dette er en regel, er at de to intensjonene ikke må motstride.

Om jeg sier at min rolle vil rømme ut av heisen så kan ikke din rollen sin intensjon være å hindre min rolle å komme seg ut av heisen. Den kan være fange min rolle, men den kan ikke blokkere om min rolle kommer seg ut av heisen eller ei.

En annen ting med intensjoner er å holde skalaen lav. Konsentrer deg om det som skjer her og nå rundt rollen din. Det er veldig lett å eskalere til man faktisk ender opp å redde verden med ett kast. **Intensjon kan kun gjelde den umiddelbare situasjonen.** Og man kan bare oppnå en ting.

## Hvordan.

Når man vet hva partene ønsker å oppnå så gjenstår spørsmålet hvordan ønsker de å gjøre dette. Her ser man på egenskapene og ferdighetene til rollen og velger en fra hver som passer. Så beskriver man hvordan roller forsøker å fullbyrde sin intensjon.

## Terningen møter bordet.

Du triller fem terninger. Din motstander gjør det samme.

Disse legger man så i stigende rekkefølge. Den laveste er nummer en, den høyeste nummer fem. Er to eller fler terninger like så legges de der hvor de passer inn i rekkefølgen. Alle terningen har da ett nummer, fra en til fem.

Verdiene på egenskapen og ferdigheten passer da til to av disse rekkefølgenummerene. Disse to terningene plukkes så ut. Om egenskap og

ferdighet har lik verdi brukes samme terning for begge to.

Så velger du en av disse terningene som du legger for din intensjon og da legger man den andre for å stoppe motstanderen sin intensjon.

Han har gjort det samme.

Disse terningene har det som kalles en terningsverdi.

Hvor mye som viser på terningen.

Man sammenligner disse. Den høyeste vinner, uavgjort går til intensjonens fordel.

Fortelleren forteller så hendelsesløpet fra der hvor partene slapp på hvordan steget og intensjonene som stod skal følges, akkurat som de som ikke stod skal følges. Konflikten er da ferdig, og man forteller videre derfra.

### **Hvor bra er bra.**

Noen ganger er det ikke nok å bare vite hvilke intensjoner som skal følges, men hvor bra partene vant. Dette gjøres enkelt ved å trekke den lavere verdien fra den høyeste. Dette verdien kalles effekten. Kort sagt er tre og lavere greit, imellom tre og seks godt, og over syv topp.

### **Ting som kan påvirke dette**

Ferdigheter og egenskaper kan påvirkes av omstendigheter utenfor konflikten. Roller kan være slite, såret eller så kan miljøet rundt gjøre intensjonen vanskeligere eller lettere. Dette påvirker konflikten ved at en egenskaps- eller ferdighetsverdi kan heves eller senkes.

Heves verdien stiger verdien til maksimum fem. Stiger den høyere så heves den andre verdien med en.

Senkes verdien synker den til minimum en. Synker den lavere senkes den andre verdien med en.

### **Dette kalles hjelp og hindring.**

Man sier hjelp med en eller mer og hindring med en eller mer alt etter hvor mye påvirkningen er. Evnen heves og senkes med det tallet.

Begge deler kan påvirke enten egenskap eller ferdighet. Regelen er at kommer det innenfra rollen så påvirker det egenskap, kommer det fra utsiden påvirker det ferdighet.

### **Å hjelpe hverandre.**

Noen ganger vil rollene hjelpe hverandre. Rollehaveren sier at den fangede vil hjelpe og forklarer hvordan. To ting kan skje. Fortelleren sier det er greit eller så lar fortelleren Det blande seg inn.

Er det greit sier fortelleren om det er egenskap eller ferdighet som gjelder etter hvordan hjelp den andre gir. Om det skal komme innefra eller utenfra som ovenfor.

Rollehaveren triller da terningene som vanlig, men velger kun den terningen som har det riktige rekkefølge nummeret. Er terningen over fem får mottakeren hjelp på en, er tallet høyere enn syv så får mottageren hjelp to.

Om Det blander seg inn blir det en enkel konflikttest imellom Det og den fangede. Fortelleren velger omstendighet og bedømmer forholdene og kaster terningene ut fra dette. Dette står det mer om i kapitlet om Det som venter i mørket.

En grei effekt gir hjelp med en, god effekt gir to, og en topp effekt gir tre. Du risikerer mer, men du kan få mer.

Hjelpen kan også legges til effekten isteden for til evnene. Verdien ovenfor gjelder enda, men man plusser dem på effekten isteden for å heve evnene.

### **Riktig verktøy er halve jobben.**

Om en skal se på effekten av en konflikttest, så kan det hende at rollene tar i bruk verktøy som kan påvirke dette.

Er det hjelpsomt legger det til ett eller to, alt etter hvor stort, nyttig eller bra det er.

Er det viktig legger det til tre på effekten.

Er det avgjørende legger det til fem.

Verktøy kan aldri heve en evne. Kun gjøre effekten bedre.

### **Den ikke fullt så enkle konflikten.**

Av og til ønsker man litt mer fokus på konflikten. Når en av deltagerene ønsker det kan han bare si at det ikke er så enkelt. Hvilken som helst deltager kan be om dette og da må man bruke den ikke så enkle konflikttesten.

Formålet med denne er runde for runde å nedkjempe en av sin motstander sine egenskaper.

Prosedyrene er som for den enkle konflikten bare man legger til noen skritt mot slutten.

Hver spiller sier hvilke intensjon hans part har i denne konflikten.

Hver spiller beskriver hvordan parten hans prøver å oppnå sin intensjon.

Ut i fra dette velger de egenskap og ferdighet, her velger man også egenskapen som er på spill.

De triller så fem tisede terninger hver.

Så sortere hver spiller terningene i stigende rekkefølge.

Ut i fra verdiene i egenskap og ferdighet velger spilleren riktige terninger.

Spillerene setter så en terning for sin intensjon og en mot den andre sin intensjon.

Verdiene på disse terningene sammenlignes parvis, intensjon for intensjon.

Man finner effekten av disse kastene.

Effekten sammenlignes med egenskapen og en får resultatet.

Resultatet tar effekt.

Om en part har tapt eller en deltagerene gir seg forteller Fortelleren utfallet i henhold til intensjon og resultat.

Om de ikke taper eller gir seg så går en videre med en ny runde,

Her kan en deltager forandre intensjonen sin, men resultatet fra sist runde teller.

De forteller så hvordan konflikten fortsetter og kjører på.

### **Valg av egenskap.**

Du må velge en.

Dette valget faller på den rollehaveren og fortelleren, men de må se på situasjonen og intensjonen. Ut i fra dette må de vurdere hvilken egenskap som passer best. Er det å svømme til lands etter å ha falt ut i et iskalt tjern imens vannliljene prøver å trekke rollen under, ja da kan valget falle på utholdenhet isteden for handlekraft. Så lenge valget er greit for begge parter. Er det uenighet

så faller siste ord til Fortelleren, trill og gå videre.

Man behøver ikke kjempe mot samme egenskap på begge sidene.

### **Resultater som teller.**

Resultater er en form for hindring. Men til forskjell fra hindring så påvirker resultatet både egenskap og ferdighet. Generelt sett kalles de ulempe, hindret og ute av spill.

Man får resultat ved å sammenligne effekten med egenskapen som er på spill.

**Ulempe** er når effekten er lik eller mindre enn egenskapen.

**Hindret** er når effekten er større enn egenskapen men mindre eller lik egenskapen pluss tre.

**Ute av spill** er når effekten er mer enn egenskapen pluss tre.

**Effekten av resultatene er umiddelbar.** Den er som følger:

Ulempe reduserer egenskapen med en.

Hindret reduserer den med tre.

Ute av spill setter den til null. Rollen har tapt.

For hvert ulempe og hindret resultat senkes egenskap og ferdighet med en til konflikten er over.

### **Resultater som varer.**

Det finnes en form for resultat som mangler. Det som skjer når rollen tar fysisk eller mental skade. Skade er når egenskapen på spill er helse eller vilje. Dette skjer vanligvis når Det angriper, men kan være ett resultat av fall og andre ulykker.

Skade har andre navn, men sammenligningen med egenskap er lik som oven bortsett fra at det alltid sammenlignes med utholdenhet. Ulempe blir såret, Hindret blir Skadet og Ute av spill blir Død.

Effekten av skaden er umiddelbar og er som følger:

**Såret** reduserer utholdenhet med en.

**Skadet** reduserer utholdenhet med tre.

**Død** ender rollens liv hvis det er fysisk skade, eller driver rollen inn i koma hvis det er den fangedes sinn det står om.

Til forskjell fra resultatene senker skade egenskap og ferdighet avhengi av hvor alvorlig det er. Såret senker dem med en, Skadet med tre. I tillegg varer denne senkningen til skadene er leget. Selv etter konflikten er over.

Videre samles reduksjonen av helse og vilje opp intill rollen heles. Om verdien i utholdenhet reduseres til null blir rollen hjelpesløs, den besvimer eller kollapser av smerte. Den er ute av stand til å gjøre annet enn å ligge der den datt. Synker disse videre ned til under det negative av rollens utholdenhet dør rollen. Fortelleren beskriver.

### **Helbredelse.**

En rolle som har fått skade må helbredes for at effektene skal forsvinne. En skade har to effekter. Det første er reduksjonen av utholdenhet, den andre er senkningen på rollens evner.

**Såret** er et mindre sår, som etter litt førstehjelp, trøst, en stiv drink eller i verste fall ett par sting forsvinner senkningen. Reduksjonen av egenskapen forsvinner etter god hvile.

**Skadet** er et alvorlig sår som må ha medisinsk eller psykologisk hjelp for å helbredes. Det tar en måned eller mer for å bli frisk av dette. Først da vil reduksjonen av egenskapen forsvinne. En masse smertestillene, en stødig strøm av rusmidler eller konstant trøst og støtte vil fjerne senkningen. Men det minste sår vil bringe denne tilbake.

### **Død.**

Om en rolle dør eller synker hen i katatonisk tilstand er den rollen ute av historien. **Det** vant. Lag en ny rolle.

### **Spesial verktøy.**

Av og til oppstår det situasjoner som er farlige for de fangedes liv og helse. Om dette er våpen eller farlige omstendigheter som brann, drukning eller fall for å nevne noen er ikke viktig for disse reglene. Det som er effekten av det.

Er det farlig eller skadelig da gir det pluss en eller to avhengi av størrelse og fare.

Er det dødelig gir det pluss tre.

Er det meget dødelig gir det pluss fem.

**Som med verktøy kan disse bare påvirke effekten, de kan ikke heve evner.**

### **Å rive opp med roten.**

Det angriper den fangede for at denne skal gi opp taket om røttene sine. Det er måten **Det** næres på og vokser. Dette virker som følger.

Når din **fangede** blir skadet eller dør som resultatet av en fysisk eller mental konflikt med **Det som venter i mørket** kan du velge å stryke ut en av den fangedes røtter. Dette stopper **Dets** intensjon om å drepe rollen, og ender den delen av konflikten. Du må enda se om du klarte din del av intensjonene. Fortelleren må forholde seg til utfallet av intensjonene, men står ellers fritt til å fortelle utfallet. Han står også fritt til å ende scenen og sette rollen i en ny scene. Rollen kan ikke angripes av **Det** neste scene, om rollen ikke går dypere inn i det mørke stedet. **Da blir den fritt vilt igjen.** Det kommer mer om dette i spillets gang, neste kapittel.

Dette er kun mulig i konflikter hvor **Det** er direkte involvert.

Om **den fangede** er alene i **det mørke stedet** kan **Det** angripe røttene direkte. Dette er en ikke så enkel konflikt og den går mot en av de tre egenskapene, intuisjon, innsikt og empati.

Navn er dekket av intuisjon, Hvem du er? ligger under innsikt og de Nære er dekket av empati.

Vinner **Det** strykes den roten.

Effekten på **den fangede** av å miste røtter er at disse tingene har ikke noe betydning for den mer. De blir grå og holder ikke lengre på rollen.

Er dette rollens siste rot starter umiddelbart en ny konflikt hvor intensjonen er for **den fangede** å feste seg ved noe av seg selv i virkligheten. **Dets** intensjon er å dra rollen inn i mørket for alltid. Vinner rollehaveren kan han bringe tilbake en rot.

Vinner fortelleren er rollen er da en del av **Det**. Lag ny rolle.

### En siste utvei.

Om *den fangede* skulle bli skadet, eller miste en rot kan du påberope deg rollen som *Offer*. Om *den fangede* har minst en rot igjen. Har den det så forsvinner *den fangede* ut av historien, den ligger på sykehus, havnet på grisefylla: Uansett er den ikke med mer på en stund.

Istedet lager du et *Offer*. Denne lager du på nesten samme måte som den fangede. Forskjellen ligger i at Offeret har kun to røtter, Navn og Hvem du er. Offeret kan heller ikke trekkes tilbake på denne måten.

Om du velger å spille den fangede igjen vil offeret automatisk forsvinne. Det har blitt konsumert av *Det* og er en del av den mørke stedet for alltid.

I tillegg kan ikke ett offer overvinne *Det*. Dette kan du kun gjøre med den fangede.

Og som du vil se i neste kapittel må du inn i det mørke stedet for å gjøre dette.

# Å kjempe mot mørket

## Spillets gang.

Historien i mørke steder er historien om en gruppe mennesker som forsøker å finne ut av hemmlighetene til et mørkt sted, sånn at de kan komme seg fri fra det som venter i mørket. Før det konsumerer dem.

Det er lett å si, men ikke alltid like innlysende når man setter seg ned for å spille. Det store spørsmålet er vel, ok, vi har roller, vi har hvordan de gjør ting, men hva gjør vi nå.

Dette kapittelet handler nettopp om det.

## Ett rop om hjelp

Alle Mørke steder historier begynner med **Ett rop om hjelp**. Dette er en metaforisk tittel, i the Ring er dette en videokassett som forbanner alle som ser den. Et rop om hjelp er den ene hendelsen som fanger rollene og binder dem til Det som venter i mørket.

Denne hendelsen har skjedd før spillet starter!

## Det mørke stedet.

Spillet starter rett etter rollene har skjønt at de er fanget av dette og bundet i en dødsdans med **Det**. Etter de har blitt dratt mot **det mørke stedet**. Og for å flykte dets kraft må de finne stedets hemmligheter.

Hva det mørke stedet er bestemmer fortelleren. Om det er ett lite igjenspikestrekk eller et nedlagt sinnsykehus, dette er stedet denne historien dreier seg om.

Dette betyr ikke at spillet må foregå i det **mørke stedet**. **De fangede** vil nok kretse rundt det, av og til vil de våge seg inn i det, men siden **de fangede** er merket kan nå Det følge etter dem ut i verden. De har tatt **det mørke stedet** med seg, og etter som de leter etter hemmlighetene dets vil **Det** prøve å isolere dem, å sette dem i fare eller å forville dem. For å så angripe dem.

## Hemligheter i mørke.

Alle mørke steder skjuler på hemmligheter. Disse forklarer omstendighetene som skapte **Det**. Og de er den eneste

muligheten **de fangede** har til å unslippe. Den viktigste av disse er hvor hjertet av **det mørke stedet** ligger.

Uten dette kan de aldri oppsøke **Det** for å overvinne. Og de finner denne hemligheten kun i det mørke stedet.

**De andre hemmlighetene er hvem som startet det, hva som skjedde da, hvorfor venter Det i mørket og sist, men ikke minst hvordan stopper man det.**

Fortelleren vet svarene på disse spørsmålene. Kun ved å be om scener og oppsøke konflikter som kan gi disse svarene kan **de fangede** og rollehaverene få dem. Først ledetråder. Så når disse er nøstet opp hemligheten selv.

## Fordelene med fare.

I en konflikt hvor den fangede prøver å finne en hemmlighet kan rollehaveren sette den fangede i større fare. Ved å frivillig velge å sette rollen i en av de tre omstendighetene, forvillet, i fare eller i alene, kan den fangede finne hemligheten uten å gå via ledetrådene.

Om den fangede skulle forsvinne så kommer informasjonen de andre til gode som nedenfor.

## Hvor finner man disse.

Her begrenser kun fantasien rollehaverene. Og dette er faktisk ikke forhåndsbestemt av fortelleren. Det som er forhåndsbestemt er pekepinnene og ledetrådene som tilslutt vil lede til hemmlighetene.

Gode steder å lete er i det mørke stedet, det lokale biblioteket eller kanskje i en avis sine arkiver. Å snakke med vitner og lokale kjentfolk vil gi pekepinner og svar. Internett kan skjule masse informasjon.

Det viktige er at du setter din intensjon til det å finne et av de fem spørsmålene. Vinner du din intensjon, så uavhengi hva som skjer videre med rollen din får

du enten neste pekepinn eller tilslutt en hemmlighet. En av de to må han gi deg. Det står det om i kapittelet kalt – fortellerens sin rolle.

Skulle rollen din forsvinne vil denne informasjonen bli delt med de andre fangede. Om det er via mail, bedskjeder lagt igjen på telefonsvarer eller notater i en notisblokk funnet i løvet rundt den gamle kirken.

Og skulle alle de fangede forsvinne, da er historien over. Til neste gang.

### **Hvordan lete etter hemmligheter.**

Fortelleren kommer ikke til å gi deg disse hemmlighetene. Du må kjempe for dem, og den eneste måten å gjøre dette på er via konflikteter. Ønsker du å finne en hemmlighet vil du finne denne eller en ledetråd som kan føre deg nærmere. Så sant du vinner intensjonen din.

Og om du taper denne, ja da må du bare lete ett annet sted.

Så konflikter er bra. Konflikter er farlig.

Dette strider ofte i mot overlevelsetanken som går noe sånn: ”skal rollen min overleve så må jeg beskytte meg mot farer og konflikter.” I Mørke steder er denne tanken verdiløs. Ikke bare vil den i det lengre løp sette rollen i større fare, den strider mot tanken bak spillet. Uhyggen vi skaper for hverandre.

Fornuft har sin plass. Selvsagt har den det, men før du som rollehaver tar all verdens forhåndsregler, la stemningen synke inn over deg litt. Kjenn på den, og tenk på hva som vil være mer skummelt. Å springe ut i bilen og kjøre tilbake til det lyse hotellet, eller prøve å finne ut hvor barnelatteren kommer fra i dette nedbrente barnehjemmet?

Hvis du var desperat etter å finne hemmligheten. Hvor ville du ha gått?

Oppsøk konfliktene. De er de som skaper spenning. Det er de som gir løsningen.

Og skulle du velge å springe, ja da følger Det etter deg uansett.



# Fortelleren sin rolle

Fortelleren har den mest utfordrende og i mine øyne den mest givende funksjonene i gruppen. Han, eller henne, skal lage det mørke stedet, dets hemmeligheter og styre Det som venter i mørket. I tillegg har fortelleren i oppgave å sette scener, skape uholdbare situasjoner og konflikter.

Det fortelleren ikke skal gjøre er å fortelle historien.

## **Den blir til underveis.**

Dette kan virke som mye, men en gylden regel er at hvis det du som forteller beskriver, eller situasjonene du lager får det til å gå kaldt ned over ryggen på deg selv, ja da kan du nok regne med at de andre ikke er langt unna den følelsen de heller.

## **En fortellers lodd.**

La oss begynne med å se nærmere på oppgavene dine som Forteller i dette spillet. En del av disse får sine egne kapitler. Det som venter i mørke og hvordan du skal bruke dette er temaet i neste kapittel. Samme behandlingen får hemmelighetene i kapitlet Mørkets hemmeligheter og det kommer også ett kapittel med eksempler og ideer til flere mørke plasser i kapitlet forbudte plasser.

Det er vel og bra, men her skal vi fokusere på dine oppgaver under spillets gang.

## **Fortelling.**

Selv om det er alle spillerene sitt ansvar å bidra til stemningen rundt bordet kan du som forteller bidra mest. Når du setter scener og forteller utfallet av konflikter har du en fantastisk mulighet til å bidra med små detaljer som vil gjøre verden mer levende rundt rollene.

Beskriv hvordan løvet rasler i vinden, eller hvordan den eneste lyden i rommet er summingen fra kjøleskaps viften. Små normale ting som kanskje ikke er det.

Men for at du skal få et bedre grep rundt det å sette scener og presse konflikter skal jeg her gi en leksjon i enkel dramaturgi tilpasset dette spillet. Noe av dette kommer kanskje naturlig, andre ting kanskje ikke. Men det følgende vil la deg utnytte de spenningskapene verktøyene situasjoner, scener og konflikter er.

Jeg tror ikke dette er så tungt heller.

## **Strukturene i en historie.**

Alle historier har en struktur. Den mest klassiske av dem er tre akts strukturen. Men å følge en klassisk tre-akts dramatisk historie i rollespill er kort sagt en utfordring, om ikke en umulighet nettopp på grunn av det flytende mediumet rollespillet er.

Så i stedet for å bruke masse tid på å forklare hvorfor og hva dette innebærer, siden det er regler på plass for å gi en tilnærming til dette, la oss se først på ett kjennetegn i en hver dramatisk historie, den uholdbare situasjonen..

## **Situasjoner.**

I en historie kan en situasjon være stabil eller uholdbar. En stabil situasjon går ingen steder. Den er trygg og god. Disse har sin nytte i dette spillet, om ikke annet for å bryte opp spenningen litt, men det som er selve maten i Mørke steder er de uholdbare situasjonene.

Problemer som må løses her og nå.

De kan variere fra at du våkner og sengen din brenner til de lokale i byens kafe nekter å snakke med deg og du vet at solen senker seg. Men det som kjennetegner disse situasjonene er at de inneholder en konflikt som må få en løsning før historien går videre. Og utfallet vil bestemme hvordan historien vandrer videre.

En situasjon kan begynne stabil, som etter en rolle har revet opp en rot, men om ikke rollehaverene oppsøker en konflikt, ja da er det fortelleren sin funksjon å introdusere noe i scenen sånn at den blir ustabil.

**Og som sagt, det som gjør en situasjon ustabil er en konflikt.**

## **Konflikt**

En konflikt er to viljer som står i mot hverandre. Ja på historiespråk kan selv en dør ha en vilje, om den hindrer noen å gå videre. En konflikt er styrt av den forgylte regelen.

En konflikt er bra for deg som spiller, fordi den skaper spenning. Spenning er en del av uhygge, og det er derfor dette spillet er lagd. Som forteller har du tre verktøy til å lage konflikter med.

Du har det som venter i mørket. Skurken som er ute etter en ting. Å konsumere disse stakkars sjelene. Dette ligger som en ladet pistol i hendene dine, og for å lokke rollehaberene til å oppsøke det har du ledetråder og hemmeligheter. Ting de må ha for at rollene skal klare seg.

Dette er nemlig hovedkonflikten mørke steder er bygd rundt, konflikten imellom Det og De fangede.

Det ønsker å sluke de fangede inn i sitt evige mørke. De fangede ønsker å unslippe eller overvinne Det. For å gjøre det må de kjenne dets hemmeligheter.

For deg som forteller er hovedoppgaven din å skape konflikter for rollehaberene å gripe fatt i. Press dem. Om de ikke griper etter terningene, så sier de ja. Det er deres egen feil. I dette spillet har du som forteller lov til å si: ”gulvet gir etter og du faller til din død.” Om rollehaveren ikke griper etter terningene, så sier han at det er greit. Rollen er død.

Rollehaberene har mange mekanismer som beskytter rollene deres. Den fremste er den forgylte regel, men de har også røtter å falle tilbake på, samt offer regelen. Det er deres jobb å se om rollene deres lever. Din jobb er å utfordre dem. Dette gjør du ved å sette rollene på spill.

## **Scener.**

Scener i rollespill er vanskelig. Spørsmål som når skal man begynne og når skal man avslutte en scene, har ingen lette svar. Noen argumenterer for å kjøre knall hardt på med en scene, en konflikt. Dette kan være vel og bra i noen spill, men i Mørke steder historier er man ofte tjent med en lengre, roligere scene struktur enn det dette gir.

Det er fortelleren sin jobb å sette en scene. Men før du gjør dette bør du spørre rollehaberene disse spørsmålene: ”Hva gjør dere nå ?” fulgt av ”Hva ønsker dere å oppnå?”

Ut i fra hva de sier setter du så den neste scenen.

Om en av de fangede ikke er under farlige omstendigheter. Mer om dette i neste kapittel.

Når så de fangede har oppnådd det rollehaberene ønsket eller ting har skjedd som gjør at de ikke lengre kan oppnå dette. Som at de har rømt fra scenen, da avslutter fortelleren scenen og setter neste. Enten som en direkte konsekvens av konfliktene i den forrige scene, eller basert på svarende på de to spørsmålene stilt på ny.

Sånn fortsetter du til de fangede har nedkjempet Det. Eller til de er alle vekke.

## **Litt mer om oppgavene.**

I de to neste kapitlene vil du få litt mer struktur på hva du har lov til å gjøre konfliktmessig og hvilke begrensninger som ligger på deg. Men her skal vi se på den tingen du kommer til å gjøre mest. Å forteller utfallet av konflikttester.

Det er ikke så vanskelig som det høres ut, men la oss se på hva du skal og skal ikke gjøre.

## **Intensjonene er hellige.**

En konflikttest avgjør hvilke av de to intensjonene som er sanne. Det finnes fire mulig løsninger, begge er sanne. Den ene er sann, den andre ikke og visa versa, begge mislykkes. Hva enn av disse resultatene som gjelder gjelder. Du har ikke lov til å forandre dette. Du bestemmer hvordan dette usant deg og de umiddelbare effektene av dette. Men du kan ikke forandre disse.

Det du må se på er om denne konflikten avrunder scenen. Hvis så, gjør det som en del av forklaringen. Hvis ikke, hvordan kan du fortsette å holde situasjonen uholdbar. Eller har det oppstått en ny situasjon?

Bruk konflikter og uholdbare situasjoner til å holde scenen i live til rollehaberene enten oppnår det de ville, til de fangede forlater scenen eller til den kan dø. Her må du også bruke din dramatiske sans.

Men uansett hva du gjør, krydre disse med små detaljer.

### **Hvem løser mysteriet**

Det er i dette spillets natur at de fangede må finne hemmlighetene til det Mørke stedet og det fort blir ett lite mysterium som må løses. Derfor er dette en veldig viktig regel: **Det er de fangede som skal løse mysteriet, ikke rollehaverene.**

La meg gjenta den.

Det er de fangede som skal løse mysteriet og ikke rollehaverene. Nå en fangede har som intensjon om å finne en hemmlighet og rollehaveren vinner den intensjonen, ja da får denne rollehaveren denne hemmligheten eller ledetråden som viser veien. Han skal ikke få en masse informasjon og så måtte gjette det riktige svaret.

Dette er destruktivt for flyten i spillet og dette er ikke et mysterie spill, det er et grøsser spill.

Når en rollehaver ikke vinner så si til han at informasjonen du leter etter er ikke her, ikke si at han finner ingenting. Det er en vesens forskjell imellom disse to og det er vesentlig i et spill hvor rollehaverene er avhengi av informasjon de skal få fra deg for at rollene deres skal overleve.

For å ikke snakke om hvor viktig dette er for stemningen.

# Det som venter i mørket

ut. De er; I problemer, Alene og Fortapt.

Konkret gjør de som følger:

De mørke stedene. Steder som holder på skitne hemmeligheter og skyggene av forbrytelser.

Plasser som ikke glemmer. Plasser som hungrer etter hevn. Blod for blod, liv for liv.

De venter, ulmende som et sår i virkligheten. Helt til noen forstyrrer dem, vekker dem og blir fanget av dem. Så tar de hevn.

Før de atter ligger ulmende som mørke stede

Dette kapittelet handler om Det som venter i mørket.

## Mørke steder

Hvordan du lager Det som venter i mørket får du vite i de to neste kapitlene, dette kapittelet er hvilke regler som styrer Det. Eller retter sagt en konkretisering av udefinerbar ondskap.

Noe av det som gjør Det til en skummel motstander er at det er en ukjent fiende, med uante krefter. Å gi Det forskjellige egenskaper som kan måles en for en mot de fangedes egenskaper er ikke meningen med disse reglene. Derimot er disse reglene avhengi av omstendighetene rundt konfliktene Det er involvert i.

## Omstendigheter

Når en fanget havner i konflikt med Det er det omstendighetene rundt denne konflikten som bestemmer hvilke krefter Det har. Spørsmål som hvor denne rollen er, når på dagen det er og hvor mye rollene vet som avgjør hvilke terninger som fortelleren bruker. I tillegg til dette finnes det tre Uheldige omstendigheter som avgjør hva Det kan gjøre.

## Uheldige omstendigheter.

Så lenge en fanget leter etter hemmelighetene prøver Det å isolere den. Det kan nemlig kun angripe når den fangede er alene. Det har tre konkrete intensjoner hver gang det er i konflikter med rollene, de uheldige omstendighetene. Dette er tre forskjellige situasjoner som har en konkret effekt på hvordan en scene spilles

**I problemer** – den fangede havner i en farlig situasjon hvor livets den står på spill. Dette kan være alt fra en heis som ikke var der når dørene åpnet seg til at den fangede våkner opp og rommet henne brenner. I problemer starter en konflikt hvor den rollehaveren må prøve å få den fangede til å overleve.

**Alene** – den fangede er alene og Det kan angripe den direkte. Dette kan være at den fangede glemmer tiden imens den sitter på biblioteket, og plutselig så har alle andre gått, eller så går døren i slå bak rollen og den er helt alene i det mørke stedet.

**Fortapt** – er når den fangede somler, går seg vill eller blir hektet. Resultatet er at tiden går og det blir mørkt. I dette spillet er det at natten faller på ikke bra, og dette er en måte for fortelleren å eskalere på.

Når en fanget får en av disse uheldige omstendighetene skrives denne ned på rollearket. Fortelleret kan så når som helst bruke denne til å sette den fangede i en av disse situasjonene. Om en fangede ender opp alene eller i problemer uten at disse er blitt brukt så er den fritt vilt.

Disse er verktøy som fortelleren skal bruke for å gjøre situasjonen mer uhyggelig for rollehaveren, og hvor jeg tidligere har sagt at fortelleren har lov til å si til en rollehaver at gulvet kollapser under rollen og den fallere til sin død. Vel det var en sannhet med modifikasjoner, for om den fangede ikke prøver å oppnå noe hvor dette er en naturlig risiko, ja da må rollehaveren ha fått den uheldige omstendigheten I problemer på rollearket sitt før fortelleren kan si at gulvet kollapser og du faller til din død.

## Når man er midt opp i det.

Om fortelleren har brukt en uheldig omstendighet gjelder den til rollehaveren har vunnet en konflikt hvor intensjonen var å komme seg ut av omstendigheten. Om det er å komme seg ut av det brennende rommet, eller å forlate biblioteket for å finne folk, eller å finne veien tilbake til parkeringsplassen, så må den

fangede håndtere dette problemet.

### **Når hver solstråle teller.**

Det som venter i mørket er sterkere når det er mørkt, og svakere i blandt folk. Det er farligst når natten har kommet. Disse omstendighetene her er den ene evnen til Det. Kall dette Det sin egenskap og det bestemmer rekkefølge nummeret på den ene terningen.

Verdiene går som følger når den fangedes omstendigheter er:

<b>Lyst og blandt folk</b>	- 2
<b>Lyst og alene, eller mørkt og blandt folk</b>	- 3
<b>Mørkt og alene</b>	- 4

Om den fangede er i det Mørke stedet heves verdien med en.

### **Viten er makt**

De fangede må finne det Mørke stedets hemmligheter for å slippe unna. Dette er den eneste måten å unslippe Det mørke stedet på. Problemet er at etter som de lærer mer om ondskapen så får den kraftigere grep om dem. Jo mer de fangede vet, jo mektiger blir Det. Denne evnen til Det kan ses på som dets ferdighet og bestemmer rekkefølge nummeret på den andre terningen.

Verdiene følger antall Hemmligheter

<b>De fangede har funnet ingen hemmligheter</b>	- 1
<b>De fangede har funnet en hemmlighet</b>	- 2
<b>De fangede har funnet to hemmligheter</b>	- 3
<b>De fangede har funnet tre hemmligheter</b>	- 4
<b>De fangede har funnet fire hemmligheter</b>	- 5

Når de fangede finner den femte hemmlighet heves verdien på de fangedes omstendigheter med en til maksimum fem.

### **Hva Det vil.**

Som forteller så må du kjøre på hva Det vil nådeløst. Og hva det vil er å angripe og skade de fangede sånn at de gir slipp på røttene sine. Den eksisterer kun for å rive de fangede løs fra denne verdenen og gjøre dem til en del av seg selv.

Dette er en av dine hovedfunksjoner som spiller i dette spillet. Å angripe rollene nådeløst. Det er ikke ditt ansvar å holde dem i live. Dette ansvaret ligger hos rollehaverene. Og de har nok mekanismer for å beskytte seg.

Det er kun i det mørke stedet at Det som venter kan direkte angripe en fanget sine røtter, og dette kan det kun gjøre om den fangede er alene. Men i det mørke stedet kan det angripe de fangede direkte selv om de er samlet.

### **Men hva med birollene?**

Biroller er andre personer som er tilstede i historien og kan være en god kilde for både stemning og hemmligheter. Som forteller gir du ikke disse egne evner, men bruker de to evnene gitt til Det som venter i mørket ovenfor.

# Mørke hemmeligheter

## Det mørke stedet

Det Mørke stedet er fortelleren sin hovedrolle. Den er på like måte som en av de fangede en av hovedrollene i historien. Det er det som gir motstand, det er det som binder historien i sammen og til syvende og sist så er det Det som må overvinnnes.

Derfor må en begynne med dette stedet før en begynner med hemmelighetene. Neste kapittel har noen forslag på mørke steder, men det er her du lærer å lage det.

## Fri flyt av skrekk

Dette er en måte å bygge det, du kan da selvsagt bytte om på disse og strukturere denne prosessen som du vil, men dette er hvordan jeg skaper disse stedene.

Jeg begynner med en ide til ett sted jeg synes er skummelt, lar dette syde litt i fantasien min, før jeg skriver ned noen stikk ord. Så gir jeg det ett navn.

Deretter skriver jeg en kort beskrivelse av denne ideen min, igjen ikke mer en femti ord. Basert på denne trekker jeg ut tre kort kjennetrekke med stedet. Disse skal jeg bruke til å beskrive stedet.

Nå har jeg ett utgangspunkt som jeg kan bruke til å lage hemmelighetene.

## **Hjerte av det mørke stedet.**

Med denne skreven skisse i hende begynner med å tegne en enkel skisse over plassen. Denne er viktig både for at jeg skal kunne gi konsistente beskrivelser av plassen, men også for å gi meg ett klarere bilde av plassen i hodet. Dette trenger ikke være en arkitekt tegning. Tilsatt finner jeg det rommet som er naturlig som fokus for all ondskaper. Dette er hjertet av stedet.

Her har alltid det som venter der fem i evne verdi.

## **Hva skjedde her.**

Neste hemmelighet er hva som skjedde for lenge lenge siden. Dette trenger ikke være en konkret hendelse. Noen steder er bare født onde, man da må dette skrives her. Dette kan være at stedet er en gammel gravplass, eller et sted hvor urbefolkningen aldri dro. Da blir det som skjedde

at noen bygde det mørke stedet der. Jeg skriver dette og bruker ikke mer enn tyve ord.

## **Hvem har skylden**

Det er alltid noen som har skylden. Ja, selv om noen steder er født onde, så er det først når noen gir etter for dette at Det blir født. Hvem gjorde dette. Igjen skriver jeg ikke mer enn tyve ord om dette.

## **Hvorfor venter Det i mørket**

”Når noen dør i grepet av sterkt sinne da blir en forbannelse født” står det i begynnelsen av the Grudge. Vel nå vet jeg hva som skjedde og hvem som har skylden. Med disse to tingene kan jeg komme frem til de følelsene som ga liv til Det. Hvilke omstendighet var det bak dette. Hvordan ble Det født. Jeg har tyve ord som jeg bruker til dette.

## **Hvordan overvinner man dette.**

Nå begynner jeg å ane konturene av dette stedet. Nå må jeg se på dette og finne det som organisk vokser ut av de andre hemmelighetene for å gi stedet en ”løsning”. Og denne trenger ikke være annet en hvordan man dytter Det videre, som i the Ring, hvor man har en uke på å få noen andre til å se videokassetten som sprer forbannelsen. Eller det kan være hvordan man legger Det til hvile. Uansett må jeg ta denne beslutningen nå og skrive ned med tyve ord hvordan dette kan løse seg .

Og der har jeg det mørke stedet.

**Jeg har ett navn, en beskrivelse, tre stikkord for å gjøre det levende, ett enkelt kart, fem hemmeligheter.**

## Ledetråder.

For å trekke ut historien, eller for å gjøre det vanskeligere å finne hemmelighetene

kan man under hver hemmlighet legge til ledetråder. Dette kan være biter med historie, gamle bilder, avisutklipp og andre ting som belyser det mørke stedet og gir det mer kjøtt på benene. Ikke bruk mer en ti ord på å beskrive disse og skriv dem under hemmlighetene. Bruker du ledetråder så leder de til hverandre før den siste leder til hemmligheten.

En viktig ting å huske her er at ledetråder betyr fler konflikter som igjen betyr fler sjangser for Det som venter i mørket til å påføre de fangede uheldige omstendigheter og å skade eller drepe dem. Ved å inkludere disse øker du som forteller sjangsen for at de fangede skal bukke under.

Dette er jo som sagt ikke ditt problem, men vær bevisst det.

I tillegg blir historien dere spiller lengre for hver ledetråd du legger til. To eller tre ledetråder til hver hemmlighet forlenger tiden drastisk.

### **Ondskap manifisert**

Før jeg begynner på ledetråder tar jeg dette mentale bildet mitt av stedet og tenker på hvordan Det som venter der er. Hva passer og ikke minst hvordan kan Det bli en forlengelse av dette stedet utenfor dets vegger. Jeg tenker også på hva jeg ville synes var ekkelt og skummelt. Hva ville gitt meg frysninger om det hadde skjedd med meg.

**Så velger jeg tre ting. Disse tre tingene er manifesteringer.** Ting som skjer i verdenen når Det som venter i mørket strekker seg ut for å berøre menneskene det har fanget. Disse skriver jeg ned. Disse brukes hver gang Det som venter i mørket strekker seg direkte inn i scener, men du kan også bruke dem til å skape uhygge uten at det er med. Se på det som forvarsel til rollehaverene om at her er det noe på gang, men at det ikke alltid varsler sant.

# Forbudte plasser

Når jeg tenker på mørkeplasser er det første så slår meg ett gjensøkt hus som ligger i en overgrodd hage. Dette blir fort litt klisje, så for å sparke fantasien din litt igang handler dette kapittelet om forskjellige typer mørke plasser.

## Hva kjennetegner en mørk plass.

Det er noen ting som går igjen i et mørkt sted. Disse er viktige for å bygge følelsen av uhygge. Jeg skal ikke gå så veldig inn i detalj på hvorfor, men her er de kort forklart.

**Isolasjon**, alle mørke steder handler om å fjerne de fangede fra den trygge virkelige verden. Det som venter i mørket kan ta det mørke stedet ut i denne verdnen, men det er i det mørke stedet hvor rollene er alene, uten noe som helst nett.

**Kjent, men ukjent.** Det mørke stedet har elementer som vi som mennesker kan gjenkjenne oss igjen i. Spor av tidligere liv, og andre små detaljer som gir oss den gjenkjennelsen som blir ekkel når en tenker på at dette kan være hvor som helst. Men også den ubehagelige følelsen at dette er jo vanlig, men likevel feil.

**Fylt med uvisshet.** Vi vet ikke hva som venter i det mørke stedet. Men bare det at det er det mørke stedet og Det sin bakgård gjør at det får en egenvekt av uhygge. Du vil ikke inn dit. Det er den mørke kjelleren du alltid var redd for som barn.

Det finnes mange andre ting du som forteller kan gripe fatt i, her er tre. Bruk disse for alt de er verdt til å skape uhygge.

## De forbudte plassene.

Nedenfor er forslag og inspirasjon til forskjellige plasser som spiller på nettopp dette.

### **Kjelleren på et sykehuset**

Tomme sykehussenger, hvite fliser og sykehuslukten. Rommene de ansatte aldri

går inn i. Historien som er dysset ned. Tomme rullestoler midt i mørke ganger.

### **Et nedlagt sinnsykehus.**

Beltesenger, polstrete rom med kløremerker på veggene.

Rare ord risset inn langs dørkarmene. Låser som ikke er lette å få opp. Gamle båndopptak og journaler.

### **Mørkets tjern.**

Ett vann som aldri har en krusning blandt stille trær. Mose og vannliljer. Svak lukt av forråtnelse. Et dyp du ikke kan se bunnen i.

### **Det sunkne skipet.**

Et vrak på en grunne. Liten sikt og mye grums. Kriker og kroker som oksygenflasken kan sette seg fast i. Begrenset tid. Kulde og trange plasser.

### **Huset i enden av gaten.**

Utbrent skall fylt med restene av en familie som ikke er der lengre. Aske og sot på bilder av smilende barn. Spiker som en kan henge seg opp i. Ting som mystisk nok har overlevd flammene.

### **Hotellet**

Rommet som det aldri legges gjester på. Klokken som alltid står på samme tidspunkt. Tomme ganger. Det stille blankpolerte storkjøkkenet med hvite fliser. Den store tomme spisesalen.

Som du ser er det nok av steder som kan brukes som et mørkt sted. Trikket er å se på hva som ville gjort dette stedet skummelt. Prøve å vri på det hverdagslige sånn at det ikke lengre er helt sånn som det skal være. Å tenke seg hva som kan ha skjedd her. Etter en stund kommer dette naturlig for deg.

Og da blir utfordringer å slutte å tenke sånn.

Velkommen til de mørke steder.