



Skjult og Brutalt

av Kaare Berg

Lyset er en skjør liten ting.
Som et voksllys i en trekkfull hall.
Men det er alt vi har.
Mørket kveiler seg rundt oss,
En sulten orm, evig og ubønhørlig.

Vi skal alle dø.
Du velger selv hvordan.
På kne,
Eller sånn som du har levd.
Svar meg Storm kråke.
Fortell meg om din død.

For lenge siden var det ikke sånn. Mørket var låst vekk, i en plass utenom tid og rom. De som kom før oss var rastløse. Hele verden var deres. Allikevel ville de ha mer. I deres søken for mer åpnet de en dør som aldri skulle ha blitt brutt opp.

Deres byer brant. Deres tårn falt. Deres sjeler ble fortært i hopetall.

Kun her på Den glemte kysten fant våre forfedre ly. Omgitt av Mørket begynte de å bygge sine hjem på ny. Forsiktig, i skyggen av hva de engang var, fant våre forfedre nye liv. Byer vokste frem, festninger ble bygd for å kunne skjerme dem skulle mørket komme. Men det ventet. Og litt etter litt ble det fjernt. Noe de gamle fortalte.

Sår lukket seg. Selv om livet var hardere og farligere fant vi en form for fred.

Det kunne ikke vare, for noen må alltid ha mer.

En mørkes apostel steg frem. Hans løfter slo rot i de svake og de avundsjuke sine hjerter. Hans følgere utførte ritualer og besvergelses. Fra våre egne rekker vokste en hær frem. En hær bestemt på å slukke det siste glimmer av lys.

Bror sloss mot bror.

Søster kriget mot søster.

En mannsalder varte Søskenkrigen.

Sjeler vi ikke hadde råd til å miste ble slukt av mørket. Gode menn og kvinner vi trengte, falt. Dødens beger ble fylt til randen, og over det. Vi klamret oss til lyset. Kjempet til den siste skanse gang på gang. Vi vant.

Den Fremste Apostel, mørkets budbringer, falt. Han hærer mistet sitt samhold og forærte seg selv, eller drev ut i villmarken for å svinne hen. Vi vant.

Så mye var atter tapt.

Vi karrer oss videre. Mer spredd, svakere og færre enn før. Fryktsomme klamrer vi oss til det siste lille lys vi har. Mørket har slått rot i blant oss. Noen av få skadde fugler kjemper enda videre. Drevet til å skjerme de siste verdige blant oss. Sånn at de fleste av oss kan leve videre i håp om at fred vil vare. Det er ikke mye, men det er alt vi har.

Hva er Skjult og Brutalt

Verden ligger skjult i mørke. Ikke ett fysisk mørke, det er enda dag og natt, men ett mørke som kryper mellom oss, som spiser oss opp innefra. Vi er spredd i små samfunn, skilt av dype skoger, frosne fjell og dype fjorder. Noen få tar reisen fra sted til sted. Drevet av ett kall mot uskyldige sjeler i fare. Fare fra mørket.

Du er en av disse Storm kråkene. En av De grå.

Såret i Søsken krigen, hvor du smakte på mørket. Fikk det i blodet ditt. Du ga ikke etter. Du klamret deg fast til lyset i deg. Den lille flammen. For du hadde noe å kjempe for. Noe som kunne gi deg tilgivelse.

Krigen er over, men ikke for deg.

Du er en av de få. En av de Grå. Et løst brorskap som kjemper for å bevare lyset. Ikke ett kjærkomment syn når dere rir inn i en landsby, men ofte ett nødvendig ett. Uten annen rett enn den dere tar selv beskytter dere de svake, de rene og verdige, fra mørket som trakk dere til stedet.

Det var krigsmenn som dere som snudde Søskenkrigen, som brukte fiendens krefter mot den. Og nå, med dette mørke blodet i deres årer, kjemper dere enda for å bevare lyset. Selv om du vet at mørket tærer på deg, og hver gang du må ty til dets krefter kan det fortære en bit av hvem du er. Til du blir en av dem.

Kan du redde dem som må reddes.

Kan du balansere på linjen mellom mørkt og lyst.

Kan du tilgi deg selv.

Svaret er hva dette spillet handler om.

Hva er rollespill.

Rollespill er en samtale mellom deg og meg. Gjerne med flere deltagere, gruppen om du vil. Men det er en samtale. Og i denne samtalen blir en fantasi verden til. I denne fantasiverden, skal du lage og spille en rolle. Sammen med de andre vever dere en historie.

Det er enklere enn det høres ut.

Si at jeg tar på meg funksjonen som Vokter, jeg skal gjøre verden levende og spille alle de andre beboerne av denne. Du lager en rolle. La oss så du kaller henne Rike, og hun kommer fra Østmark, men nå befinner du deg i en liten landsby ved ett glemt sted i Jernfjordene. Nærmere sagt i en gammel ruin litt utfor denne landsbyen, hvor du leter etter en nøkkel til en dør i kirken.

Jeg har beskrevet hvordan det ser ut rundt deg, og du sier at du leter nøye. Jeg sier at tiden flyr og du merker at solen begynner å gå ned, fra hjørnet bak deg hører du kرافsing.

«Jeg snur meg, og trekker sverdet,» sier du.

«*Ut av skyggene kommer en skikkelse, en eim av råttten kjøtt brer seg i rommet*» forklarer jeg.

«*Jeg hogger den ned*» avbryter du før jeg får fortsatt.

Jeg beskriver hvordan du hogger ned dauingen, og hvordan du etter det, oppdager at den ikke var den eneste. Jeg forklare hvordan du er omringet og de vandøde kommer nærmere og nærmere.

«*Jeg prøver å klatre ut igjennom ett hull i taket*» sier du.

Sånn fortsetter vi. Frem og tilbake. Hvordan vi avgjør hva som skjer og hvem som kan si hva om hva. Det er bare detaljer. Denne teksten, dette spillet er disse detaljene.

Men hva rollespill er?

Det er samtalen ovenfor.

De viktigste reglene.

Av og til kan rollene havne i situasjoner hvor det er viktig å være nøye med hvordan man går frem for å finne ut hva som skjer. Det kan være når noen er uenige om hva ett utfall av en handling er, eller om det er tvil om hvilken retning spillet skal gå. Da er det best å ty til reglene. **Det er 6 hoved regler i dette spillet.** Alle andre detaljer og små regler fyller bare ut disse.

Disse hovedreglene virker sammen parvis. Det første paret er som følger

Det er kun du som har lov til å si hva rollen din føler eller hvordan den reagerer på ting som skjer med den.

Når noe er blitt sagt så enten spill med og la handlingen flyte videre, eller gjør noe.

Mye kan skje med rollen din. Enten fra hva Vokteren forteller, eller som en konsekvens av de andre rollene sine handlinger. Sier Vokteren at det råtne taket gir etter så skjer dette, det er kun du som har lov til å si om Rike griper etter kanten, eller om hun faller ned. På samme måte er det kun du som bestemmer hva hun synes om den personene som sendte henne ut i skogen.

Når så Rike braser igjennom de råtne takbordene, og du ikke ønsker at hun skal falle ned i flokken med Dauinger som venter sultne under henne, så må du si at Rike gjør noe. Enten godta det, eller handle. Som gir oss de to neste reglene.

Når du gjør noe, så gjør noe.

Og er utfallet i tvil, så grip etter terningene.

Det holder ikke å si at du gjør noe. Du må si hva rollen din gjør, og hvordan. Mal det med ord for de andre å se. Om hva du gjør er uklart så er det Vokterens oppgave å pirke i hva det er du gjør, gjerne med ledende spørsmål til alle er klare over hva som skjer.

Om dere enda er i tvil om utfallet, eller hvordan det skal gå, så kan hvem som helst be om at det trilles terninger. Dette er noen enkle små skritt for å skyte litt vilkårlighet inn i samtalen, og skape uventede vendinger. Det er viktig at dette grepet kun brukes til noe viktig står på spill eller om utfallet er i tvil og dere alle bryr dere hvordan det går.

Og på dette punktet kommer de to siste reglene inn.

Når terningene er kastet og de har talt, aksepter utfallet eller gjør noe annet.

Og Vokteren triller aldri terninger.

Dette betyr at når dere har brukt terninger til å dytte handlingen i en retning, så er det gjort. Gikk ikke det sånn du ønsket eller håpet, synd. Det eneste du gjøre nå er å la rollen flyte med handlingen videre. Eller, du kan gjøre noe annet som en reaksjon på hva som nettopp skjedde. Rull med ballen. En handling fører til noe skjer, som igjen leder til en annen handling.

Her kommer Vokterens unike funksjon inn. Sier hun at noe skjer, så skjer det. Den eneste måten du kan unngå at dette skjer med rollen din, er å la rollen din handle. Som tar oss full sirkel og tilbake til de to første reglene.

Litt om hva man trenger.

Det du trenger først og fremst er noen andre å spille med. Vær gjerne ikke mer enn fem, eller mindre enn tre. En tar på seg mantelen som Vokteren, resten skal spille roller. Dere må ha ett sted å være, helst hvor dere kan være uforstyrret. Om det er komfortabelt og om dere har tilgang til litt mat eller kos skader ikke det. Det kan være greit å dempe lyset og sette stemningen med noe levende lys. Litt musikk kan også gjøre underverker for å lage en atmosfære.

Dere kommer til å trenge noe å skrive med, og noe å skrive med. Det kommer til å krysses ut, og slettes litt underveis, så blyant og viskelær kan være smart. Rollearket som er med denne teksten kan gjøre alt litt lettere, men er ikke en nødvendighet.

I Mørkt og Brutalt bruker man terninger med seks sider. Det lønner seg å ha to sett i forskjellig farge. Det ene settet kalles hele terninger, og det andre kalles svake. En hel terning leser du som vanlig, den har ett resultat fra en til seks. En svak terning har ett utfall fra en til fire. Den leses som vanlig, en til fire, men viser den fem eller seks, så teller disse som fire.

Av og til må du kaste en svak terning sammen med hele terninger, og det er derfor det lønner seg å ha noen terninger som skiller seg ut.

Hvem du skal være.

Du er en Storm kråke. En kriger i ett brorskap kalt De grå. En av dem som snudde Søskenkrigen fra utslettelse til seire. Du var noe annet før det. Det er mer ved deg en ett ensidig driv mot Mørket.

Om å lage rollen.

Alle utenom Vokteren skal lage en rolle. Denne er ditt vindu inn i denne verden dere skal utforske. De følgende skrittene lar deg bygge en skisse av denne rollen. Pass på å ikke gå i fellen som er å utbrodere denne skissen for mye. Det kan være fristende å fylle på med detaljer, eller gjøre seg opp formeninger om hva de forskjellige elementene vi skal sette sammen her betyr.

Ikke gjør dette.

La skissen forbli litt vag, fyll den heller ut underveis. Det kommer øyeblikk i spill hvor du bare skjønner at denne lille biten av historie er hvorfor rollen må handle sånn som dette. Disse øyeblikkene er magiske, og om du graver deg for mye ned i detaljene nå, jo vanskeligere blir de å finne.

Ett annet lite råd før du begynner er at dette ofte går lettere, og føles mer organisk om du gjør dette sammen med resten av gjengen. Dere kan skape gammelt samhold mellom rollene, eller andre lenker mellom dem. Dette lar dere også kaste ball med ideer og spille av hverandres gullkorn.

Ta ett ark og noe å skrive med. Begynn gjerne med ett kladdeark, men du kan skrive rett på rollearket om du vil.

Øverst skal du skrive «Jeg er ...» og rollens navn. Dette kan vente litt. Det er tre folk. Deres mest vanlige trekk og navn finner du rundt her.

Den du var.

Mang en natt og mye blod har blitt ødslet mellom nå og da. Du hadde ett liv før Apostelen snudde bror mot søster. Det bor tre folk her i på Denne glemte kyst. Du ætter fra ett av dem. Hvor er dine røtter henne?

Jernfjellene – Nordfolket.

Langt mot nord, klemt opp mot Hvitgard ligger landene til Jernfolket. Under mektige fjell, i karrige skrenter har folket fra Jernfjellene holdt lyset i live. Ett værhardt folk med en dogmatisk tilnærming til tro og liv. Lenge før den Fremste apostel steg frem kjempet Nordene mot jotner og iskjemper. Om ikke de lange og kalde vintrene prøvde å drive dem i kne, så var det andre ting drevet fra mørket bak Hvitgard som dette folket fikk brynet sine egger på.

For Nordfolket vet at det ikke alltid er vinden som uler i den mørke natten. Deres haller er dunkle og lune. For Nordene vet at mye lys kaster dype skygger, men de vet alt for godt at små flammer slukker lett. Som folk har de liten tid for lek og lått, og mindre for tåper. Deres tro er drevet av tradisjoner og dogmer, det som skjermet deres forfedre skjermet dem.

Til Apostelen kom.

Tåkeøyene – Kystfolket.

Blant drivende is og skarpe skjær seiler Øyfolket. I sine små båter trosser de det urolige havet for å bringe føde hjem til sine. Av og til får de ting i garnet som kommer fra et mørke dypere enn havet. Noen ganger kommer en båt aldri tilbake. Tåken og det kalde vannet sluker mang en sjel. Sånn er livet på kanten av verden.

Sjøfolket vet at livet er kort og hardt. Deres haller er fylt med brautende sang og gjestfrihet. For dem skal lyset feires. For de vet at den kalde havvinden kan slukke dem når som helst. Og at tåken kan lure den mest overvåke på avveie. Så ikke la deres omgjengelige sinn lure deg. Deres blod er kaldt som saltvannet, og deres lynne kan være skiftende som tåken rundt deres hjem. Og deres sinne er glødende som kull. Tåkefolket har ry på seg for å være uforutsigbare og skiftende. Kystfolket holdt seg mest for seg selv.

Til Apostelen kom.

Dypskogene – Lavlanderne.

Mellom Jernfjellene i nord, og det lunefulle havet i sør har skogen tatt tilbake det som engang var underlagt oss. I skyggen av disse gamle trær har Skogfolket kjempet mot Gamle folket, Svartalver og Troll siden Mørket falt. På gamle tråkk og glemte stier har Lavlanderne blitt brutale og dødelige krigere. Landet mellom deres byer og hjem en slagmark.

Omgitt av skygger og mørke har Skogfolket lenge visst at døden kan komme som en pil fra skyggende. Deres hjem og hjerter er varme og nære, fylt med lys. Få er dem som slipper innenfor deres vegger. For en Lavlander er alltid vaksom. Ett levesett som lot dem holde stand mot de Gamle og Mørket.

Til Apostelen kom.

Velg ett av folkene. Det var blant dem du levde før krigen drev deg fra kjente trakter. Når du har valgt ett av folkene, skriv det bak ordene «Jeg er en av ...».

En av Nordfolket har gjerne:

Ett furet ansikt, en bestemt mine, ett arret ansikt, ett værbitt utseende, ett ærlig fjes, ett hardt åsyn, ett kantete ansikt.

Kalde øyne, klare øyne, beregnede blikk, døde øyne, skjermede øyne, hardt blikk, bestemte øyne.

Kraftig kropp, solid kropp, senet kropp, muskuløs kropp, arret kropp, værbitt kropp, furet kropp.

Mannsnavn:

Rolft, Ferand, Isembard, Reignard, Friederic, Huchon, Gilmyn, Serlorn, Isarn, Todric, Gauteron, Evoruin.

Kvinnenavn:

Carelia, Oriel, Verinne, Calliste, Leocardia, Elianor, Ursanne, Liaze, Rechemay, Ganleya, Alyon, Rohesia.

En av Nordfolket har gjerne:

Ett furet ansikt, en bestemt mine, ett arret ansikt, ett værbitt utseende, ett ærlig fjes, ett hardt åsyn, ett kantete ansikt.

Kalde øyne, klare øyne, beregnede blikk, døde øyne, skjermede øyne, hardt blikk, bestemte øyne.

Kraftig kropp, solid kropp, senet kropp, muskuløs kropp, arret kropp, værbitt kropp, furet kropp.

Mannsnavn:

Rolft, Ferand, Isembard, Reignard, Friederic, Huchon, Gilmyn, Serlorn, Isarn, Todric, Gauteron, Evoruin.

Kvinnenavn:

Carelia, Oriel, Verinne, Calliste, Leocardia, Elianor, Ursanne, Liaze, Rechemay, Ganleya, Alyon, Rohesia.

En av Kystfolket har gjerne:

Ett furet ansikt, ett værbitt utseende, ett lattermildt ansikt, ett troverdig utseende, ett hardt åsyn, ett vakkert ansikt.

Kalde øyne, klare øyne, beregnede blikk, stirrende øyne, skjermede øyne, hardt blikk, tindrende øyne, myke øyne.

Kraftig kropp, solid kropp, senet kropp, tynn kropp, trenet kropp, arret kropp, værbitt kropp, furet kropp.

Mannsnavn:

Adas, Radislaw, Juljian, Stefan, Jeremi, Jan, Bihdan, Marek, Anatol, Lew, Rajmund

Kvinnenavn:

Alicja, Anna, Stefania, Dorota, Klara, Irena, Hela, Halina, Lidka, Mira, Gabriela.

Øyeblikket da du stirret for lenge inn i Mørket.

Søskenkrigen preger deg mer enn de fleste andre. For du slapp Mørket inn i deg. Hvorfor du valgte å gjøre det skal vi ikke svare på nå. Heller ikke skal vi se på hva som ga deg styrke til å ikke bli fortært. Men hvem du var da du drakk fra Mørkets beger den skal vi finne ut.

Skriv «Jeg var ...» og velg en av disse. Stryk så dette vedepunktet fra listen. Så lenge denne Storm kråka lever, er dette dens historie.

Den siste - ditt folk og dine land var ikke mer. Krigens svøpe hadde bare etterlatt seg aske og is. Så du ledet menn inn i Mørkets gap for å hevne og for å dø. Du døde ikke. Hva lever du for nå?

Den Førstefødte - som kongssønn var alles øyne på deg. Du måtte kjempe hardere og lengre. Ett slags utfall kunne hvile på dine skuldre. Levde du opp til dette?

Skjoldverge - du var din herres høyre hånd. Alltid ved hans side. Skjoldet som vokter han. Delte du hans ære eller måtte du bære hans skam?

En av mange - ingen ærbar rolle for deg. Du kjempet i fylkingen, du holdt din plass i skjoldveggen. Du var der krigen var hardest, i fremste linje. En av få som stod når alt var over.

Jeger - du var en av dem sloss dypt bak fiendes linjer. Alltid omringet, alltid få. Dere brant og kjempet i det stille. Helter uten sang. Synger du for dine tapte brødre nå?

Vandrer - du var en av dem som drev fra hær til hær, fra front til front. Du kjempet der hvor skjebnen førte deg. Alene blant mange. Fant du noensinne ro?

Bautaen - det var aldri planen, men du ble den som holdt linjen når alt annet falt. De andre så til deg for å finne mot og inspirasjon. Men var det ekte?

Den beleirede - Mørkets hær kastet seg mot deres vegger og dere holdt dem. Trass sult og mørke. Trass tap og ingen utveier. Så en dag steg solen og det var over. Men er du fri?

Kjempedreperen - dere ble sett på som gale, der dere gang på gang søkte ut kjemper og jotner på slagmarken. Var det ære du jaktet på, eller en hurtig død. Det ene ble nektet deg, fikk du det andre?

Den overlevende - dere ble slått og måtte flykte. Jaget og hundset av fienden kjempet dere en uendelig retrett. Flykter du enda?

Den forlatte - hjelpen kom aldri. Dere var fanget, omringet og en etter en ble sirkelen deres mindre. Forlatt kjempet dere til siste slutt. Du skulle ha, men du døde ikke. Og nå er det fred, men er det stille?

Alt dette har formet deg til den du er i dag. De siste ti årene som en av de Grå har bare spisset deg. Se litt på denne krigeren i ditt indre øye.

Tegn så en trekant på arket ditt. Pass på å gjøre den stor. Du kommer til å trenge plass.

Det neste du skal gjøre er å svare på tre spørsmål.

Hva er det du trenger?

Hva er det du higer etter?

Hva er det du savner?

Hvert svar skal ikke være på mer enn fem ord, det holder med ett. Skriv dem i hvert sitt hjørne. La disse være vage og uoppnåelige. Om hva du higer etter ikke er det samme som hva du trenger, og om ditt savn trekker disse i forskjellige retninger så er det bare bra. Den Grå trenger heller ikke være bevisst disse drivkreftene. Disse er knagger for deg å henge rollens handlinger på når du spiller.

Rollens navn, dens Ætt, dens Vendepunkt, og dens tre driv er alle rollens røtter. Det er disse Mørket saktet fortærer og du risikerer, trekker du på dets krefter. Uten disse står ikke rollens stamme, hvem eller hva den kjemper videre for, lenge.

Under trekanten, litt lengre ned på arket skal du bruke mindre enn ti ord på å beskrive hva det er du kjemper for. La dette være bredt og åpent. Disse ordene er hva rollen forteller seg selv når den gang på gang oppsøker Mørket for å bevare Lyset.

Noe av det du kjemper for kan være:

De uskyldige små, de rene som steller lyset, dem som ikke kan kjempe selv, de som bærer lyset, dem som er tapt, lysets selv, alt som engang var.

Når du har gjort dette har du lagd skisse om hvem rollen er. Du skal nå kort lage en skisse om hvordan den er.

Lengre ned fra hvem Den grå er skal du skrive en setning på ikke mer enn ti til femten ord om hva rollen kan. Titt på skissen, se på hvem den var og hva du ser for deg at den har gjort. Begynn med ordlyden «**Jeg kan ...**». Dette er hva rollen din har lært, hvordan den overlevde. Dette er ting den kan gjøre uten å måtte tenke seg så mye om.

«Jeg kan klare meg i villmarken for jeg måtte flykte alene fra Mørket» er ett eksempel. «Jeg kan lede og snakke med folk for jeg er kongssønn» er ett annet.

Deretter skal du opp til Trekanten igjen. Her skal du skrive Vilje, Innsikt og Intuisjon langs hver sin side av denne. Begynn med vilje, sett så de andre to der det passer.

Vilje er rollens kraft. Dens driv og styrke.

Innsikt er rollens kunnskap. Hva og hvor mye den vet om verden.

Intuisjon er rollens forståelse. Hvor mye den kan lese av andre, eller av verden rundt den.

Når dette er gjort skal du utfor spissen, mellom hvert par, skrive en av de tre **Arenaene**. Disse er **Tale, Handle, og Kamp**. Du skal begynne med å sette Kamp på en av spissene ved Vilje. Så setter du ut de andre to.

En Arena er ett område hvor rollen kan utfordre verden, mer om det kommer om litt. Det du bestemmer nå er hvordan Den grå tilnærmer seg denne slags konflikter og utfordringer. Kjemper han med vilje og kløkt, eller vilje og innsikt. Bruker han vilje og kunnskap for å tvinge sin vilje igjennom, eller lar han innsikt og intuisjon styre sin tunge.

Når disse er skrevet skal du velge en av de tre egenskapene, Vilje, Innsikt, intuisjon, og merke den med en liten flamme. Dette er ett tegn på at den er sterk. Når du har gjort dette, merk en av de andre to med en svart sirkel. Dette er da Den grås svake side.

Når dette er gjort er rolleskissen din ferdig. Han eller hun er klar til å møte mørket.

En siste ting.

Før dere begynner så sett deg ned sammen med de andre. Trekk lodd om hvem som skal begynne. Den som begynner velger en av de andre og sier en av de følgende setningene om rollen hans:

- ... har kjempet ved min side lenge.
- ... har gjort meg urett og en dag skal jeg ta hevn.
- ... står i æresgjeld til meg.
- ... vet noe om meg som jeg ikke vet selv.
- ... var ett eksempel for meg.
- ... får det til å gå kaldt ned over ryggen min.

Deretter stryker han setningen fra listen, og den han navnga går videre ned listen og velger en annen spiller rundt bordet. Han skal velge en som ikke har sagt noe enda.

Siste mann, gjør som ovenfor, men må velge den som ikke har blitt navngitt enda. Når han så har strøket ut sin linje, går han videre på neste liste og velger en annen spiller. Sånn gjentar dere til alle har sagt og blitt navngitt i en sannhet fra den siste listen også.

... har jeg bare hørt om.

... har sviktet meg en gang tidligere.

... sto meg bi engang jeg virkelig trengte det.

... har stått meg midt imot.

... har sett meg på mitt laveste.

... stolte jeg på.

Ett av disse Båndene skal du merke med en liten svart sirkel.

Du kan, etter dette er gjort sette av litt plass til å skrive Sår og Arr. Her kommer du nok til å trenge litt plass etter hvert. Du bør også i nærheten av dette skrive ned de følgende tilstander: Sliten, Forslått, Uro, Arg. Skriv gjerne disse med penn, for de kommer til å komme og gå. Bruk også pennen til å tegne fire små trekanter i nærheten av disse. Du kommer til å bruke dem til å spore slagene din rolle tar.

Lag litt plass til å skrive ned utstyr. Om ikke annet avtales begynner du med ett sett med våpen, en rustning om du ønsker, reiseutstyr med proviant, og en stødig hest.

Det siste du skal gjøre er opp i det ene hjørnet av arket tegner du fire små sirkler. Igjen, bruk gjerne penn. Under disse pass på du har litt plass og skriv Stigmata.

Da er du klar til å begynne.

Når terningene skal tale.

Kampen mot Mørket er aldri lett. Rollene kommer til å havne i konflikter, og da kommer dere fra tid til annen ønske å ty til terningene. Enten fordi Vokteren har dyttet rollen din hardt mot en konflikt den ikke kan unngå, eller fordi rollen din vil tvinge sin vilje på andre.

De seks reglene dreier seg om denne runddansen. Denne delen handler om hvordan man bruker terninger og detaljene som spiller inn i dette spillet.

Hva du gjør.

Hvor mange terninger man triller og hvordan man leser dem følger noen enkle grep. Du skal først ta en håndfull terninger basert på hva du gjør og hva som er fordeler og ulemper for deg. Fra disse ser du etter den høyeste. Hvilke verdi den har sier dere hva dere skal fortelle videre.

En Håndfull

Første skritt er å finne ut hvilke arena handlingen utspiller seg i.

Arenaene er:

Kamp. Bruken av vold og makt for å skade andre. Kamp ender med at noen blir skadet. Enten det begynner over en lita jentes tårer, eller er mot en av Mørkets former. Er det en vennlig brytekamp så havner det under Handle. Kamp er vold. Det ender i blod.

Handle. Når fysiske handlinger teller. Om det er å holde balansen på dekk imens båten blir kastet rundt som en båt, gripe fatt i en bjelke når råtne gulv gir etter, eller om man skal finne sporene etter hvem det var som stjal enkas barn. Kan det ikke løses med å skade noen, eller å snakke med dem, så faller det inn under handle.

Tale. Bruken av ord og gester til å få sin vilje igjennom. Om du holder en tale for å drive troppene dine til heltemot, å få en fryktsom abbed til å åpne portene til klosteret, eller å be en uskyldig pike la være å kutte strupen på mannen som slaktet henne familie. Tale er når ord er dine våpen.

Når en rolle gjør noe, og man har funnet ut hva og hvordan den gjør dette så vil dere vite hvilken Arena denne handlingen faller under. Det er Vokteren som har det siste ord, men det bør brukes sjeldent.

Se så på rollearket og trekanten i midten. Hvilke to egenskaper ligger opp mot den. Se etter om en er sterk eller svak. Dette avgjør hvor mange terninger du skal begynne med i hånden.

Er det ene egenskapen sterk og det andre vanlig så griper du tre terninger.

Er den ene sterk og den andre svak så griper du to terninger.

Er den den ene svak og den andre vanlig så griper du bare en terning.

Neste skritt kommer fra hvordan du beskrev din handling. Dere skal kjapt se på hva som er dine fordeler og hva som teller imot deg. Fordeler kommer fra din beskrivelse av handlingen, du kan også nevne andre ting som kan gi deg en Fordel. Vokteren kan påpeke ting utenfor rollen din, eller tilstander den har som kan gi deg Ulemper.

Ikke bruk for mye tid og krefter på dette.

Grip det som virker troverdig i forhold til hva som skjer og gå videre. Om dere finner at dette ikke gjør ting mer levende i deres øyne eller virker sannsynlig så har dere rotet dere for mye ned i detaljer. Ikke la dette stoppe flyten.

Vei så antall Fordeler mot antall Ulemper. Har du flere Fordeler enn du har Ulemper så har du en Fordel. Har du mer Ulemper så har du en Ulempe. Uansett hvor mange Fordeler eller Ulemper så har du alltid enten en Fordel eller en Ulempe.

Har du en Fordel så legger du en terning til håndfullen din.

Har du en Ulempe så trekker du en terning fra Håndfullen din.

Har du bare en terning før dette, så ikke trekk denne fra. Den blir svak istedenfor.

Er dette noe rollen din kan så legger du til en terning til Håndfullen. Ikke vær grådig her. Favner du for bredt, så kan Vokteren si at det ikke passer.

Har du et Bånd til noen direkte involvert i handlingen, eller som blir påvirket av den, så kan du legge til en terning. Er dette forholdet merket med en mørk sirkel legger du bare til en svak terning.

Du begynner kun med Bånd til andre Grå, men underveis vil du knytte Bånd til andre. Enten du vil eller ei. Til venner, så vel som fiender og døde.

Om en annen rolle hjelper din, om du ett Bånd til den eller dem, legge atter en terning til. Om dere ikke deler ett Bånd, så kan den andre enda hjelpe deg. Men den deler da utfallet med deg skulle det ikke gå som du ville.

Mørkets beger.

Det siste du skal gjøre før du kaster terningene, om du ikke allerede har gjort det, er å bestemme deg om du ønsker å bruke det Mørke som flyter i blodet ditt. Det kan godt være at du allerede har lagt dette inn i beskrivelsen av handlingen din. Om ikke så legg dette til nå.

Det finnes to måter å gjøre dette på.

Den Skjulte måten, hvor symptomene er små, og kun synlig skulle du få et stigmata. Denne skjulte berøringen av det Mørke foregår i dine øyne og din sjel.

Den vil la deg ta alle terningene som viser en til tre og trille dem en gang til.

Den Brutale måten manifesterer seg. Det er ikke tvil om at Mørket strømmer fra deg. Verden vrir seg i smerte av dette. Det er som om du ringer en gongong i det som binder den sammen. Alle rundt deg ser hva du gjør. Mal dette med ord.

Men alle de hele terninger som er lavere enn seks skal du trille om igjen.

Uansett hvordan du bruker Mørket så blir du merket av det. Gjør du det skjult, så setter du ett merke på rollearket ditt. Var du brutal så setter du to. Bruk gjerne en liten mørk sirkel. Når ting har roet seg betaler du prisen for dette. Vokteren vil si når det passer.

Å lese terningene.

Når du har kastet terningene ferdig skal du lese dem. Tilstander og hvor sterkt Mørket er kan påvirke hvilke du får beholde. Ta den høyeste du sitter igjen med.

Viser den en til tre så gikk det ikke sånn som du ville.

Er den fire eller fem så gikk det ikke helt sånn du håpet.

Har du fått en sekser så gikk det som du ville.

Vokteren tar så dette og bygger på dette. Dette er en av hennes mest utfordrende, men også mest givende oppgaver.

Om det ikke gikk sånn du ville betyr det ikke at handlingen din mislyktes. Det kan, men oftest betyr det bare at utfallet ble noe helt annet enn du trodde. Gjerne noe som gjør livet til rollen din vanskeligere.

Prøvde du å snike deg usett over borggården betyr ikke dette at du ble oppdaget eller at du ikke kom deg over, selv om dette er fullt mulig. Men det kan også bety at idet du finner ly på den andre siden kommer flere krigsmenn med fakler ut. De begynner å gjøre klare til inspeksjon, og du er nå fanget mellom dem og borgmuren. Det er nå bare ett spørsmål om tid før du blir tatt.

Eller si at du prøvde å øke moralen til en liten håndfull av landsbybeboere før de Ormspiste atter prøver å storme det gamle tårnet dere har forskanset dere i. Du blir ikke møtt med likegyldighet eller knekker kampvilje deres. I stedet oppildner du dem så at når de Ormspiste angriper stormer landsbybeboerne ut i møte.

Gikk det ikke helt sånn du håpte har gjerne utfallet du ønsker en pris. Vokteren kan gjerne gi deg ett vanskelig valg, ta noe fra deg eller si at det koster deg noe. Det kan også bety at du nesten lyktes, eller klarte det bare sånn delvis. Uansett så er du nærmere og prisen å betale er mye mindre enn om det ikke gikk sånn du ville.

Si at du hogger etter en av Mørkets tjenere. Du treffer den, men den treffer deg også. Eller kanskje du treffer den, men sverdet ditt sitter fast i brystkassen hans i det han faller fra borgmuren.

Eller tenk deg at du rømmer fra tre kuttekleddede ryttere. Du har brukt dine skogsferdigheter til å slippe unna med tronarvingen svøpt i dine armer. Du slipper unna, men må velge mellom å gjemme den lille i ett hult tre eller å ha gått deg håpløst vill i skogen. Uansett nærmer skumringstimen seg slutten.

Med dette utfallet går det din vei. Men ikke helt, og livet til rollen din ble med ett litt mer innfløkt.

Det gikk som du ville betyr ikke at alt stopper opp med der. Du lyktes. Du får kanskje mer enn hva du ba om, eller så åpnet en ny mulighet for deg. Vokteren kan dytte handlingen videre når hun beskriver utfallet av handlingen på dem rundt deg. Husk at rollen din er ikke alene, det er andre rundt den. Og Mørket følger alltid med.

Det råtne gulvet ga etter under deg og du grep fortvilt etter de gamle bærebjelken for å ikke ramle ned blant de sultne døde under deg. Det gikk som du ville. Du fikk tak og henger nå i taket på den gamle kirken. Men de døde er fortsatt sultne og hveser i frustrasjon over at du ikke ramlet ned til dem. De begynner å klatre opp på hverandre for å nå bena dine. Hva nå?

Eller hva når salen er stille etter din vakre sang om Heltinnen Isobel og hennes heroiske siste kamp mot en av Mørkets mektigste tjenere. Du ser lensherren nikker fornøyd, overbevist om din rettskaffenhet. Hans yngre vakre kone ser på deg med ett blick som vitner om en helt annen sult. Hun reiser seg og kommer mot deg. Hun er ikke kjent for å ta ett nei for ett nei, og er lensherrens øyesten. Hva gjør du nå?

I Skjult og Brutalt er oftest ikke utfallet av en handling ett enten eller spørsmål. Det er mer ett spørsmål om hva nå?

Tilstander

Ett av utfallene av at ting ikke går som du ville er at Vokteren kan gi deg en Tilstand. Hvilken er bestemt av hva som skjer. Rollen kan også pådra seg tilstander av ting som skjer utenfor dens kontroll, eller når du bare sier ja og lar Vokteren fortelle videre.

Ingen av Tilstandene er varige, men de gjør rollens liv vanskeligere og kan ha ekko langt ut i fortellingen.

Sliten.

En rolle som er sliten er trøtt til benmargen. Dens siste reserver er brukt. Den har Ulempe på alle fysiske handlinger, og problemer med å konsentrere seg om andre oppgaver hvor den også kan ha Ulempe.

Denne Ulempen overstyrer alle fordeler unntatt dem som kommer fra andre Tilstander. Er en rolle sliten så kan du bare hoppe over det skrittet av å samle terningshåndfullen din. Du har en Ulempe.

Ett godt måltid og en god natts hvile er det som skal til for å bli kvitt denne tilstanden. Eventuelt kan Vokteren si, om det har passert en del tid, si at en rolle ikke er sliten lengre.

Arg.

En rolle som er Arg har ett sydende sinne i seg. Dette er ikke skrikende sinneutbrudd, men mer en glødende sten i hjerte dens. Rollen kan glemme unødig, lange ut mot den minste provokasjon eller trykke det langt ned. Dette sinnet er destruktivt og ufokusert. Rollen trenger ikke engang vite hvor det kommer fra.

En rolle som er sint har Fordel i alle handlinger hvor aggresjon, brutalitet og vold spiller en rolle. Akkurat som den har Ulempe i alle handlinger hvor disse trekkene ikke er hjelpsomme.

Problemet er at dette sinnet ofte gjør at rollen går for langt eller er mer brutal en den trenger å være. Noe Vokteren sikkert kommer til å bruke. Sinne nærer også Mørket, så en rolle som er Arg kan fort gjøre vondt verre.

En Arg rolle som trekker på Mørket i seg får en ekstra terning, men får også ett Merke mer. Den kan heller ikke prøve å få rens seg selv.

Kun å tilbringe tid i nærhet av en Verdig eller Ren person, eller bruke en dag med å se noe uskyldig og enkelt som barns lek kan roe dette sydende hjertet. Problemet er at spesielt barn er vare for dette skjulte sinnet. Og frykt nærer bare sinnet.

Ett annet valg er å finne noen å ødelegge. Å slippe sinnet løs på noen som ikke er farlige for rollen, å knuse noen som er hjelpeløse kan la rollen brenne ut sinnet. Etter å ha sluppet denne ilden løs og drukne den i blod vil rollen ikke lengre være Arg. Den vil få ett Merke som sitter til rollen har mistet en av sine røtter.

Hjemsøkt.

En rolle som er hjemsøkt er urolig, ubekvem. Noe trykker bak øynene dens. Dens gamle arr og minner kommer til overflaten. En ubestemt frykt og rastløshet har kommet over rollen. Den har problemer med å samle tankene, og kjenner ofte Mørkets nærvær hengende over seg.

En rolle som er Hjemsøkt kan ikke samle tankene sine. Den får ikke hvile og den får ikke ro. Den kan ikke slutte å være Arg eller hvile om den er Sliten. Alle handlinger som krever konsentrasjon eller tankevirksomhet er vanskelig, så rollen har Ulempe om den skal gjøre noe som av det.

Om en Hjemsøkt rolle velger å slippe Mørket løs i seg selv viser det på kroppen dens. Mørket setter spor. Rollen får umiddelbart ett Stigmata.

Rollen vil kun finne ro, om den søker ly ett sted hvor den kan få trygghet og varme av andre. Da helst noen som ikke er berørt av Mørket. Noe som kan være vanskelig. Spesielt siden Mørket nå hvisker deg i øret.

Om du ikke finner ro på denne måten kan rollen fortape seg i rus og sex. Den overgir seg til sine basale instinkter og drukner disse vonde minnene og spøkelsene i alkohol og naken hud. Uroen forsvinner og kun sinnet sitter igjen. Rollen blir da Arg.

Forslått.

Når en rolle er Forslått er den mørbanket. Mindre kutt, skraper og store blåmerker er typiske sår og smeller som ser dekket av Forslått. Rollen har fått juling. Den har det vondt, det er ubehagelig, men ingenting er kritisk. En god natts hvile fjerner effekten, om ikke merkene av denne tilstanden.

Imens en rolle er Forslått har den Ulempe på fysiske handlinger.
Om den ikke er Arg. Sinnet driver den da videre.

Skadet.

Skader er mye mer alvorlige. Disse er dype kutt, forstuinger og brukne ben og hoderystelser. En rolle som er skadet er begrenset i sine handlinger etter hva som er troverdig. Vokteren har siste ord. Hvordan skaden er beskrevet bestemmer mye hva rollen kan gjøre. En rolle som har ett dypt kutt over magen kan ikke gjøre så mye, imens en som har ett brukket ben hverken kommer til å vinne noe løp eller lengdehopp tevlinger med det første.

Om en rolle kan utføre den handlingen du ønsker å prøve fjerner du de høyeste terningen etter du har kastet. Har du bare en terning i hånden så blir den svak.

Uansett hvor mange sår rollen tar, så er den bare Skadet. Den kan følgelig gjøre mindre og mindre, men når den gjør noe, så teller den som Skadet en gang.

Sår som dette tar lang tid å leges. De krever pleie og tid for å bli bra. Det kan fort ta en måned eller mer før såret er leget. Alt avhengig av hvor aktiv rollen er og hva slags pleie den får. Etter kort tid med pleie kan rollen handle som om den bare er Forslått. Du bør være varsom, for det skal ikke mye til for å åpne såret på nytt og at rollen blir Skadet igjen. Når sårene er grodd så stryk det fra rollearket og merk at du har ett arr isteden.

Noen ganger er tid noe rollen ikke har mye av. Alt for mye kan stå på spill. Rollen kan la Mørket i blodet dens flytte og knytte sammen selv banesår. Dette

er en Brutal bruk av det Mørke blod, og bærer en høy pris. Men rollens legeme er like helt som før skaden skjedde.

Den første prisen er at rollen merkes, sett tre merker til på rollearket. Du må umiddelbart se om Mørket Fortærer noe av deg. Du vil få vite mer om hva bruken av det Mørke blodet gjør om litt. Rollen din blir også Arg. All smerten fra dette såret legger seg som glødende kull i hjertet dens.

Arret vil alltid se rødt og ferskt ut, med mørke vener og årer rundt det. I Mørkets nærvær kan dette verke, og om rollen bærer ett Stigmata kan verk og gammelt blod lekke fra dette såret.

Sverdlek

Søskenkrigen har satt dype spor i De grå. De kalles Storm kråker, for hvor enn de drar følger ufred og strid. Gamle sår rippes opp, Mørke tjener avdekkes og stål trekkes. Kamp og vold er en del av deres ferd.

Siden prisen for å trekke blankt ofte er veldig høy er det noen få ekstra regler for å spisse denne arenaen litt.

All kamp starter med at noen handler. Følg som vanlig denne handlingen, utfallet er styrt av reglene under. Når noen så har handlet, får alle andre reagere eller gjøre noe før det atter blir den første sin tur. La hva som skjer bestemme rekkefølgen, det viktigste er at alle får gjort noe. Det kan virke nobelt å la sin motstander trekke først, men det er ikke mye heder i å blø ut på ett skittent jordgulv.

Det er lite rom for ære når man kjemper mot Mørket.

Hvor hardt traff du.

Alle utfall av en kamphandling svarer på spørsmålet «traff du, og hvis så, hvor hardt?» Skjult og Brutalt skiller mellom ett Hardt slag og ett Slag. Vokteren har noen retningslinjer, men kort fortalt så vil et Hardt slag Ta ned en vanlig birolle med rustning, og ett slag vil gjøre det samme med en uten.

Ta ned er når noen blir truffet så hardt eller skadet så kraftig at de er ute av kampen. Dette innebærer ofte grove alvorlig sår eller banesår. Døden er en fast følgesvenn når en tyr til våpen.

Får du da en sekser, det gikk som du ville så:

Du treffer med ett Hardt slag.

Vokteren kan også tilby eller si at

Du treffer med ett Slag og slo motstanderen din til bakken.

Du treffer med ett Slag og brøt rustningen dens.

Du treffer med ett Slag og har en Fordel i en kort tid.

Du driver motstanderne dine foran deg, og har en Fordel mot dem så lenge du beholder drivet forover.

Du driver din motstander dit du vil.

Du kan komme deg unna.

Om det ikke gikk helt din vei, en fire eller en femmer, så:

Du treffer med ett Slag, men du blir selv truffet av ett Slag.

Det kan også bety at

Du treffer med ett Slag, men blir Sliten.

Du treffer med ett slag, men mister fotfeste eller noe du holdt fast på.

Du driver motstanderen din der du vil, men den treffer deg med ett Slag.

Du ser en åpning til å komme deg unna, men tar ett slag om du prøver deg.

Går det ikke din vei, en til tre, så:

Du tar ett hardt slag. Vokteren kan isteden velge å dytte så hardt hun vil. Du er hennes tyggeleke ett lite øyeblikk.

Det viktige her er at det er ikke bare ett mulig utfall. Og at dere ser situasjonen an, og ikke bare tenker: jeg slår, du slår.

Når det regner slag.

Når en rolle blir truffet har du to valg, uansett om det er ett Hardt eller vanlig Slag. Du kan Presse på eller Ta slaget.

Presser du på rir Den grå på sinne, frykt eller kamplyst. Den ignorerer slaget og kjemper videre. Du merker av ett Slag, bruk en liten trekant som merke. Var det ett Hardt slag så skal du merke av tre. Vi kaller disse Treff.

Når du har tre eller mer Treff kan du ikke presse på videre. Rollen har tøyd skjebnen for langt. Ved neste treff må du Ta slaget.

Merk at har du rustning kan du snu opp til tre Slag eller ett Hardt slag en gang hver kamp. Er det bare ett Slag kan du snu ett uten at noe skjer, neste slag gjør Den grå Forslått. Det tredje gjør rollen Sliten. Ett Hardt slag ødelegger rustningen. Men heller den enn deg. Det er opp til deg om du vil dette. Husk å beskriv kort hvordan dette ser ut.

Når du Tar Slaget ser du umiddelbart på hva som skjedde. Ta ett merke og se.

Se på hvor mange merker du har, plukk opp rett nummer terninger, kast dem og velg den høyeste. Du kan bruke det Mørke blodet ditt her, dette er en brutal og markant bruk av det. Mal det deretter.

Hvor mange terninger du har avhenge av hvor Merket du er. En huskeregel er at jo flere merker, jo mindre terninger triller du.

Ett Treff da triller du tre terninger.

To Treff gir deg to terninger.

Tre Treff etterlater deg med en terning.

Fire eller mer Treff gjør denne siste terningen Svak.

Dere skal lese terningene som følger:

En til tre og Den grå blir Tatt ned.

Fire eller fem og Rollen blir enten Såret eller slått til bakken
For slått.

Sekser vil si at du slapp med skrekken og at rollen er bare
For slått.

Som alltid, husk å fortell hva som skjer. Vokteren beskriver hvordan du blir truffet. Å bli truffet legger rollen din i hennes hender.

Så snart du har trillet fjerner du Treffene rollen har. Om rollen ikke blir tatt ned. Da skal du bruke dem senere.

Når du har blitt tatt ned.

Du er ute til ting har roet seg. Enten din side vinner eller ei. Inntil da kan du kun gjøre noen få ting. Du kan kripe i skjul før du slukner. Du kan ligge og skrike i smerte. Du kan trygle om hjelp eller nåde imens du prøver å trekke deg vekk. Du kan slukne og ligge som død. Eller du kan gjøre en siste akt før du faller om død, den går sånn du vil.

Velg en.

Når kampen er over, eller dine venner har tatt deg med ett sted hvor de kan få pusten igjen og har tid til å se på deg. Eller om du blir etterlatt på slagmarken som død og kråkene har begynt sitt måltid. Gitt at du ikke ga alt og døde så skal dere finne ut hvordan det gikk.

Igjen se på antall treff, og trill terninger deretter.

Gikk det sånn du ville så viser seg at bak alt blodet så er du egentlig bare for slått.

Gikk det ikke helt bra så er Storm kråka Såret.

Gikk det ikke har rollen et Banesår. Den er døende.

Ligger rollen for døden kan du enten akseptere dens endelikt. Du skal beskrive dens bortgang, kanskje si ett siste farvel eller noen vektige ord. Eller bare la den dø stille i gjørma på en glemt slagmark. La fortellingen til nå inspirere deg.

Eller du kan ofre noe. Mørket i blodet til rollen er alltid sultent. Ved å la det fortære en av røttene til rollen kan det bringe den tilbake fra kanten. Dette etterlater ett arr tydelig merket av Mørket som ovenfor. Du stryker da ut en av rollens røtter. Det er ikke som om denne er glemt eller aldri skjedde. Det betyr bare ingenting for rollen lengre. Den biten av dens sjel er vekke. **Fortært.**

Krigsmenn og deres verktøy.

Om dere ønsker litt mer detaljer rundt kamp kan dere se på hvordan rollen sloss. Hvilke våpen den har kan gi fordeler i visse sammenhenger.

Bruker du skjold i kamp mot flere, så kan det stoppe ett Slag. Er det ett Hardt Slag er skjoldet ødelagt.

Sverd gir de en fordel om du sloss mot mange.

Øks og hammer gir fordel mot dem som bruker rustning.

Med to våpen kan du lande to Slag istedenfor ett hardt.

Spyd gir fordel om det er avstand mellom dere, Dolk er en fordel om dere er tett på.

Et stort to hånds våpen lar deg treffe flere om de står foran deg.

Mørkt blod, sterkt sinn.

Alle som tar på den grå mantelen deler en byrde. De har drukket av Mørkets beger og dette flyter i blodet dere. Få kan stå imot denne Mørket. Enda færre kan bruke det. Rollen din kan.

Det finnes to måter, Skjult og Brutalt.

Hvordan dette virker er beskrevet der det gjelder, men kort fortalt så lar den skjulte måten deg trekke på Mørket i blodet ditt uten at det synes i verden rundt deg. En som er følsom for Mørket, som du og de andre Grå er, så kan dette merkes som ett kaldt sukk igjennom ben og marg om de er nærme.

Den brutale måten lar deg vri verden rundt deg. Ikke bare er det synlig for dem som kan se. Det før Mørket og dem som er følsomme kjenner det som om noen grep deres hjerte i kalde hender. Hvor sterkt kommer an på hvor nærme de er. Men ett bue skudd er en bra huskeregel. Den brutale måten river også i rollen, så den får ett Stigmata.

Begge deler merker rollen.

Den skjulte gir ett merke, den andre gir tre.

Når handlingen er over og rollen har ett par øyeblikk til å puste gjør disse seg gjeldene. Vokteren kommer til å be deg trille. Hvor mange terninger du har kommer an på hvor mange merker du har. Som vanlig velg den høyeste.

Ett merke gir deg tre terninger.

To merker gir deg to terninger.

Tre merker gir deg en terninger.

Har du flere, blir den siste terningen svak.

Merker kan kun fjernes gjennom renselse. En forsøk av rollen på å rense Mørket fra dens blod for en liten stund. Det samme gjelder for Stigmata.

Gikk det som du håpet, du fikk seks, så forsvinner ett merke og du blir Arg.

Gikk det ikke helt sånn, men du fikk fire eller fem, så blir merket. I tillegg blir du Arg og får et Stigmata. Du kan ha mer enn ett av disse.

Gikk det galt så fortærte Mørket en bit av rollens sjelen. Du må velge en av røttene dens, og stryke den ut.

Prisen for å bruke Mørket er høy. Du tyr til den tidløse ondskaper som hungrer etter alt lys. Det har en pris.

Mørkets kyss, stigmata.

Mørket i blodet til Den Grå river ikke bare i rollens sjel, men i legemet dens. Når rollen får ett Stigmata setter dette sitt merke. Det melder sin ankomst med en kort skarp smerte. Etter det merker rollen det ikke. Det er ikke dens blod som renner.

Selv om ett av disse mørke sårene eller merkene ikke har noen effekt på rollen, så har det en effekt på hvordan folk rundt den ser den. Frykt og avsky er de vanligste reaksjoner, men noen kan vise sympati og takknemlighet for offeret rollen tar for dem. Merk deg disse. De er enten falske og tjenere av Mørket. Eller så er de ekte og merket av Lyset. En av de få Rene eller Verdige. Det skal være sagt at ikke alle Rene gjør dette. Det er kun Vokteren som vet hva som er i en Birolles hjerte.

Stigmata kan være;

Blodige tårer renner fra rollens øyne.

Dens hender blør fra negler og hull i håndflatene.

Dens hud blir blek, nesten gjennomsiktig og blank som voks.

Rollen kan bli lysfølsom, det kjennes som dagslys brenner huden dens.

Dens øyne blir blodskutte og store ringer former seg under dem.

Blødende sår som fra lenker former seg på hender og føtter.

Dere kan sikkert komme på flere etter hvert som dere utforsker Den glemte kysten.

Fortært av Mørket.

Den største prisen Mørket kan ta er biter av rollens sjel. Dens røtter. Når Mørket har tatt en bit er det vekke. Slukt for all tid. Rollen vet at det er ett hull der, som ett blåmerke på blek hud. Men det betyr ingen ting for den lengre.

Det er viktig å merke disse øyeblikkene i spill. Vokteren kan gjerne beskrive hvordan lyset dimmer litt. Eller hvordan dyr blir urolige eller barn begynner å grine. Mørket tok litt av lyset, og verden har så lite igjen. Merk dere disse tapene.

Disse er den prisen rollen betaler for å forsvare lyset.

Dette er hva dens reise mot tilgivelse koster.

Renselse

En rolle med merker eller Stigmata bærer disse til den får rensset seg.

Dette må gjøres der hvor lyset enda er sterkt. Dette kan være en plass ubesudlet av mørkets nærvær. Eller i nærheten av en av de få Rene eller Verdige som finnes. En rolle kan også gjøre dette med hjelp av en Uskyldig, men dennes renhet ofres da.

Dette tar tid.

Rollen kan enten tilbringe en natt i bønn, ettertanke og syndeforlatelse sammen med en av dem som bærer lyset. Eller en dag med hardt fysisk arbeid, uten hvile eller mat, i tjeneste til dem. Den kan straffe seg selv, enten ved å blø seg selv med mange kutt eller å piske vondskapen ut av seg. Igjen i lyset eller dens bæreres nærvær.

Når så neste morgen kommer er rollen rensset. Dens merker er vekke, dens Stigmata er borte.

Vekst og fremgang.

Å kjempe mot Mørket tærer mer på rollene enn det bygger dem opp. Men motgang kan også gjøre sterk.

Bruker rollen Mørket mot en som ikke er en tjener av Mørket så får de ett Bånd til hverandre. Skriv dennes navn. Merk det med en liten sort sirkel.

Renser en av Lys bærerne rollen får de ett Bånd.

Får rolle ett banesår og overlever det så får rollen ett Bånd til plassen det skjedde. Merk dette med en liten sort sirkel.

Klarer De grå å overkomme Mørket fra ett sted det har slått rot vil de ha ett Bånd til alle som lever på den plassen skulle de komme tilbake. Noe som ofte skjer, for har Mørket funnet ett hull, finner det fort flere. Ikke bare får rollen ett bånd, men under hva den kan så skal du skrive ett trekk. Ett enkelt ord som gjorde seg gjeldende. Dette trekket kan brukes til å gi fordeler.

Tilgivelse.

Hva rollen skal tilgis for oppdager dere underveis. Det er også opp til deg å bestemme når rollen har fått fred nok i sjelen sin til å kunne drive Mørket fra den. Dette henger sammen med de tre drivkraftene den har. Hva den trenger, hva den søker og hva den savner.

Det er kun du som kan gi rollen fred.

Da er den rollens reise over. Fortell litt om hvor den drar og hva den tenker å gjøre med de siste årene i sitt liv. Og la rollen så ligge. Den er enda din. Vokteren kan ikke røre den.

Og kanskje en dag så våkner uroen igjen.

Vokterens kappe.

Heldige deg som får ta på deg denne kappen. Hvor de andre bare skal spille en rolle, skal du gi liv til en hel verden. Du skal befolke Den glemte kysten med tapte sjeler, uskyldige og ondskap. Sammen med de andre skal dere veve en historie. Se på deg selv som den som skal flette handlingen sammen. Du er ikke den som skal styre hvordan spillet skal gå. Dette kan høres ut som mye. Derfor har du her noen verktøy.

Før vi begynner

Så passer det seg litt å snakke om følelser.

Eller mer nøyaktig om tre ubehagelig følelser, som er nært beslektet; frykt, skrekk og grøss. Disse følelsene er grunnen til vi ser grøsser filmer, hvorfor vi forteller spøkelse historier, og litt av tanken bak dette spillet. For det er godt å bli litt redd, å kose seg med uhygge under trygge omstendigheter. Og siden disse er så viktige i leken dere skal begynne med nå, er det greit å se litt på dem og forskjellen dem imellom.

Frykt er uro og engstelse, noe som kommer av å ikke vite helt hva som skal skje, men at man vet at det ikke blir noe bra. Grøss og skrekk kommer som en reaksjon når frykten får sitt utløp. Grøss er når frykten går over i ubehag. Skrekk er angst og panikk ved at situasjonen blir truende og overveldende.

Vi blander ofte disse tre, og alle har sin plass i Skjult og Brutalt. Men for å hjelpe deg skjønne litt om forskjellen så tenk dette eksempelet.

Frykt er når du følger blodspor fra ned trappen i det gamle tårnet, ned i kjelleren og inn i ett rom med en boks stående gulvet. Grøss er når du feier vekk edderkoppnettene og åpnerboksen. Der finner du ett avkappet hodet. Skrekk er når du innser at det er ditt ansikt.

Å bruke disse tre om hverandre er en av dine største oppgaver i Skjult og Brutalt.

For å gjøre dette har du de følgende å lene deg på.

De store tre.

Du har tre leveregler som Vokter. Grip disse og spill etter dem. Sett ditt eget preg på dem, og bruk disse som spor når du bruker resten av verktøyene du får nedenfor. Ikke gå deg vill i ordlyden, men finn kjernen som passer deg. Det eneste du må gjøre er å være konsekvent når du bruker dem.

- **Du er rollenes største tilhenger.**

Bry deg om rollene og hvordan det går med dem. Ta glede i deres motgang, tap og harde seire. Det er dem dette spillet handler om. Alt annet finnes bare for å fortelle deres historier.

- **Gjør rollenes liv utfordrende og spennende.**

Du skal presse De Grå. La dem vise seg frem i motgang og når natten er på sitt mørkeste. Det er kun når kampen var hard at seieren kan måles. Jo hardere rollene må kjempe, jo mer

spennende er det for dere alle sammen. Mørket fortærer, la de andre måtte ta valg som sier noe om hvem rollene deres er.

- **Spill for å finne ut hva som skjer.**

- du har ingen kontroll over hva som skal skje. Dette er De Grås historie, og du bestemmer ikke over dem. Konsentrer deg derfor om å dytte og utfordre dem. Bry deg om å lage spennende situasjoner og gripende biroller. Så lenge du gjør dette så vil noe skje, nyt at det er uforutsigbart.

Dette er dine regler. Alt annet som kommer videre her skal du bruke i lys av disse.

Vokterens Skjold

Akkurat som med De Store tre, så må du gjøre deg opp en mening om hva disse neste skal bety for deg. Disse er ikke skrevet i stein, men er der for å hjelpe deg å forme en givende spilleøkt for alle sammen, også deg selv. Du finner noen råd om hva disse betyr. Når du gjør til dine egne kommer spillet deres vil få et liv av seg selv.

- **Gjør Den glemte kysten mørk og dyster.**

Jobb for å skape en mørk, dyster og ikke minst troverdig verden for rollene. Pust liv i den med små detaljer og ubesvarte spørsmål. Du trenger ikke ha en forklaring for alt, bare gi det en grunn. Og om du ikke har den klar så let etter den imens dere spiller. Mørket er evig, sultent og over alt. Lyset er svakt og flakkende. La kampen deres påvirke ting på skjult og mystisk vis.

- **Alle andre roller er ikke viktige.**

Skjult og Brutalt handler om Fortellernes roller. De andre rollene er bare der for å gjøre verden levende. For å presse eller støtte rollene. De grå trenger noen å måle seg med, noen å redde og noen å krangle med. Men i det store og hele er de ikke viktige. Deres livstråder kan klippes fort når det passer deg, la rollene håndtere etterspillet.

- **Alle har et navn.**

Selv om de ikke er viktige, så må du gjøre alle biroller levende. Mørket er grådig, verden er brutal og porten til dødsriket lukker seg aldri helt. Gi alle ett navn. Alle har en kjerne av lys eller mørke i seg. Det er så få folk igjen, de er alle viktige for noen. Om det er Den falske apostel som prøver å vekke den Gamle under Landsbyen, eller stallgutten på vertshuset. Gi dem en mål og mening. Om det er som motstand eller for å skape stemning. Ikke lag pappfigurer. Ett navn hjelper mye. Knytt dem til noen andre og spill fra der.

- **Båndene som knytter er større enn du kan se.**

Lyset og jakten på mening er viktig i Skjult og Brutalt. Du vet kanskje ikke hvordan alle brikkene henger sammen enda, men spill som om de gjør det, og la alt få en grunn etter hvert. Du vil se at rollespillere dine er flinke å se sammenhenger du ikke gjør.

- **Mørket vokter.**

Rollene har blitt merket. De har drukket av dets beger for så å snu ryggen til. Ikke nøl med å la tilfeldigheter gjøre ting vanskeligere eller farligere. Det er helt greit at De grå havner i fare på grunn av tilfeldigheter, de kalles Storm kråker for en grunn. Det er ikke greit om det løser seg ved tilfeldigheter.

- **Snakk direkte til rollene.**

Ikke snakk til spillerne. Snakk til rollene direkte. Si «hva gjør du?» ikke spør hva rollen deres gjør. Hjelp dem å se verden igjennom rollenes øyne. Snakk til hver spiller, prøv å legge til en av sansene hver gang du sier eller beskriver noe til dem.

- **Still ledende spørsmål og bygg på svarene.**

Når rollene gjør noe kan du forme hva som skjer, eller utdype det, ved å stille ledende spørsmål. Ikke begrens deg til svarene du tror du får, men rull med svaret de gir deg. Spesielt når det ikke var noe du ventet. Ikke slutt å spørre før du er helt klar over hva de vil.

- **Si at noe skjer, men avled dem.**

Når du sier noe så skjer det, men ikke la dette alltid bære vekten av hva du sier. Istedenfor å si at Det stille brorskap har stormet herregården og leder barna vekk mot skogen, si at i lyset fra den brennende kirken ser kuttekledde føre barn vekk i natten. Ikke la dem vite hva av det som skjer som er viktigst.

- **Si at noe skjer, men ikke fortell hvorfor.**

Ikke la spillerne alltid få vite hvorfor noe skjer. La dem jobbe for å finne ut av. Kanskje det skjer eller skjedde ett annet sted og alt rollene får se er etterspillet. La dem føle at de er del av en større verden hvor ting skjer utenfor deres nærvær.

- **Gi dem det de kjemper for, men alltid for en pris.**

Det er viktig at De grå av og til når målene sine. Men før de kommer så langt, la dem jobbe for det, og når de har nådd dem legg ved et lite men På denne måten lukker du ingen dører skulle dere ville gå ned denne veien igjen. Er det er mer å fortelle i denne historien. Som sagt, hvor Mørket har funnet ett hull, finnes det fort flere.

- **La verden leve for seg selv.**

Selv om spillet dreier seg om De grå og deres kamp for å redde Lyset fra Mørket, så ikke glem å la det skje andre ting enn

kampen mot mørket. La konger gifte seg, eller dø. La kriger bryte ut, eller la kjente blomstre eller visne. Dette er med på å gjøre Den glemte kysten levende. Og en levende verden er verd å kjempe for.

De store tre og Vokterens skjold er de viktigste verktøyene du har. Bruk disse aktivt sammen med spillet seks regler og du er vel rustet. Neste del handler om hvordan du kan presse De grå og deres spillere.

Å la ting skje og Vokterens ord.

Ingenting skjer før du sier det skjer. Hvis De grå gjør noe så vil Den glemte kysten reagere på det. Og om Storm kråkene ikke gjør noe så vil verden gjøre noe til de reagerer. Det som følger er noen av måtene du kan dytte rollene. Husk prinsippene ovenfor og klem til. Hvis rollene ikke vil noe skal skje må de gjøre noe, og det er sann du får handling, sann dere får det gøy og tilslutt en historie å dele.

- Gjør livet vanskelig for noen. En rolle eller noen den bryr seg om.
- Skill rollene fra hverandre. Gjerne når det er viktig at de holder sammen.
- Gi dem en åpning eller en mulighet. Du kan gjerne la dem måtte betale en pris for dette.
- Si hva som kan skje og spør dem hva de vil gjøre.
- Sett rollene i fare eller skad dem. Mørket er lunefult, la ting fort bli verre ved at noe uforutsett skjer.
- La rollene ta skade når de gjør skade. Tyr rollene til vold eller havner i kamp, så kan de fort måtte betale.
- La dem se farer komme. Ting skjer eller kommer til å skje, hva gjør de nå.
- La dem vite om farer som har skjedd andre steder. Mørket er i alt, de kan ikke være overalt.
- Ta vekk tingene deres. Enten la dem forsvinne eller gjør sann at de kan få dem igjen.
- Ta vekk vennene deres og de rollene bryr seg om. Ikke drep alle de bryr seg om, men involver dem.
- La de som betyr noe ble blandet inn. De trenger ikke være i fare, men la dem være i veien.
- Forheks dem. Mørket eller en av de Gamle trollbinde dem.
- Et uforutsett møte. Rollene er ikke alene, deres vei krysser noen andres. Venner eller fiender.
- Driv dem på villspor. Den glemte kysten er en farlig plass å reise utenfor allfarvei. La rollene gå seg vill.

- Jag dem. Det er store og skumle ting i ruinene av hva som var. Urgamle ting liker ikke bli forstyrret.

Alle disse tingene og flere som du sikkert kommer på kan du gjøre med rollene så lenge du bruker Vokterens skjold. Med prinsippene ovenfor og de tre store så vil dette drive rollene til å handle. Og etter som de handler kan du bare la snøballen rulle videre. Blir de drevet på villspor, la dem så bli forhekset, la dem ta skade og så la noe jage dem. Gi dem så en mulighet til å søke ly, men la det ha en pris.

Her handler det om timing. Har du tidligere båret mantelen som spilleleder, eller hva nå enn det ble kalt, så har du nok allerede gjort litt av dette. Pass på at det ikke blir for heseblesende, som en dårlig actionfilm. Lek med timing og press, la dem finne ro, så bombarder dem en stund, slipp litt opp og så åpner du demningen igjen. Du vil finne din egen rytme ganske fort.

Det verste som kan skje er at handlingen stopper opp. Da er det bare ta prinsippene og noe fra listen ovenfor og så bærer det avgårde igjen.

Å fortelle med terninger og tilfeldighet.

I Skjult og Brutalt handler det ikke om å bruke terninger hele tiden. Her er det mye deres egen smak som styrer, men når det er spennende og dere er delt om hvilken retning spillet skal gå så er det greit å slippe litt tilfeldighet inn i historien. Det skal sis at mindre bedre enn ofte. Til syvende og sist er dette en intuitiv ting og hva som passer best for dere vet dere best. Men som Vokter så er det viktig å vite at terningene lar deg ofte ramme rollene der det er vondt hardt uten at du trenger å be om lov først.

For at dette skal virke må du følge disse reglene.

Du må la terningene tale.

Når terningen viser at det gikk sånn som spilleren ville må du akseptere dette. Du har ikke lov til å vri dette til sånn at rollen ikke egentlig greide det den ville. Selv om dette ikke passer med hva du så for deg.

Noe skjer uansett. Husker du regelen «skal du gjøre noe så gjør noe»? Den betyr at rollen har begynt å handle før dere triller terningene. Den har begynt å gjøre noe, så når den ikke klarer det så åpner dette for at noe skjer. Dette er det din jobb å fortelle. Du kan godt plukke fra verktøyene ovenfor som en konsekvens. Ofte er konsekvensen veldig åpenbar, men dette er hvorfor du bør vite hva rollen vil med det den gjør. For da kan du treffe riktig.

Det gikk ikke ...

Rollen gjør noe og det gikk ikke. Her kan du bruke en av de tre store: Gjør rollenes liv utfordrende og spennende. Dette handler alt om konsekvenser. Men det handler også om å dytte handlingen videre. Ovenfor ble det nevnt å la snøballen rulle videre. Når det ikke gikk så pakker du litt mer snø på denne sånn at den blir større og ruller litt fortere.

Husk også at du ikke trenger å tenke enten eller. Gi dem hva de vil ha. Bare ikke sånn de ville det. Så lene det dytter dem til å handle så er det en bra ting.

Det gikk ikke er ikke fritt frem.

I Skjult og Brutalt er det at ikke går rollens vei ditt beste verktøy. Som Vokter betyr dette at du kan pøse på. Her er det viktig å huske din første regel. Du er rollens største fan. Du vil se hvor denne reisen går. Du vil dytte dem ned i gjørma, men bare for å la dem reise seg skrikende i sinne med sverdet svingene.

Ord og vilje.

Når en rolle bruker tale til å tvinge sin vilje på noen, om det er å forføre en barjente for å slippe å sove i stallen, eller om det er å overbevise lensherren om å tenne vardene og be om hjelp av sin bitre rival, så se på terningene som veivisere.

Ikke si at rollen dummer seg ut, stammer eller gjør noe annet pinlig. Hva om rollen sovner full ved bordet før barpiken er ferdig på jobb. Han får sove inne, men våkner Sliten og bakfull dagen etter. Eller Lensherren lytter på Den grå. Og selv om ordene hans er fornuftige og så føler Lensherren seg fanget av hensynet til sitt folk, så hun legger Den grå for hat.

Det vanskeligste og mest utfordrende med disse reglene er å ikke se på treningsutfallet som ja eller nei. Det er å se det som en veiviser. Å bruke dette til å tenke to hakk videre. Det er tøft. Men det er også veldig givende.

Handle er så mye.

Om det ikke handler om å bruke ord eller vold til å tvinge sin vilje igjennom så faller det inn under Handle. Handle kan være så enkelt som å klatre opp utsiden av borgvegg i regn, eller å snike seg igjennom en folkemengde for å komme nærme nok til å dolke lensherren. Det kan også være å stå ved lensherrens side å se etter morderen. Det kan være å se om Den grå kjenner noen i landsbyen rollene nettopp kom til. Eller å finne vei over fjellet før været snur og det snør igjen.

Når det ikke gikk som du ønsket så kan det være litt vanskelig. Her handler det om å gjerne om å gi muligheter, eller å valg mellom to onder.

Du kjenner noen i landsbyen, men hun var ikke så glad i deg da deres veier skilte lag. Du har ett svakt Bånd med henne, hvorfor? Og hva heter hun?

Eller om at ting blir litt farligere og vanskeligere.

Du kommer frem til Lensherren, han ser deg ikke, men han er omringet av flere livvakter. Store overvåkne krigsmenn med økser i beltet. Lensherren gir dem tegn til at følget skal dra. Hva gjør du?

Nå skjer underveis som forandrer alt.

Vel opp mot fjellpasset merker dere at noe følger etter dere. Reisen deres er ikke hemmelig lengre og dere leder dem mot relikvie. Det ligger snø i luften. Presse videre eller ligge i bakhold.

Typiske retninger er:

Det gikk, men du må betale for det.

Du kan få det til, men da må du ta ett tøft valg. Kanskje ofre noe, eller så har det utilsiktede konsekvenser.

Du klarte det, men du gikk for langt. Det ble for mye av det gode og nå er noe ødelagt.

Lag gjerne en liten huske liste og ha den foran deg. Noter navn, biroller og plasser der. Se på Roten til alt vondt som du har lagd. Og ri De tre store og Vokterens skjold hardt.

Sverdlek og blod

Kamp i Skjult og Brutalt er ment til å være hardt og farlig. Det betyr at du må trå en fin grense imellom å dytte hardt og det å være rollenes tilhenger. Det enkleste er å falle tilbake på treff med ett Hardt slag eller ett Slag.

En rolle kan få ett slag om det ikke gikk helt som han ville.

En rolle kan få ett hardt slag om det ikke gikk som han ville.

Dette er huskereglene dine.

Tenk gjerne på ett Hardt slag som to ting. Her kommer det morsomme inn. Tenk på alle filmer og bøker du har lest. Bruk disse som inspirasjon. Hva om istedenfor at Den grå blir rammet av ett Hardt slag ramler rollen ned fra borgmuren. Eller rollen unngår slaget, men det treffer en annen, gjerne den rollen prøvde å beskytte.

Kanskje en lykt blir knust og brennende olje spruter ut over alle. Eller motstanderen griper rollen og låser den fast sånn at den kan få hjelp av andre. Eller de ormspiste svermer over Den grå og han faller under en flokk av klorende og bitende døde.

Du er ikke nødt til å knuse og ødelegge.

Dog det kan mer enn gjerne svi og gjøre alt så mye vanskeligere. Vær også gjerne grafisk og brutal i dine beskrivelser.

Det viktigste er at du leser situasjonen. Og forteller ut i fra hva som har skjedd i forkant. Du vil nok se at dette faller deg fort naturlig.

Folk og andre på Den glemte kyst.

Det hadde vært kjedelig om De grå var de eneste igjen etter Søskenkrigen. Selv om det er mye færre mennesker igjen nå, så er det enda en del. De bor bare gjerne langt i fra hverandre, skilt av dype skoger, kalde fjell eller værharde sund. Som Vokter deler du disse inn i tre grupper. De er enten folk, navngitte eller utvalgte.

Folk har lite å stille opp med. Hvordan du beskriver dem og deres ferdigheter er ikke viktig for hvordan de virker i spill. Det er meningen at rollene skal enkelt kunne overvinne dem. Det er gjerne disse De grå kjemper for å redde, men som motstandere eller hindringer for rollene er det enkle. Ett Slag Tar ned en av dem, om den ikke har en rustning, hvor den fort gir seg om den får ett Slag eller faller etter to. Harde slag stopper dem uansett. Bare husk at alle handlinger har konsekvenser, sette og uforutsette.

Navngitte er biroller med litt mer tyngde. De er ikke der for å hogges ned. Deres rolle er å utfordre De Grå. Gi dem ett trekk. Noe som er merkbart med dem. I konflikt med rollene kan du bruke dette til å snu ett Det gikk som du ville til ett Det gikk ikke helt. Se på det som at Rollene må overvinne dette trekket for å vinne. For noen biroller er det naturlig å begrense dette til kamp, men Den kuttekledde kan vise seg å være veldig vanskelig å spore i utmarken for han er «lommekjent». Noe som kan brukes til mer enn vold. En navngitt birolle kan ikke bare bruke og bruke dette trekket. Det er kun etter den har vært vekke fra handlingen en stund at den har fått det tilbake.

Husk å bruke dette trekket når du forteller hvordan ting gikk. Etter litt vil spillerne lytte etter disse og begynne å legge planer rundt dem. Husk å aldri si det rett ut.

Utvalgte er viktige for det som skjer. De kan være Bundet til Mørket, eller Bærere av Lyset. De kan også være viktige for handlingen på andre måter. På samme måte som en navngitte har de trekk, gjerne tre til fem. Disse brukes på samme måten. Som med de navngitte kan trekk planlegges rundt og forsøkes å fjernes. Det er greit å oppmuntre til dette. For handling fører til konsekvenser som fører til mer handling. En utvalgt er ment til å være en utfordring og det må gjerne flere Storm kråker til for å vinne over en.

Fra en skisse til en birolle.

En birolle kan være alt fra en liten tigger jente til en falsk apostel som vender fedre mot sine barn. Hvor mye detaljer og arbeid du skal legge ned i dem avhenger av hvor stor rolle de skal ha i handlingen. Det lønner seg ikke å bruke for mye tid på disse. En birolle kan også være viktig for handlingen, selv om den aldri dukker opp i spill. Å vite hva dem som har en finger med i spillet vil kan gjøre det lettere for deg å skape en troverdig verden og lar de dytte handlingen i retninger andre enn bare dem spillerne vil at ting skal gå.

Den enkleste birollen er en skisse. Den har ett navn og to eller tre stikkord du bruker til å beskrive den. En litt mer utvidet skisse er ett navn og en setning.

Det øyeblikket en birolle blir dratt inn i handlingen trenger du å vite hva denne vil. Noter dette under som birollens vilje. Av alt som driver birollen så er det denne ene her som drar dem inn i

handlingen. Og det er alt som betyr noe nå. Grip fatt i denne og spill denne fra her.

Skulle birollen fra her bli mer viktig, så utvid skissen til en kjerne. Dette er to setninger som beskriver hvem og hva birollen er. Dette er kjernen av birollen og hvordan du skal gjøre den levende og troverdig. Rammen du henger den på.

Om den ikke skal i konflikt med rollene så holder dette.

Skulle den bli dratt inn, eller skal i konflikt med rollene så gir du den en merkelapp, folk, navngitt, eller utvalgt. En birolle kan bli viktigere etter hvert.

Når du har en birolle med vilje. Lag gjerne trekkanter med De Grå. Sett viljen til birollen langs ett av drivene til en Storm kråke, og mot ett av drivene til en av de andre. Det vil skape en dynamikk dem imellom som vil igjen la deg dytte handlingen videre.

Mørkets barn

Noe fødes i Mørket og klorer seg inn i verden. Andre blir til i glemte plasser, eller er hva som er igjen etter Mørket har fortært alt som var lyst og godt i dem. At så mange døde da Mørket brøt fri gjorde at porten til dødsriket aldri har lukket seg helt. Så ikke alle finner dit når deres tid kommer, og noen drevet av ukuelig hat finner veien tilbake. Det finnes mange skapninger på Den glemte kysten, få av dem fri fra Mørket.

Det som skiller ett av disse fra biroller er at de ikke har vilje. Har de vilje, kan de tenke og handle så behandler du dem som biroller. Skapninger som disse er drevet av instinkt. Dette kan være vel så kraftig som en vilje, men de er ofte flere og enklere.

Merk at selv om en skapning ikke har vilje, så kan dens instinkter mer enn gjerne drive den i konflikt med De Grå.

Akkurat som med biroller har du tre merkelapper. Men istedenfor folk, navngitt og utvalgt, så er det lettere å skille mellom dem med skapning, stor, og mektig.

Vanlige skapninger er som folk. Det er ofte mange av disse, så nåde dem som undervurdere faren i dem.

Store skapninger er enten større, eldre, sludere eller bare rett og slett vanskeligere å drepe. De har trekk, som må fjernes eller omgås med via handling. Før dette kan ikke rollene overvinne denne skapningen.

Mektige skapninger er ustoppelig monstre. Med tre til fem trekk som må omgås eller fjernes før skapningen kan nedkjempes. Det er viktig at du er klar i din beskrivelse av hvorfor rollens handlinger ikke lyktes, eller blokket av ett trekk. Inkluder dem gjerne i din beskrivelse av skapningen, men ikke glem å villed. Ikke gjør det for enkelt. Som med en birolle kan en mektig skapning bruke ett av disse til å snu ett Det gikk sånn du ville til ett Det gikk ikke helt. Igjen så må skapningen være vekke fra handlingen en stund før dette kommer tilbake.

Mørkets røtter.

De grå er trukket mot Mørket. Det er deres lodd og deres redning. Men du trenger ett mørkt sted å bringe dem. En plass med biroller og skapninger. Noen bundet til Mørket, noen uskyldige, rene eller verdige truet av Mørket, og alle de som er fanget imellom.

Ved å følge disse skrittene her kan du bygge opp ett sted på kanten av stupet. Sette alt klart for rollene å komme og sette ting i fri fall. Dette gir deg ett kart over hvordan ting henger sammen, og gir deg noe å falle tilbake på. Det vil og skape en troverdighet for det som skjer rundt. Ikke bestem deg hva som skal skje.

Ikke grav deg ned i for mye detaljer. La de små tingene bli til underveis. Dette er brede børstestrek. Detaljene finner du. Så lenge du vet hvordan ting henger sammen så kan du male fritt uten å måtte kaste bort krefter på de store tingene.

Så bruk dette aktivt. Men som alt annet i dette spillet dreier det seg bare om en ting.

Når rollene er i konflikt så driver du mot mørket. Og står tingene stille så driv mot mørket. Det er derfor du har ditt skjold og dine store tre. Og etter dette, så har du ett kart å se på.

Der hvor mørket har slått rot.

Tenk deg en plass.

Tenk deg en plass. Det kan være ett slott, en borg, en landsby, ett kloster, en by, en skog eller en ruin. Se for deg et sted som ville vært spennende. Bruk ditt indre øye og mal ett bilde av det. Hvilken årstid er det. Er det vinter med lange netter og korte dager, eller en det en sommer hvor det aldri blir skikkelig varmt. Eller kanskje det er vår. Se denne plassen.

Tenk deg tre stikkord som du kan henge dette bildet på.

Noter kjapt ned denne plassen og disse stikkordene. Når du beskriver steder og plasser her, bruk minst ett av disse. Etter hvert vil de bli med å danne ett bilde av dette stedet.

Denne plassen har ett hull i sin sjel. Det er her Mørket er dypest. Hvor er dette. Er det hage gjemt bak en mur, i katakombene, er det i det gamle kapellet. Hva med i en brønn i en glemt borggård, eller tjernet hvor månen aldri reflekteres.

Dette er Mørkets hjerte. Det er her det er sterkest.

Hvor den Gamle er.

I Mørkets hjerte har mørket tatt form. Kanskje det alltid var der, kanskje den har brutt igjennom nylig, eller slumrer bak en tynn hinne av verden. Det kalles den Gamle. Det første du må spør deg er om det venter eller slumrer. Er det drevet av vilje eller det som skjer bare ondskap fra dens drømmer som lekker ut i verden.

Gi den Gamle ett navn. Den som slumrer, Den svøpte kvinnen, Nidormen, Hviskeren i skyggene, Øyet som ser. Bruk dette navnet til å se denne for deg. Den trenger ikke ha en fysisk form, har den det, så er denne alltid stor eller unaturlig på ett vis. Se dette for deg. Ta tre ting, stikkord. Noter dem.

Noen å redde.

Du har nå en plass, en mørk kjerne og noe gammelt og ondt som venter der. Du trenger den lille flammen som hindrer alt fra å bli slukt av mørket.

Det kan være en person, eller det kan være en gammel hellig plass. Noen ganger er det ett sted hvor Lyset jager vekk skyggene, som ett lite barnehjem hvor gatebarn blir passet på og gitt omsorg. Ikke bare brukt og låst vekk. Det har en eller flere personer som er knyttet til det.

Disse deles opp i tre.

Den verdige. En person som igjennom sine handlinger holder Lyset i verden. En som uten tanke på seg selv gjør verden litt bedre.

Den rene. En person som har Lyset i seg. Gjerne en som tjener som dets budbringer. Igjennom ord og handlinger samler den folk til Lyset.

Den uskyldige. En person som er urørt av Mørket. En som uten å vite det, igjennom sin renhet og natur gjør verden til en bedre plass.

Ingen av disse trenger å være eksempler den perfekte gode person. De kan være en overarbeidet matmor som sliter med barnehjemmet sitt. Den gamle landsbypresten som alltid har tid til å ta se av dem som trenger det. Noen ganger er det barn.

Se for deg en person. La denne gjerne være i kontrast med der hvor Mørket venter.

Gi den ett navn og lag en birolle. Du trenger ikke utbrodere denne enda. Men den blir nok viktig.

Finn ett sted denne holder til. Bruk så tre stikkord på dette også.

Hva kommer til å skje.

Om ingen driver Den gamle vekk. Hva skjer med stedet da. Vill det kollapse og alle der vil bli konsumert av mørke, vil det bli oversvømt av den Gamles barn og tjenere i en orgie av blod og død. Vil alle sin vilje sakte bli tappet og alle bare svinne hen inn i mørket til stedet er tomt.

Og hva skjer med den som skal reddes.

Noter dette. Bruk dette i rollenes drømmer, og i birollers driv. Dette forteller deg hva en Gamle driver mot.

De som er bundet til mørket.

Den Gamle er sjeldent alene. Den har tjenere, slaver og en sjeldent gang en prest. Jo flere den har av disse, jo vanskeligere og lengre vil det ta å spille frem til en løsning. De som er bundet til Mørket kan ikke reddes. Deres sjeler er bundet til det.

Av og til er det bare en håndfull eller mindre. Andre ganger kan hele landsbyer ha gitt seg over. Kun holdt på plass av den uskyldige som bor i blant dem. Skapninger kan også ha disse rollene. Så kan døde.

En Prest er den mest avskyelig av dem alle. Den tjener den Gamle igjennom offer og med fri vilje. Den tolker dens vilje og gjør dens ærend. En prest leder alltid de andre som er bundet. Det er denne makten som ofte får en person til å overgi seg så komplett til Mørket. Men gjør for all del dens motivasjon mer nyansert. Gi presten ett navn. Dette er en viktig birolle.

Tjenere er dem som er bundet til Mørket. De er drevet av lydighet og hengivenhet. De tjener alltid etter beste evne. Skapninger er ofte tjenere. Du trenger ikke navngi alle, men gjerne ett par. Det er både folk og navngitte her. Noen er til og med utvalgte eller mektige.

En trell er den laveste av dem som er bundet. Frykt driver trelle inn i den Gamles flokk. Frykt for seg, eller sine nære. Den vet at det den gjør er galt, men tør ikke å stå imot. Disse kan prøves å reddes, men det er kun den som bærer lyset som kan prøve. Dog det går sjeldent og har alltid en høy, høy pris. Noen ganger er det beste du kan gjøre å gi dem en hurtig død. Som med tjenere trenger du ikke navngi alle nå, men lag gjerne ett par stykker.

Med ebb og flo.

Den Gamle er ikke alltid like sterk. Noen ganger ebber dens styrke, andre ganger sveller den. Dette former hvor langt den kan nå, og når den er farligst. Det kan virke enkelt å la dette følge dag og natt, men tenk gjerne litt utenfor. Kanskje den bare er svak i skumringen. Den timen mellom dag og natt. Eller når tidevannet er på sitt høyeste er også dens krefter. Alle hva om det er bundet til ild. At jo mer som brenner jo kraftigere rokker den i sine drømmer.

Bruk den gamles natur og stedet til å finne inspirasjon.

Når den gamle beveger seg.

Selv om den gamle er fanget Mørkets hjerte, så kan dens oppmerksomhet flytte seg. Enten den langer ut i drømme eller snur sin bunnløse vilje mot noe. Det er alltid noe som merker dette.

Samler det seg kråker rundt omkring. Kommer det en eim av sjøvann og råttne fisk. Begynner hunder å klynke og slite i sine bånd. Begynner en vind å blåse eller blir alle lys lave og oser mye.

Tenk på hvor Den gamle venter og dens natur. Noter dette sammen med stikkordene som beskriver den. Dette og disse bør du bruke til å gi kjenne Den gamles oppmerksomhet.

La gjerne en birolle gjøre rollene først oppmerksomme på at dette skjer. Så kan du heller skjule det i beskrivelsen din av plasser de besøker eller hva som skjer rundt dem. Dette kan også følge den tjenere.

Mørket er uendelig.

Kan Den gamle fordrives, eller bare lules dypere i søvn og låses vekk. Om rollene skal konfrontere Mørket er dette hva de kan håpe på. Bestem og noter dette.

Hva er dens store svakhet. Noe kan drive den vekk eller dypere i søvn. Dette henger sammen med den som bærer lyset og Den gamles natur. Du kan binde dette opp til dens tjenere, som at så lenge noen tjener den så vaker den mellom våken og drømmer. Eller kanskje den tar næring fra noen av sjelene i nærheten. Kanskje den før på lyset til den gamle kirken. Og bare ved å skjende denne plassen kan ondskapens fordrives.

Når du har bestemt deg for dette. Så tenk litt på hvor De grå kan finne dette ut. Står det i gamle tekster vokter av Den gamles prest, eller må rollene spille blod i Den gamles nærvær for å få ett syn av hva som skjer. Ikke lås de til en ting. Skriv to eller tre ting. Og driv så birollene og handlingen mot avsløringen av disse.

Balansen forringes.

Alt hang i balanse. På en knivegg, men ting ble ikke verre og ikke bedre. Enn så lenge. Til rollene kommer. Hva setter ting i bevegelse.

Velg først en av Den gamles flokk. Om du ikke har gi den ett navn og en kort setning. Velg selv hvor mye du vil bygge denne birollen ut. Hva gjør den med den som bærer lyset eller dets plass. Hva vil den med disse.

Lag så en av dem som er på Lysets side. Denne trenger ikke vite det, men den er knyttet til den som bærer lyset. Hvordan er den knyttet til denne. Og hva vil den med denne som går på tvers av hva Den gamles flokk vil.

Dette er hvor du begynner.

Rollene kommer inn her.

Begynn gjerne med å fortelle dem en drøm de har delt på vei til dette stedet. Mal plassen, gjerne noen av de viktige rollene for dem. Ikke si hvem som er hva. Hint men ikke fortell hvor det Mørke hjertet er. Det er en drøm. Gi dem ett klart bilde av den som tjener lyset. Dette er det eneste som er klart. Gi gjerne frem pek til hva som skjer om de ikke gjør noe.

Når du er ferdig med dette beskriv hvordan de kommer til plassen og la en av to birollene som begynner det gjøre noe rett foran dem. Se hvor ting går fra der. Men nedtellingen til katastrofen har begynt.