Sviket i det Mørke Nord

I det mørke nord er livet hardt og brutalt.
Det som ikke er spist av rottene blir gnagd på av de utsultede fattige.
Det er den sterkestes rett og liv er lite verdt.

I regionen Røhmerkrad hersker magikeren Braud Roquenrot.
Han har sluppet en magisk pest over riket for å
«rydde i rekkene»

Mens pesten brer seg gjennom landet, ønsker dere å krysse grensen til de kaldere regionene lenger nord for å flykte fra sykdommen og forhåpentlig unnslippe med livet i behold.

I **Det Mørke Nord** henger livet ditt i en tynn tråd fra den dagen du blir født.
Folket her har lært seg å løse problemer med snakketøyet, og konflikter med hjernebarken.
Når never og skarpt metall tas i bruk kommer man sjelden fra det uten arr.

Dette er en kombinasjon av historiespill og OSR
Kan det egentlig kombineres?
Mest sannsynlig ikke,
men her er det.

Spillgruppen blir presentert med utfordringer eller hendelser i hvert område de besøker.
Problemene de møter er mest sannsynlig satt i stand av en av rollene som jobber for herskeren i landet, Braud Roquenrot.
Spillerne må finne ut seg imellom hva som har har skjedd,
hvordan de skal komme seg videre og til sist hvem som er svikeren.

Det er ingen spilleder, men spillerne agerer ved hjelp av disse verktøyene;

- Spillerne snakker i rolle og blir enige om hvordan de skal fortsette og hvordan de skal forholde seg til utfordringene som dukker opp.
- Det er ikke lov å si nei til en påstand. Om noen sier de har sett noe, så har det skjedd, men man har lov til å bortforklare eller forklare seg.
- Ingen av dere vet hvem som jobber for herskeren Braud Roquenrot, det må dere inne ut gjennom å spille ut scenene og avsløres først i siste scene “det kalde fjellpasset” der det hele kommer for en dag.
- Alle situasjoner som rulles opp må ha fått en forklaring før spillet er over

Ønsker rollen din å prøve på noe der utfallet er uvisst?

Rull 1t4 for å se om du klarer det,
og finn ut hvilken spiller som skal tolke resultatet med det vi kaller;

Rull for rolle

Klarte du det?

rull 1t4

1. **Nei, og noe annet skjer i tillegg som endrer situasjonen til det verre**
2. **Nei, men noe annet skjer også**
3. **Ja, men noe annet skjer også**
4. **Ja, og noe annet skjer i tillegg som endrer situasjonen til noe enda bedre.**

Rull for rolle

Noen steder vil det stå;
Rull for rolle
Før spillet begynner skal hver rolle få et tall for å kunne velge en av dere tilfeldig.
Tallene må passe en rollespillterning.
F.eks. 4 spillere, bruk en firesidet terning;
spillerne velger seg hvert sitt tall,
1, 2, 3 eller 4 til sin rolle.
Fem spillere? Bruk en sekssidet terning og rull sekserene om igjen.
Dette finner dere ut av!

Kamp

Det mørke nord er et farlig sted.
Vold bør unngås,
ingen kommer fra en kamp uten skader.
Alle roller starter med 10 poeng i livskraft som representerer deres helse.
Om en rolle havner i kamp går kampen slik rollen ønsker, men rull 1t6 etter kampen for å se hvor mye skade rollen tok.

Rull ellers skade når det skulle virke logisk i historien, men ikke for småting.

Kamp mellom roller

Begge ruller 1t6
den med høyest rull vinner.

Vinneren ruller 1t6 på skade på seg selv.
Taperen ruller 2t6 på skade på seg selv.

Rull igjen om kampen fortsetter etter dette.

Skade og død

Rullet du 3 eller mer i skade?
En kroppsdel går tapt.
Rull på lemlestet-tabellen.

0 poeng i livskraft? Rollen er død
Kjedelig å spille en død rolle?
SYND!
Neida, sjelen din forsvinner inn i en av de andre rollenes skattede gjenstander.

Skattede gjenstander

Slike gjenstander besitter en kraft i seg selv.
Er rollen din død kan du en gang per scene i løpet av det som gjenstår av spillingen hjelpe rollen som besitter den skattede gjenstanden du har besatt med en handling.

Forklar hvordan det skjer.
Rull 1t6,
3-6 handlingen lykkes
1-2 handlingen feiler spektakulært

Lemlestet

rull 1t8

1. Fot
2. Hånd
3. Arm
4. Fortenner
5. Nese
6. Øre
7. Øye
8. Ben

Hvem er du?

rull på tabellene og skap din rolle, først; rull 1t4

1. Likplukker

Du livnærer deg av å plukke på de døde.

Hvorfor? 1t6

1. **Du lager verktøy av menneskeknokler**
2. **Du spiser kjøttet**
3. **Du lager nye klær av gamle filler**
4. **Du jobber som omreisende tannlege og samler tannproteser**
5. **Du samler krimskrams og selger det**
6. **Du elsker å plukke på ting**

2. Pelsjeger

Du livnærer deg ved å jakte på pelskledde beist

Hvorfor? 1t6

1. **Faren din var pelsjeger og han var ditt idol**
2. **Du hater dyr**
3. **Det er gode penger å tjene på pels**
4. **Du elsker å pynte deg med døde dyr**
5. **Du er en frossenpin og pels varmer**
6. **Dyrehaler minner deg om håret til din elskede, avdøde mor**

3. Rotgnager

Røtter i det mørke nord har berusende effekter. Du livnærer deg av å gnage på og/eller selge de.

Hvorfor? 1t6

1. **Røtter har alltid interessert seg på et intellektuelt plan**
2. **Rusen har gjort seg avhengig**
3. **Du leter etter en ny type rus, og vil dermed smake på nye typer røtter**
4. **Du lider av hodepine, men når du gnager på røtter letter den**
5. **Da du var ungdom fikk du smake den perfekte rot. Siden den gang har du søkt den samme rusen**
6. **Det klør i tennene dine, det eneste som stagger kløen er røtter. Rusen fra dem er kun en brysom bi-effekt**

4. Prest

Du livnærer deg av å forkynne din guddoms budskap og motta almisser eller donasjoner.

Hvorfor? 1t6

1. **Du hadde et syn som liten og ditt kall ble tydelig fra den dagen.**
2. **Din guddom hvisker deg i øret når du legger deg på kvelden.**
3. **Du elsker estetikken til prestene og de religiøse.**
4. **Du tror genuint at din guddom vil gjøre verden til et bedre sted.**
5. **Alle i din familie blir prester, det er tradisjon, selv om du har andre drømmer.**
6. **Dine foreldre hater religion, du ble prest for å provosere dem**

Rus fra røtter

I tillegg til en mild sitring og behagelig smak **1t6**

1. **Gira og energisk**
2. **Paranoid og kløende**
3. **Alle svar får omvendt betydning**
4. **Avstander blir umulig å beregne**
5. **Alt smaker nydelig**
6. **Du mister hemninger**

Prestens guddom

1t6

1. **Odin - Den vise**
2. **Kvitekrist - Den gode**
3. **Lucifer - Den frie**
4. **Frøya - Den kjærlige**
5. **Tor - Den sterke**
6. **De underjordiske - De mystiske**

Du er en sånn type som

1t20

1. løper med saks
2. formulerer alt som et spørsmål
3. er stolt av at du sorterer søpla
4. ikke respekterer personlig rom
5. alltid snapper til deg det siste kakestykket
6. tar på to lag ull, men fortsatt er kald
7. tolker alt som et kompliment
8. hilser på alle dyr du møter
9. liker kaffen gjennomsiktig
10. tenner neste røyk med gloen fra den forrige
11. hadde slanger som kjæledyr
12. nynner din egen kjenningsmelodi
13. banker i bordet for å bekjempe ulykke
14. gir for harde håndtrykk
15. pruter på dagligvarer
16. lukter på vinen før du drikker den
17. erklærer at du er en 'klemmer'
18. vasker hendene etter du har hilst på noen
19. alltid glemmer igjen noe
20. tar gledene på forskudd

Skattet gjenstand

1t20

1. Krukke med honning
2. Oldemors hyssing
3. En utrolig god pute
4. Kort fiskestang
5. Halv kortstokk
6. Fars hodeskalle
7. En halv flaske sterkt
8. En dårlig tang
9. En neve hår
10. Din siste sølvmynt
11. En merkelig rot
12. Et nyskjerrig glassøye
13. Tre meter tau
14. Spikkekniven
15. Sjakkbrett med for mange konger
16. Glatt øks
17. Hammer og 12 spiker
18. Ravnen Torjus
19. Uhyggelig figur
20. En rusten morgenstjerne

Vi kjenner deg igjen fordi

1t10

1. Du har nese-protese
2. Du blunker hardt
3. Du har et unikt ganglag
4. Du har en umiskjennelig latter
5. Du er alt for høy
6. Du har VELDIG fargerike klær
7. Du har store øyne
8. Du har kort overkropp
9. Du har lange armer
10. Du alltid gjør et vesen ut av deg

Velg deg et navn

1t10

1. Et stygt navn
2. Et obskønt navn
3. Et søtt navn
4. Et kjedelig navn
5. Et vakkert navn
6. Et nobelt navn
7. Et beryktet navn
8. Et skittent navn
9. Et langt navn
10. Per

Reisen over grensen

For å komme dere over grensen må dere gjennom fire utfordrende strekninger.
Passerer dere grensen er dere trygge,
og eventuelle sykdommer påført av Braud Roquenrots pestmagi vil heles.

Første dag

Rollene blir kjent

Rollene møtes på vertshuset "Steinkruset" for å diskutere hvordan dere skal komme dere vekk herfra og unngå Braud Roquenrots pest.
Reise er forbundet med farer og dere tenker det er best å legge i vei sammen.
Ikke alle kjenner hverandre fra før,
men alle roller har en forbindelse til minst en annen rundt bordet.
Presenter rollene deres og finn ut av deres forbindelse gjennom samtale og/eller terningkast.

Kartet!

Når dere har blitt litt kjent med hverandres roller, **rull for rolle** for å finne ut hvem av dere som har fått tak i kartet vekk herfra.

Kartet viser at dere må komme dere gjennom:
Den befengte landsbyen
De slaggete myrene
Den mørke skogen
og Det iskalde fjellpasset

Etter det er dere over grensen, og fri fra Braud Roquenrots pest

Bæreren av kartet leser beskrivelsen av stedene dere kommer til og ruller på hendelser.

Enden på scener markeres når førstemann smeller hånden i bordet og sier
«Nei, da er det vel på tide å komme seg av gårde»
og er helt gjennomført når alle har bestemt seg for å dra videre.

Hvordan kjenner du meg?

1t10

1. Eks-kjærester
2. Søsken
3. Felles sær hobby
4. Dere drepte noen sammen og slapp unna med det
5. Driver en liten bedrift sammen
6. Er i samme bokklubb
7. Har et mentor - protesjé forhold
8. Den ene reddet livet til den andre
9. Spiller på samme lag i en sport
10. Sugar daddy/mama forhold

Du fikk tak i kartet fra

1t10

1. en gammel spåkone
2. den stive hånden til et pestbefengt lik
3. din døende far
4. din muntre mor
5. en pålitelig kilde
6. en pensjonert kartograf
7. et loppemarked
8. en kompis som "skyldte deg en tjeneste"
9. Braud Roquenrots rare fetter
10. en gammel krypt

Den befengte landsbyen

Mellom to elver ligger den befengte landsbyen.
Det er sent og dere må overnatte her før dere fortsetter videre. Dere finner et forlatt hus og sover der, men før dere reiser videre ønsker dere å diskutere dette:

1t10

1. På turen hit forsvant all provianten deres
2. De bevæpnede og kjøttsultne landsbyboere dere måtte kjempe mot. Men som aldri angrep (rull for rolle)
3. Den pestbefengte kua som nå ligger død på gulvet
4. Landsbypresten som anklagde (rull for rolle) for kjetteri da dere ankom stedet
5. Hva (rull for rolle) gikk og skrev på hele veien hit
6. Hvorfor (rull for rolle) har virket så nervøs hele veien hit.
7. Hvordan hele landsbyen har fått vite hvor dere holder til og nå står utenfor døren deres og ser ut til å ville spise dere.
8. Det merkelige symbolet som har blitt tegnet på gulvet i løpet av natten.
9. En pestbefengt kar hamrer på døra og påstår han er (rull for rolle) sin fetter
10. Hvorfor (rull for rolle) er dekket av blod

De slaggete myrene

Støvlene deres surkler i det dere vasser gjennom gjørme og siv. Myggen biter og lukten er til å spy av. Dere liker det ikke, men dere forstår at dere må overnatte her før dere fortsetter Morgenen etter ønsker dere å dra videre, men først vil dere ta stilling til dette:

1t10

1. Hvorfor (rull for rolle) har våknet med kroppen så langt ned i myra at kun truten stikker opp
2. At eiendelene deres har blitt strødd utover området
3. Noen har lagt et spor av smuler etter dere og dere ser nå skygger bevege seg i det fjerne
4. Hvorfor dere nå er dekket i fett som har trukket til seg åtselsfugler, alle bortsett fra (rull for rolle)
5. En svær alligator har bitt tak i klærne til (rull for rolle) og trekker den uheldige mot vannet
6. (Rull for rolle) sin skattede gjenstand synker ned i myra noen meter bortenfor
7. Dere har alle sunket til livet ned i myra i løpet av natten og sliter med å komme dere opp. Dere hører ulver nærme seg
8. Noen har tent et bål i løpet av natten, lyder av stemmer nær dere tyder på at det har avslørt deres posisjon
9. Flere hostende og pestbefengte folk er på vei rett mot dere. Det skal godt gjøres å unngå smitte fra dem
10. Dere våknet av at (rull for rolle) stapper i seg store mengder mat i skjul, mat som var gjemt fra dere tidligere på reisen

Den mørke skogen

Etter å ha vandret lenge i denne mørke og forferdelige skogen har dere klart å karre til dere litt søvn. Dere har nå våknet, men før dere fortsetter videre vil dere gjerne få klarhet i:

1t10

1. Hvorfor dere nå våkner fanget i et nett tre meter over bakken.
2. Hvorfor det gode skjulestedet deres nå er sirklet inn av en gjeng ubehøvlede røvere
3. Hva dere skal gjøre med slangene som har tatt bolig i sekken til (rull for rolle)
4. Hvorfor hele skogen nå står i brann
5. Hva dere skal gjøre med kjempe-edderkoppen som har spunnet vev rundt dere i løpet av natten
6. Hvor (rull for rolle) har tatt veien
7. Hvordan dere skal komme dere ut av treet som har slukt dere
8. Hva dere skal gjøre med de knurrende beistene som har sirklet seg rundt dere
9. Hvorfor (rull for rolle) nå har en kniv i ryggen (rull også 1t6 skade for rollen)
10. Det faktum at dere alle nå er fulle av byller, vel, alle bortsett fra (rull for rolle)

Det iskalde fjellpasset

Dere er slitne og kalde, dere har lært mye om hverandre på denne ferden,
dere har gått lenge i kulda og kjenner at det tærer på dere.
Dere gjør opp et lite bål inntil fjellveggen ved en bratt skrent for å få igjen varmen og pusten,
men kjenner at dere ikke vil videre før dere finner ut hvem som er forræderen blant dere.
Og hva dette skal bety:

1t10

1. (Rull for rolle) har sakket bak hele siste delen av turen
2. Det stikker en saftig skinke ut av et hull i det som virker som et hemmelig rom i bunnen av (rull for rolle) sin sekk
3. Alle har begynt å bli preget av byller og sår fra Roquenrots pest. Bortsett fra (rull for rolle)
4. Dere fryser alle, men (rull for rolle) virker fortsatt god og varm
5. Dere har ikke lagt merke til det før, men det stikker virkelig en svær kniv ut av sekken til (rull for rolle)
6. (Rull for rolle) har stadig sett seg nervøst over skulderen de siste timene.
7. En kikk lenger oppover det kalde fjellpasset avslører fire av Roquenrots menn som står klar til å gjøre det av med de som vil flykte fra landet. Noen må ha tipset dem.
8. Lenger oppover det iskalde fjellpasset virker det som noe svært oppe på himmelen flyr hit og dit og søker etter noe. Dere legger i det samme merke til at (rull for rolle) har dekket sekken sin med et stort rødt klede.
9. Et lite snøskred treffer dere for 1t6 skade. Alle blir truffet bortsett fra (rull for rolle). Skredet ser ut til å ha blitt utløst av en mekanisme
10. (Rull for rolle) skal til å ta en aller siste matbit funnet i sekken, men kan lukte at maten er forgiftet.

Slutt

Når alt som har blitt rullet opp av hendelser i spillet har blitt forklart, er spillet over.
Kanskje har dere alle kommet dere over grensen og kan søke lykken lenger opp i
Det Mørke Nord
Kanskje har dere alle omkommet
Kanskje svikeren fikk has på dere sammen for sin mester Braud Roquenrot

Uansett hvordan det endte kan dere glede dere over tanken på at dere har spilt et genuint R.I.S.K. spill,
en opplevelse som ikke er alle forunnt.

Nyt at du kan spille og kan ta del i skapergleden som er denne konkurransen.

Enten du skriver eller leser.