Global Intertainment Group
præsenterer
en GIG produktion

Mørke Steder

Hvor meget af din frie vilje er du villig til at gamble?

et Sorcerer-scenarie

skrevet af

Per von Fischer

til Fastaval 2005

Mørke Steder

et Sorcerer-scenarie af Per von Fischer

til Fastaval 2005

Kolofon

Mørke Steder er skrevet og designet af Per von Fischer 2004-05.
Global Intertainment Group er et fiktivt selskab. Det findes ikke i virkeligheden.
Sorcerer er skrevet af Ron Edwards, uden hvilken dette projekt ikke ville have set dagens lys. Begreberne Kicker, Bang, Cross, Weave, Opening, Bob er også skabt af ham. Edwards har givet sin tilladelse til at jeg har sammenfattet Sorcerer-reglerne på dansk til brug i scenariet.
Kladden er skrevet i CopyWrite på min utrættelige PowerBook G4. Teksten er sat med LaTeX i TeXShop og transmogriffet til PDF fra samme. Karakterark er støbt i InDesign CS. Scenariet er samlet i Acrobat 6 Pro. Jeg ved ikke hvad det er, men scenarier bliver simpelthen bedre på en Mac. Mærkeligt. Nå.

Tak til...

- Troels Chr. Rasmussen for at stille gode spørgsmål og være skarp som en ragekniv
- Thomas Munkholt for aldrig at miste interessen
- Brian Rasmussen for at være den første spilleder der meldte sig
- Gustav Berner for at turde. Det hele
- Thais Munk for at spørge
- Adam Bindslev fordi han gad at spille Sorcerer
- Fastaval og især de tre scenarieansvarlige
- Michael E Næsby for at være min egen personlige vejrmølle
- Ron Edwards. The one and only. Mærkelig mand. Temmelig genial
- Metallica
- Rødvin
- www.attentionspanradio.net

Indhold

Indhold **2**

1 Introduktion **4**
1.1 Før du overhovedet overvejer at spille scenariet 4
1.2 Inden spillet begynder 4

2 Spilpersoner **6**
2.1 Vincent Kimble 6
2.2 Roy Browne 8
2.3 Marvin Reilly 10
2.4 Wayne Hintz 12

3 Bipersoner **15**
3.1 Om bipersonerne 15
3.2 Oversigt over bipersonerne 15

4 Dæmoner **21**
4.1 Aktive dæmoner ved historiens start 21
4.2 Ekstra dæmoner til spillederen 23

5 Relationskort **28**

6 Kickers **29**
6.1 Roy Browne 29
6.2 Wayne Hintz 29
6.3 Vincent Kimble 29
6.4 Marvin Reilly 29

7 Bangs **29**
7.1 Bang! 29
7.2 Mulige Bangs til Roy Browne 30
7.3 Mulige Bangs til Wayne Hintz 30
7.4 Mulige Bangs til Vincent Kimble 30
7.5 Mulige Bangs til Marvin Reilly 31
7.6 Mulige ideer til generiske Bangs 31

8 Lokationer **31**
8.1 Generiske lokationer 31
8.2 Monterey Park Golf Course 32
8.3 Trailerparken 32
8.4 Motellet 32
8.5 Baren 32
8.6 Politistationen 32
8.7 Mexico 32

9 Spilleder-teknikker **33**
9.1 Spilleder-teknikker . . . 33
9.2 Bangs . . . 33
9.3 Bobs . . . 33
9.4 Crosses . . . 34
9.5 Openings . . . 34
9.6 Weave . . . 34
9.7 Klip til ny scene . . . 34

10 Spiller-teknikker **36**
10.1 Involver dig . . . 36
10.2 Udnyt reglerne . . . 36
10.3 Gå i kødet på præmissen . . . 37
10.4 Bobs . . . 37
10.5 De fire veje . . . 37
10.6 In-character, Out-of-character, huh? . . . 38

11 Regeloversigt **39**
11.1 Spil-mekanikker . . . 39
11.2 Dæmoniske ritualer . . . 39
11.3 Humanity rul . . . 40
11.4 Dæmoner . . . 40
11.5 Kamp eller enhver form for komplekse konflikter . . . 40
11.6 Skade . . . 41
11.7 Regler for ritualer . . . 42
11.8 Om dæmoner . . . 44
11.9 Dæmoniske kræfter beskrevet . . . 45
11.10 Skadetabeller . . . 48

12 Spiller-materiale **48**

1 Introduktion

1.1 Før du overhovedet overvejer at spille scenariet

Læs hele lortet. Alt. Spilpersoner, scenarietekst, hjælpeark, spillerteknikker, det hele. Lad det være sagt med det samme, at Mørke Steder ikke er et scenarie som kan spilles fra hoften. Det kræver at man ved hvad man laver, ellers går det galt. Til gengæld kan jeg så love at hvis du holder sig til henvisninger og tips i scenariet, så er du virkelig rustet til at give spillerne og dig selv en oplevelse der rykker.

Når du har læst scenariet vil du helt sikkert have 1000 spørgsmål. De fleste af dem kan besvares ved at læse målrettet i scenariet. For ekstra uddybninger er der scenariets hjemmeside og i sidste ende en email til mig, forfatteren. Hvis du ovenikøbet er så heldig at eje Sorcerer-grundbogen, så er der selvfølgelig også hjælp der, men jeg håber at Mørke Steder indeholder alt hvad du skal bruge, ellers har jeg ikke gjort mit arbejde godt nok.

Det vigtigste du har brug for under spillet er spilleder-værktøjerne og bipersonerne på relationskortene. Især har du brug for listen med "Bangs", hændelser du introducerer undervejs for at tvinge spillerne til at foretage tematiske valg i forhold til historien.

Og så dine ører. Du skal først og fremmest lytte til spillerne. Lyt til deres indbydes snak om scenariet og brug så meget som muligt af det senere i scenariet. Hvis de begynder at kede sig, så skal der ske noget. Hvis de synes en bestemt slags scene var det vildeste, så giv dem en mere senere, bare endnu vildere. Hvis de knytter sig til en mindre betydelig biperson, så opgrader personen og bring ham/hende ind i en central rolle. Hvis en spiller siger: "Han er sgu da sindssyg, prøv lige at se, hva?"så overvej om det er en god ide at bipersonen faktisk ER sindssyg. Intet er støbt i beton på forhånd, og spillerne er medforfattere, medfortællere.

Hvis du er ekstra fiks, så tag en håndfuld papirclips med i lommen til at dele ud til spillerne. To til hver. På spilpersonarkene er der en liste med tal i højre side som kan markeres med en clips, en for vedvarende skade og en for total skade. Clips er gode fordi de ikke flytter sig hvis papiret ryger på gulvet el. lign. Alternativt kan spillerne markere med en blyant og viske ud, men skade flytter sig op og ned hele tiden i Sorcerer.

1.2 Inden spillet begynder

Det er ikke urealistisk at den første time går med at møde op i lokalet, hilse på hinanden, snakke lidt og så sætte sig ind i spilpersoner og regler. Men der skal helst ikke gå længere.

Omdel de fire spilpersoner, enten helt tilfældigt eller ved at sige: "Jeg har en tidligere og en nuværende politimand, en journalist, en privatdetektiv. Hvem kunne tænke sig hvad?"Lad være med at gå i detaljer om spilpersonerne på forhånd, det skal nok komme.

Omdel spiller-værktøjerne og bed spillerne læse alt igennem. Bed dem notere evt. spørgsmål ned og lov at du vil besvare dem senere, men begynd endelig ikke at tale om regler, setting eller dæmoner midt i det hele. Det er en nervøs tid for både dig og spillerne, så giv indtryk af at du har styr på sagerne og glæder dig til at komme rigtigt i gang.

Forklar kort reglerne for konflikter i spillet og spil igennem et tænkt eksempel med alle spilpersonerne og en eller to ligegyldige bipersoner, f.eks. en kort kamp. Vær opmærksom på at alle forstår at situationen gennemdiskuteres før terningerne rulles, og ikke efter. Alle annoncerer hvad de vil opnå på forhånd. Understreg at det giver ekstra terninger i bonus hvis:

(a) Man siger noget "sejt"eller kommer med filmcitater eller lignende, in-character eller out-of-character

(b) Man bruger en særlig udspekuleret eller passende taktik

(c) virkelig rammer hvad historien handler om (komplicerer eller løser)

Husk også at understrege at succes'er overføres som bonus til næste rul hvis handlingerne hænger logisk sammen.

Forklar kort hvad dæmoner er og hvorfor spilpersonerne har hver sin. Mind spillerne om at de til enhver tid kan udføre et af de dæmoniske ritualer - det er noget af det sværeste at få ind i hovedet på "nye"Sorcerer-spillere. Ritualer virker på alle dæmoner, ikke bare deres egen. En spilperson må beordre enhver dæmon til at gøre hvad som helst (såfremt den kan, selvfølgelig) med et Will mod Will rul. Gør også klart at dæmoner er bipersoner og har deres egen vilje.

Afslut regelrunden med at spørge om der stadig er noget som spillerne føler de er i tvivl om. Hvis der er, og du allerede har været inde på det, så hør om en af de andre spillere evt. ved det. Få alle spillerne til at tale om spillet, reglerne og hinandens spilpersoner så hurtigt som muligt. Bed hver spiller beskrive hvornår og hvordan de sidst tilfredsstillede deres dæmons behov. Lyt til spillerne og noter detaljer om steder eller personer som du kan bruge senere i historien. Hvis det f.eks. er længe siden, så er dæmonen meget trængende og vil brokke sig meget hurtigt efter historien er gået i gang.

Og spark så handlingen i gang med de fire Kickers. Og se dig ikke tilbage.

2 Spilpersoner

2.1 Vincent Kimble

Vincent Kimble, 40

STAMINA 4 Helse-fanatiker. Du lever et sundt og aktivt liv. Du er ikke vandt til at slås.

WILL 3 Arrogant. Du anser alle andre end dig selv som mindreværdige eller usle.

LORE 3 Succes. The Deal er selve grunden til din succes.

HUMANITY 4

Dække: 4 Sportsjournalist.

Pris: -1 (skræmmer folk, alle sociale slag) **Telltale:** Sveder aldrig.

Vigtige ejendele: Ford Mustang V8, Chevrolet Corvette, Villa i LA, penthouse- lejlighed i LA, Ping golfsæt.

Dæmon

Stetson hat. **Telltale:** Hatten ser ud som ny, uanset hvad.

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +1 til dæmonen)

Kræfter

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand. Bruger: dæmonen

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt. Bruger: dæmonen

Stor: Vincents STAMINA øges med 6 i forbindelse med at modstå skade. Dvs at skade skal sammenlignes med en STAMINA på 10. Bruger: Vincent

Psykisk kraft: Vincent må bruge WILL som et angreb på afstand der giver alm. skade. Offer forsvarer sig med WILL. Bruger: Vincent

Special-skade, ikke-dødelig: Hattens skygge. Berøring er nok. Bruger: dæmonen

Behov: blod **Agenda:** At drive sin mester til vanvid

Relationer:

- "Melody", lillesøster
- Maggie, eks-kone
- Hilary, kone
- Alice, elskerinde, tidligere stripper, forfatter
- Sal Friedman, ejer Monterey Park Golf Course
- Wayne Hintz, caddie, eks-strømer
- Slow Moe, bookie, småkriminel

Baggrundshistorie

Vincent Kimble, kendt af sine læsende fans som "Mr Immaculate", var en ikke særlig succesfuld journalist for 10 år siden. Han havde levet i lang tid som forfatter af hvad som helst fra teksten på vaskepulver-æsker til brugermanualer for blendere og brødristere da han slog igennem som skribent for magasinet SportsWeek. Ud af det blå kom Vincent som ukendt freelance journalist og vandt alle amerikanske sportfans' hjerter med reportager fra begivenheder han ikke engang selv havde overværet.

Gennembruddet som skribent gav ham alting. Fra at være på støtten i LA blev han Californiens mest feterede sportsjournalist. Han giftede sig med Maggie, Miss Cheerleader California 1970. Han blev hyret af Time, Rolling Stone og diverse TV-stationer til at levere sine skarpe analyser og beskrivelser af sportsbegivenheder. Vincents højdepunkt var en serie dagbogsnotater om OL 1972, en begivenhed som han ikke overværede, ikke engang på TV, faktisk var det hele pointen. Han blev skilt fra Maggie og gift med Hilary. Og ved siden af har han veninden og elskerinden Alice, en forhenværende pole dancer og stripper, nu forfatter til selvhjælpsbøger.

Vincent mistede hurtigt interessen for sportsjournalistik, og skriver nu kun et par højt betalte artikler om året, og spiller golf resten af tiden. Og prøver at finde noget der er interessant nok til at han gider beskæftige sig med det. Vincents lillesøster Melody bor i Hollywood og prøver at blive skuespiller.

The Deal

Det var 1969, Vincent havde brugt sine sidste håndører til at blive skyhøj på LSD. Under trippet blev han hærget af sin dårlige samvittighed og punket til at gøre noget ved sit usle liv. Han snakkede med sig selv i timevis, græd, grinte og sang Bob Dylan-sange. I sine hallucinationer snakkede han med en dæmon der tilbød at hjælpe ham, og Vincent sagde ja til det hele, ja, ja, ja, jeg gør lige hvad du forlanger. Dæmonen gav ham en stetson hat og tilbød at slå sig sammen med Vincent. Vincent sagde ja tak, og forseglede kontrakten med sit eget blod. Da han vågnede havde han en ny stetson i virkeligheden, som har været hans varemærke lige siden. Han er blevet til et overmenneske, en supermand.

2.2 Roy Browne

Roy Browne, 38

STAMINA 3 Afhængig af alkohol for at være fysisk på toppen.

WILL 3 Sympatisk. Folk kan lide dig. De vil være sammen med dig.

LORE 4 Dødsangst. The Deal er dit skjold imod døden.

HUMANITY 4

Dække 4: Detective, LAPD.

Pris: -1 "Fryser"i farlige situationer, med mindre han er fuld. **Telltale:** tatovering flytter sig.

Vigtige ejendele: Tjenesterevolver Colt .32, politiskilt, shotgun (privat, med våbentilladelse), golfsæt.

Dæmon

Tatovering (parasit). **Telltale:** skifter farve.

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +1 til dæmonen)

Kræfter

Beskyttelse: Dæmonens POWER 6 lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og ild. Bruger: Roy

Boost Stamina: Dæmonens POWER 6 lægges til Roys STAMINA. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Bruger: Dæmonen

Hurtig: Brug dæmonens POWER 6 i stedet for STAMINA i kampsituationer. Tillader mere end 1 handling pr. runde. Bruger: Roy

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til 6 terninger kan trækkes fra vedvarende skade når Roy hviler sig efter kamp. Bruger: Roy

Skygge: Kan ændre lokal belysning i en rum eller aflukke fra stærkt blændende lys til absolut mørke i op til dæmonens POWER i minutter. Bruger: dæmonen.

Behov: Alkohol **Agenda:** Død

Relationer

- Eli Zims, partner (Cover)
- Betty Zims, kæreste (Price)
- Chief Bruce Fenrick, chef (Lore, Cover)
- Donna Rae, informant (Cover)
- Detective Danny Swanson, LAPD, Internal Affairs (Cover)
- Wayne Hintz, ex-politimand, nu caddie på Monterey Park Golf Course

Baggrundshistorie

Roy er 38, men ligner en på 50. Han holder sig selv og sit gående på to ting: alkohol og sin beskyttede tatovering. Tatoveringen er en dæmon fremkaldt af Roys desparation og angst for at drikke sig ihjel. Dæmonen kan dog ikke hjælpe ham til at holde op med at drikke, den kræver selv alkohol i store mængder.

Hans mangeårige makker og ven Eli Zims ved ikke noget om dæmonen, men kender vældig godt til hans alkoholproblemer og må ofte dække over ham. Eli finder sig i meget, ikke mindst fordi Roy er kæreste med Elis søster Betty. De bor dog ikke sammen.

En af Roys faste meddelere er "seersken"Donna Rae, en småsvindler der lægger tarotkort og læser i håndflader fra sit mobile home i Hollywood. Hun ved lidt om hvad der foregår blandt ulovlige bookmakere og pushere, og i det hele taget det småkriminelle miljø. Ray har været i seng med hende en enkelt gang i en brandert, men de har ikke talt om det siden.

Danny Swanson fik Wayne Hintz fyret og nu er han i hælene på Roy. Swanson er et røvhul, et ambitiøst røvhul. Et ambitiøst røvhul med magt.

The Deal

Det var Roys chef, Fenrick, der gav ham ideen til at søge hjælp i det dæmoniske, efter en skudduel hvor Roy blev såret. Roy tog hjem og låste sig inde med en flaske Jack D. I en brandert, fuld af selvmedlidenhed og frygt for at dø, skreg han om hjælp i timevis, og da han vågnede op havde han en tatovering der forestillede et dødningehoved. Og følte sig som født på ny. Fenrick har helt sikkert sine egne dæmoner, men har aldrig sagt noget om det, hverken før eller siden.

2.3 Marvin Reilly

Marvin Reilly, 42

STAMINA 5 Fedtbjerg. Du er stor, stærk og tung.

WILL 4 Manipulator. Du finder let folks svage steder for at få hvad du vil have.

LORE 1 Selvmordskandidat. The Deal er bare en anden måde at dø på. Langsomt.

HUMANITY 6

Dække 4 Privatdetektiv.

Pris: -1 (kyniker, gælder alle Humanity slag) **Telltale:** Katteøjne.

Vigtige ejendele: Nikon F2 med ALT udstyr, optageudstyr, kontor med mørkekammer og lydstudie, Colt .32 revolver (med våbentilladelse), Folkevognsrugbrød VW T2.

Dæmon

Mavesår (Parasit). **Telltale:** lugt af råt kød.

STAMINA 2 POWER 5 WILL 5 LORE 4 (BIND +1 i Marvins favør)

Kræfter

Beskyttelse: Dæmonens POWER 5 lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og skydevåben. Bruger: Marvin

Opfattelse: Løgne. Dæmonens POWER 5 lægges til opfattelsesrul. Succes fortæller om offer lyver eller ej. Virker ikke på dæmoner. Bruger: Marvin

Special-skade, ikke-dødelig: Knohjern. Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: Marvin

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til 5 terninger kan trækkes fra vedvarende skade når Marvin hviler sig efter kamp. Bruger: Marvin

Behov: Skrig **Agenda:** At overtage brugerens krop

Relationer

- Liz, sekretær
- Gertrude Reilly, Marvins gamle mor
- Harry Stockman, gammel skolekammerat og ven
- Mrs Stockman, Harrys mor
- Chief Fenrick, LAPD
- Hilary Kimble, klient med utro ægtemand (Vincent Kimble)

Baggrundshistorie

Marvin er en stor bamse af en privatdetektiv. Han har altid været overvægtig, men fortsætter ufortrødent med at fortære dougnuts og burgere og drikke sukkerholdige softdrinks, øl og bourbon. Marvin er kæderyger.

Marvin har været privatdetektiv i LA i 20 år. Han lever mest af at skygge utro ægtemænd eller koner, opsporer folk der er stukket af fra gæld eller familie eller mistænkte der er stukket af mens de var på kaution. Marvin bruger lydoptagelser, af og til ulovlige aflytninger og fotografier til at dokumentere overfor sine klienter. Han har også af og til løbet lidt ærinder folk, uden at spørge om hvem de er eller hvad de skal have transporteret. "Diskretion er en selvfølge"som der står på Marvins visitkort.

Marvin bor i et hus som hans mor ejer. Gertrude er gammel og bor på et dyrt plejehjem. Marvin besøger også stadig sin gamle kammerat Harry, der bor sammen med sin mor, ryger hash og ser cowboy- og pornofilm. Harry har i ganske få tilfælde hjulpet Marvin som assistent.

På trods af fast arbejde i mange år har Marvin ikke sparet en eneste cent op. Han bruger sine penge efterhånden som han tjener dem og har det fint med det. Til gengæld er han af og til i pengemangel når det gælder husleje, plejehjem osv.

The Deal

Dæmoner? Bah! Kald det hvad I vil. Marvin er godt klar over at han har en overnaturlig modstandsevne og at hans krop ikke har været den samme siden han fik sit mavesår. Han er også godt klar over at mavesåret/dæmonen kræver lyden af skrig for at gøre Marvin godt, men det er en lille pris at betale. Marvin var på sporet af en fyr der skyldte penge til højre og venstre, og eftersatte ham gennem flere forskellige stater. Marvin fandt manden på et motel i Mexico, hvor han prøvede at overmande ham. Manden var forberedt og slog Marvin halvt til plukfisk med et baseball bat, allerede godt beruset. Skyldneren fik med stort møje slæbt den halvvejs bevidstløse Marvin ud i motelværelsets badekar og fortsatte med at drikke tæt. Marvin lå og blødte i badekarret og ventede på at dø eller hjælp. Marvin bad om hjælp til enten at dø nu og her, uden flere smerter, eller få mulighed for at smadre svinet med baseball-battet. Da skyldneren sent på natten kom ud på badeværelset med Marvins revolver for at lege russisk roulette med Marvin som eneste deltager, var hjælpen kommet i form af et knohjern og helede knogler og sår. Marvins første slag flækkede mandens hjerneskal og han blev ved med at slå igen og igen og igen, længe efter manden var død.

2.4 Wayne Hintz

Wayne Hintz, 35

STAMINA 4 Ex-politi. Træning i kampsport og selvforsvar.

WILL 3 Hævngerrig. Din opsathed på at gøre det rigtige holder dig gående.

LORE 3 Payback. Du brugte The Deal til at hævne dig på nogen.

HUMANITY 4

Dække 3: Caddie.

Pris: -1 (paranoid, alle slag undtagen under angreb) **Telltale:** kold ånde selvom det er varmt.

Vigtige ejendele: Automatpistol (uden tilladelse), revolver (våbentilladelse), Mobile home.

Dæmon

Rolex armbåndsur. **Telltale:** Tallene skifter plads på urskiven.

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +2 til dæmonen)

Kræfter

Special-skade: Muskelkramper. Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: Dæmonen.

Afstand: Special-skade ovenfor kan bruges på op til 6 meter. Bruger: Dæmonen.

Warp: Omskabe op til 6 kg ikke-levende materiale. Effekten varer i max 6 minutter. Bruger: dæmonen.

Boost Will: Dæmonens POWER 6 lægges til Roys WILL. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Bruger: Dæmonen

Rejse: Finder altid tilbage til Waynes håndled. Bruger: dæmonen.

Behov: Hazardspil med penge eller livet som indsats. **Agenda:** Justitsmord.

Relationer

- Douglas Cordell, caddie, ex-FBI
- Sal Friedman, ejer Monterey Park Golf Course
- Slow Moe, bookie
- Donna Rae, spåkone, kæreste
- Inspector Fenrick, forh. chef
- Roy Browne, politimand
- Russell Zelinski, ex-LAPD
- Ingrid Zelinski, Russels kone

Baggrundshistorie

Wayne havde en lovende karriere foran sig i LAPD. Brugbare forbindelser til det kriminelle miljø og en god opklaringsprocent. Kæreste. Vellidt af sine overordnede og kolleger. En succes. Han begyndte at satse højere og højere indsatser på hvad som helst via bookien Slow Moe, som han kendte gennem sit politiarbejde. Heste, baseball, boksning, football, whatever. Efterhånden som han blev en fast klient hos Moe, kunne han spille på kredit. I begyndelsen fik han eftergivet sin gæld hvis han tabte. Efterhånden blev han bedt om at udføre små jobs is stedet for at betale sin gæld, som f.eks. at aflevere en kuffert med ukendt et sted i byen, fuske med en politirapport eller fjerne bevismateriale.

Russell Zelinski, en LAPD-kollega, opdagede hvad Wayne havde gang og gik til ledelsen. Wayne blev omgående suspenderet og en undersøgelse indledt. Waynes liv faldt fra hinanden, stille og roligt. Han blev fyret fra politiet, men undgik dog fængselsstraf. Kæresten skred. Og det hele var Zelinskis skyld, syntes Wayne.

Nu arbejder han som caddie-bums på Monterey Park Golf Course og sover i et mobile home i Hollywood. Han spiller stadig gennem Slow Moe og er blevet kæreste med en lokal "spåkone"der hedder Donna Rae. Donna bor i den samme mobile home park som Wayne. Wayne spiller også poker og craps om penge, bl.a. med kollegaen Doug Cordell der også har været strisser, dog FBI.

The Deal

Da Wayne var blevet smidt ud af politiet, var på røven og flyttede ind i det gamle, sure mobile home i Hollywood, svor han højtideligt hævn over røvhullet Zelinski. At han ville gøre hvad som helst for at få den do-gooder ned med nakken uden at det gik ud over ham selv. Han holdt sig vågen i tre døgn på kaffe, bourbon og nogle piller han havde hugget fra en lokal pusher tidligere. Den tredje nat følte han sig pludselig ikke længere alene. Den pludselige, intense angst gjorde ham mere eller mindre ædru og klar i hovedet med et slag. Wayne kastede sig på knæ og bad om hjælp. At han ville gøre hvad som helst for at få hjælp. Da han vågnede den næste dag var det med et Rolex-ur om håndleddet. Wayne kunne sagtens mærke at uret ikke bare var et ur, men noget større, noget mere magtfuldt end ham selv. Han lærte efterhånden hvad dæmonen i uret kunne bruges til, og i første omgang gik det ud over Russell Zelinski.

Wayne begyndte at følge efter Zelinski, og et par dage senere befalede han sin Rolex-dæmon til at gøre ham fortræd. Zelinski sad på en diner med en kop kaffe og en doughnut, mens Wayne stod ude på gaden. Dæmonen adlød, og pludselig faldt Zelinski omkuld og vred sig i kramper. Han er nu indlagt med vedvarende hjerneskade på et plejehjem i LA, hvor han har stirret ud i luften uden at reagere eller sige noget siden angrebet. Wayne besøger ham af og til. Zeliniski er gift med Ingrid, der var gravid da angrebet skete.

3 Bipersoner

3.1 Om bipersonerne

Bipersonernes interne relationer og deres relationer til spilpersonerne fremgår af de to relationskort. Bemærk at beskrivelserne herunder samt deres indbyrdes relationer kun gælder ved scenariets begyndelse. Lige så snart handlingen er gået i gang vil bipersonerne handle på egen hånd og i forhold til hvad spilpersonerne siger eller gør ved dem.

Du kan evt. bruge relationskortene til at lave noter på hvis der er forhold der ændrer sig undervejs. Måske dør en af bipersonerne. Måske opstår der nye relationer i løbet af spillet. Du bliver måske også nødt til at opfinde nye bipersoner undervejs, de fleste kun til brug i enkeltscener: taxi-chauffører, dørmænd, pizzabude osv. Hvis en spilperson knytter sig tæt til en af dine "opfundne"bipersoner så kan du enten lege med eller sørge for at vedkommende kender en af de "officielle"bipersoner fra scenariet. Eller at bipersonen forsvinder. Eller bliver slået ihjel, alt efter hvordan det passer ind i historien. Læg mærke til at der kun er er to bipersoner som ikke kendes på forhånd af spilpersonerne. Det er politichefens to håndlangere alfonsen Tony og advokaten Pierce. Resten af bipersonerne har mindst en relation til en spilperson.

Det kan godt se ud som om Chief Fenrick er den store onde bad guy, men det er ikke sikkert han er det når scenariet spilles. Det afhænger i høj grad af hvad spillerne vælge at foretage sig. Måske allierer en eller flere spilpersoner sig med Fenrick. Måske vælger de at bekæmpe ham med loven i hånd, eller går lige i flæsket på ham. Måske når de aldrig ind til bagmanden elelr tror det er en anden. Det er helt fint og perfekt.

To af bipersonerne, Sal Friedman og Chief Fenrick er Sorcerers, og har hver sin dæmon bundet til sig. Det er de eneste to ekstra dæmoner der er med fra starten, men hvis historien kommer meget til at handle om dæmoner må du gerne introducere flere ved f.eks. at lade en biperson tilkalde en. Hvis Friedman eller Fenrick dør, er deres dæmoner stadig bundne til dem indtil de forsvinder af sig selv eller bliver Forvist eller bundne til en af spilpersonerne. En dæmon vil være mere end glad for at få en ny mester, men husk at den oprindelige bindings styrke skal overvindes først. Aftaler med dæmoner er ikke kun "til døden jer skiller".

Beskriv alle bipersoner løst, med få væsentlige detaljer og lad spillerne forestille sig resten. Sommetider kan en enkelt formulering, eller bare et ord, cementere spillernes opfattelse af en biperson.

3.2 Oversigt over bipersonerne

Bipersoner, alfabetisk efter fornavn

Al Swanson, Internal Affairs

STAMINA 3 WILL 4 COVER 5(Politi) Retskaffen. Naiv. Ambitiøs.
Brunt jakkesæt, lyst, tyndt hår. Pibestemme. Swanson er en ambitiøs IA-politimand med kig på uregelmæssigheder og korruption i LAPD. Han fik Wayne Hintz fyret pga af Hintz' forbindelser til LAs kriminelle miljø, og nu har han også fået skovlen under alkoholikeren Roy Browne. Swanson har ingen anelse om hvad Chief Fenrick virkelig er bagmand for. Swanson er en dark

horse i historien. Hans ambitioner kæmper med hans tro på lov og ret. Måske kan han være en forbindsfælle i kampen mod Fenricks imperium, måske ender han op som Fenricks lakaj.

Alice Wonder, Vincents elskerinde, tidligere call girl

STAMINA 2 WILL 3 Cover 1(Forfatter) Udadvendt. Følsom. Falsk
Lidt for meget make-up, ellers stilfuld og smuk.
Alice er en pige med en broget fortid. Hun har været i kløerne på Tony Enchilada, men ved ikke hvem Tony i virkeligheden arbejder for. Alice har arbejdet sig hele vejen fra call girl, lap dancer og stripper til "erotic dancer", men nu er hun blevet for gammel og rynket. Hun lever af sine opsparede penge og skriver selvhjælpsbøger, som hun dog ikke har fået udgivet endnu. Hun håber at kontakten med den kendte journalist Vincent Kimble kan skaffe hende en udgiver. Kan stadig bruge sin krop for at få sin vilje, og kan være en vigtig allieret i et evt. opgør med Tony og hans boss Fenrick.

Betty Zimms, kæreste med Roy

STAMINA 2 WILL 2 Cover 3 (Hjemmegående) Underlegen. Selvpiner. Trofast.
Blomstrede kjoler, krøllet hår, brogede hårbånd.
Betty kunne være endt som en tør gammeljomfru hvis ikke hendes storebror Eli havde introduceret hende til hans kollega Roy. Betty elsker Roy og vil giftes med ham og det hele. Hun vælger at se bort fra Roys alkoholproblem og ved at hvis hun ikke bliver gift med ham, så bliver hun ikke gift. Det eneste der kan piske Bettys temperament op er hvis hun skal forsvare Eli eller Roy. Ellers passer hun bare ind i sine omgivelser.

Bruce Fenrick, Chief, LAPD

STAMINA 5 WILL 3 LORE 2 COVER 5 (Politi) Regelret. Organisatorisk. Kynisk
Blåt jakkesæt, slips, blanke sko, pomade i håret, manicure-negle. Telltale: sort tunge.
Fenrick er en kompetent og dygtig politichef. Under overfladen er han en kynisk kriminel der smugler mexicanske teenagepiger til Californien for at udnytte dem som prostituerede og aktører i pornofilm. Alle hans kriminelle forretninger håndteres af håndlangere, først og fremmest advokaten Pierce Klug og alfonsen Tony Enchiladas og hans partner Sal Friedman. Fenrick er også en moderat Sorcerer, der gør brug af sin dæmon, en rød ædelsten monteret i en lillefingerring af guld, for at fremme sine mål. Hans ultimative mål er at blive udødelig, hvilket han tror dæmoner kan gøre ham i stand til. Fenrick fjerner uden blusel eller andre overvejelser folk der står i vejen for ham.

Donna Rae, spåkone

STAMINA 2 WILL 3 COVER 3(Sandsigerske) Indfølende. Afhængig. Selvoptaget
Langt, rødt hår, ofte uglet. Afghanerpels, strikhue, halskæder en masse.
Donna Rae bor i et mobile home i Hollywood. I den ene ende af hendes mobile hjem er hendes private bolig, mens dens anden ende er indrettet som spåkone-hule. Herinde er væggene beklædt med rødt plyds og der er dekoreret med astrologiske kort og symboler, og der er en krystalkugle på bordet. Donna læser i håndflader, påkalder ånder fra afdøde, astrologi, lægger tarot-kort og hvad ellers kunden forlanger. Donna er en charlatan, og er endt som spåkone fordi der ikke var mange penge i en karriere som hippie. Hun har kontakt til bookien Slow Moe, og er derfor godt

informeret om hvad der foregår i Hollywood. Hun er kæreste med caddien Wayne Hintz, der også bor i et mobile home, og har tidligere været i seng med strømeren Roy Browne som hun er informant for.

Doug Cordell, caddie, ex-FBI

STAMINA 4 WILL 4 COVER 5(ex-FBI) Snæversynet. Utålmodig. Uforudsigelig
Panama hat, shorts, lærredssko, meget, meget træt. Altid bevæbnet.
Cordell er tidligere FBI agent, hvor han var med til at starte en ny underafdeling der skulle tage sig af sammensværgelser imod USA. Han var en kendt baseball-stjerne i halvtredserne indtil en skade stoppede karrieren. Cordell er en bitter og skuffet mand, der efter mange år med pille- og alkoholmisbrug ad omveje er endt som caddie-bums i Hollywood. Cordell er altid "på sporet" af et eller andet, især hvis det omhandler misbrug af børn, og han er stadig en effektiv og kompromisløs efterforsker når det kommer til stykket. Cordell har fået nys om indsmuglinger af mexicanske kvinder til Hollywood, men han har endnu ikke fundet ud af hvem der står bag. Han er kommet på talefod med ex-strømeren Wayne Hintz, der også arbejder som caddie.

Eli Zims, Roys partner, bror til Betty

STAMINA 1 WILL 5 COVER 4 (Politi) Konfliktsky. Modig. Eftergivende
Halvskaldet, ølmave, generel dårlig smag i tøj, mad og drikke.
Eli er ikke så langt fra pensionsalderen, og hans helbred er heller ikke for godt. Han har været ungkarl hele sit liv og køber i sjældne tilfælde sex hos protituerede. Ellers er han mest til at sidde alene foran en pornofilm i sit lille forstadshus. Eli er kommet igennem sin politikarriere ved at bøje af og undgå konfrontationer. Han holder meget af sin partner Roy Browne, hvis eneste dårlige side synes at være et overdrevent forbrug af alkohol, så meget at han har introduceret sin indesluttede søster Betty til ham i håbet om at hun ikke ender som gammeljomfru. Eli ved godt at verden ikke er lutter lagkage, men han vil helst ikke høre om det. Eli har mavekræft, nægter at gå til lægen og har generelt ikke så langt tid tilbage.

Gertrude Reilly, Marvins gamle mor

STAMINA 2 WILL 2 COVER 3 (Pensionist) Klog. Ligefrem. Misantrop
Blomsterede kjoler i billigt stof, lilla hår, tykke briller, vorter med hår i.
Gertrude bor stadig i sit eget hjem, men hun er ved at være for gammel til at klare sig selv, så der er beskidt og rodet i huset. Hun forventer at hendes søn Marvin klarer mange ting for hende, uden hun ønsker at tilbringe mere tid end nødvendigt sammen med ham. Hun har opdraget ham, og det må være det. Getrude ser TV når hun er vågen, uanset hvad hun så ellers laver. For at sige det som det er, så er der mindst et TV tændt hos Gertrude hele døgnet. Og jeg mener: HELE døgnet, også når hun sover.

Harry Stockman, Marvins gamle ven

STAMINA 3 WILL 3 COVER 1 (Nørd) Usikker. Oprørsk. Veltalende
T-shirt med tryk, sandaler, langt hår, røde øjne.
Harry kender Marvin helt tilbage fra de var børn og gik i skole sammen. De var gode venner helt op igennem teenageårerne, men så bevægede de sig i hver sin retning og mistede kontakten i nogle år. Harry bor stadig i son mors hus, i sit gamle værelse, og han har aldrig rigtigt haft et

arbejde. Han bruger sin tid på at læse SF romaner, se TV-serier og ryge tjald, helst samtidig. Nu besøger Marvin Harry regelmæssigt, og de diskuterer Star Trek og rumrejser, drikker og ryger. Mrs Stockman råber og skælder ud på Harry som om han stadig er 16, og Harry spekulerer på at gøre det af med hende, bare for at f hende til holde kæft.

Hilary Kimble, Vincents kone

STAMINA 4 WILL 3 COVER 4 (Kirurg) Selvsikker. Fordomsfuld. Kærlig
Jakkesæt, heftig make-up, høje hæle, langt glat hår, lange negle.
Hilary er en kvinde med sine egne meninger og hun lader sig ikke koste rundt med. Overhovedet ikke. Hun giftede sig med "Mr Immaculate", sportsjournalisten Vincent Kimble, slet og ret fordi hun blev forelsket i ham. Hun er endda blevet gode venner med Vincents forhenværende kone Maggie. Men det gik hurtigt op for Hilary at Vincent ikke var den perfekte ægtemand. Til sidst hyrede hun privatdetektiven Marvin Reilly til at skygge Vincent og fandt ud af at han havde en elskerinde. Når spillet begynder har Hilary sat Vincent stævne på et hotelværelse, hvor hun vil konfrontere ham. Hun elsker højt og hader lige så meget.

Ingrid Zelinski, Russell Zelinskis kone, gravid

STAMINA 3 WILL 1 COVER 1 (Servitrice) Godtroende. Servil. Selvudslettende
Ingrids mand Russell er i coma efter et uforklarligt krampeanfald og indlagt på et plejehjem i LA, betalt af hans politipension. Hun er gravid i 9. måned med Russells barn. Nu er hun alene, kommende mor, og lidt i vildrede, så i sin desperation har hun kastet sin kærlighed på Wayne Hintz, Russels tidligere partner. Ingrid ved ikke at det var Russell der sladrede om Wayne og fik ham fyret, og hun ved selvfølgelig heller ikke at det er Wayne der har sendt Russell i coma. Hvem ved hvad hun kan finde på hvis hun finder ud af det? Indtil videre timer hun sin kommende fødsel så det er allemest ubelejligt for Wayne. Ingrid er også blevet kontaktet af advokaten Klug i forbindelse med hendes mands uarbejdsdygtighed.

Liz, Marvins sekretær

STAMINA 2 WILL 2 COVER 2 (Sekretær) Kompetent. Ærlig. Hurtigopfattende
Rullekravesweater, perlehalskæde, briller.
Liz er en dygtig sekretær, og hun styrer Marvins detektivfirma med hård hånd. Dvs. hun ordner alt det praktiske, regnskaber, skat osv. Liz er ikke ligefrem lesbisk, men mænd siger hende ikke noget. Hun har været igennem flere forskellige forhold, og kunne ende i et mere, men det styrer hende ikke længere. Liz er også begyndt at se lidt til Gertrude, Marvins mor, og er i overhængende fare for at overtage Gertrudes plads hvis denne skulle gå hen og dø. Liz ved ikke noget om Marvins "anonyme"arbejde.

Maggie Kimble, Vincents tidligere kone

STAMINA 3 WILL 4 COVER 4 (Fotomodel) Selvbevidst. Stilsikker. Masochist
Dyrt tøj, dyrt hår, splintrende ny Porsche 911 Turbo, American Express Gold Card.
Maggie spiller lidt på at hun er en dum blondine. Hun ser fantastisk ud, men er ikke dum. Lige fra hun vandt Miss Cheerleader California 1970 har hun brugt sit gode udseende til sin egen fordel uden at lade sig udnytte. Eftermange velbetalte modeljobs, hvor hun ikke smed alt tøjet, kun det mest nødvendige, giftede hun sig med sportsjournalist og fremstormende superstar Vincent

Kimble. Ægteskabet holdt ikke længe og Maggie fik en god slat penge med ud af det. Maggie er en kvinde der flyder med strømmen og får andre til at gøre noget for sig, ikke omvendt.

Melody Kim (Melanie Kimble), Vincents søster

STAMINA 1 WILL 4 COVER (Call girl) Afhængig(kokain), psykisk svag, hurtigopfattende
Lårkort nederdel, små stramme toppe, skolepigehår, kunstige fregner
Alt er gået galt for Melody siden hun kom til Hollywood med drømmen om at blive skuespiller. Hun har haft diverse jobs som servitrice, stripper, lap dancer og prostitueret, og har opbygget en solid afhængighed af kokain, alkohol og hvad ellers hun kan få fat i. Hun er kommet i stald hos alfonsen Tony "Enchilada"og servicerer bl.a. modne og ældre mænd. En af hendes faste kunder er "Bruce", i virkeligheden politichef Bruce Fenrick, som kan lide at Melody har skolepigetøj på mens han slår hende.

Mrs Stockman, Harry Stockmans gamle mor

STAMINA 3 WILL 3 COVER 3 (Pensionist) Bitter, omklamrende, eftergivende
Alt i hjemmestrik, helst syntetisk garn i sære farver. Hornbriller og hårnet.
Mrs Stockman har aldrig været i stand til at skubbe sin elskede søn Harry ud af "reden", og nu er det for sent. Med sorg i sindet har hun set sin søn langsomt forsumpe som hjemmeboende ungkarl, mest takket være sig selv. Mrs Stockman spiller Bingo så meget hun kan, og har sit hjem fuldt af gevinster, lige fra frosne måltider og hundemad til et års forbrug til TV-apparater og møbler. Mrs Stockman holder et par katte og en lille grim, hvid hund som altid skider på gulvet når hun er til bingo. På en måde skubber hun skylden for at Harry er forsumpet over på hans eneste ven Marvin, der stadig besøger ham.

Pierce Klug, advokat, arbejder for Fenrick

STAMINA 3 WILL 5 COVER 5 (Advokat) Snu. Skrupelløs. Illoyal
Nålestribet. Langt, skinnende hår i hestehale. Slangeskindsko. Gigantisk 1973 Lincoln Continental Mark IV.
Klug er en snu satan. Godt nok arbejder han for Fenrick, og bliver storslået betalt, men han har ikke tænkt sig at blive taget med i faldet hvis Fenrick bliver afsløret. Ved siden af Fenrick kører Klug sin sædvanlige advokat-business, der mest går ud på at finde sager der kan indbringe store honorarer. Som f.eks. sagen om politimanden Zelinski der pludselig faldt om med kramper på en diner, og nu ligger i coma og er gift med Ingrid der er gravid i 9. måned. Klug er for smart til at tage dumme chancer og tænker sig hellere om en ekstra gang før han handler. Klugs eneste rigtigt svage punkt er hans forkærlighed for absurd store biler.

Russell Zelinski, Waynes tidligere kollega, nu i coma

STAMINA 1 WILL 4 COVER 4 (Politimand) Retskaffen. Uambitiøs. Voldelig.
Lænket til hospitalsseng. Bleg som et lagen. Hospitalstøj.
Vågner Russell måske op fra sin coma i løbet af scenariet? Det kan kun tiden vise, men det ville være passende hvos for eksempel Ingrid er blevet seksuelt involveret med Wayne Hintz. Russell har ikke andre ønsker til sit liv end at have en fast arbejde, en kone, et par børn, råd

til at skeje lidt ud nu og da og tage på ferie hvert år, men hvem ved hvad sådan en skide forstads-middelklasse-aspirant kan finde på hvis hans simple drømme trues?

Sal Friedman, ejer af Monterey Park Golf Course

STAMINA 3 WILL 2 LORE 3 COVER 2 (Manager) Jovial. Nysgerrig. Grådig.
Skaldet. Halvfed. Hawaiiskjorte. Overskæg. Store solbriller. Tell-tale: Rødlig skygge.
Friedman er en Sorcerer der har solgt sin sjæl for længe siden. Hans ambitioner er ikke voldsomt store. Han ser sig selv som lidt af en lokal mafioso med gode forbindelser til politiet (Fenrick, som er hans partner) og det kriminelle miljø. Han har del i indsmuglingen af mexicanske piger til prostitution i Hollywood. Samtidig styrer han sin golfklub/golfbane med hård hånd og sørger for at velhavende og rundhåndede golfere får caddier med rundt på banen. Han har ansat tidligere politimand Wayne Hintz som caddie og den kendte journallist Vincent Kimble spiller regelmæssigt på Monterey Park. Friedman er single, har et stort hus i Hollywood, og kan bedst lide mænd, selvom han "prøvekører"nyuddannede ludere for et syns skyld.

Slow Moe, bookie, stik-i-rend-altmulig-mand for Sal Friedman

STAMINA 3 WILL 4 COVER 4 (Bookie) Slesk. Overlever. Entertainer.
Krøllet, gråt jakkesæt. Skægstubbe. Attache-taske. Automatpistol.
Slow Moe er en gammel rotte i Hollywoods kriminelle miljø. Moe har siddet i fængsel en god del af sit liv og prøvet lidt af hvert, undtagen fast lønarbejde. Nu har han en god fast indtægt ved at løbe ærinder for Sal Friedman. Moe indsamler indsatser på hvad som helst fra hestevæddeløb, baseball og football til resultatet af et præsidentvalg. Det er også ham der udbetaler de eventuelle gevinster og indkasserer eventuelle tab hos spillerne. Som faste kunder har Moe bl.a. Wayne Hintz og Vincent Kimble. Moe ved at der smugles piger ind i Californien fra Mexico, og at Friedman er indblandet, men han ved ikke at Fenrick er bagmanden.

Tony "Enchilada", alfons, arbejder for Fenrick

STAMINA 3 WILL 4 COVER 3 (Forretningsmand) Sadist. Arrogant. Perfektionist.
Åbentstående skjorte med store flipper. Halskæder. Sort hat med stor skygge.
Tony er alfons med direkte ansvar for Fenricks importerede piger. Han har tidligere haft Alice Wonder i sin stald, og arbejder nu med den unge Melody Kim og diverse indsmuglede mexikanske piger. Tony står også for at "teste"sine pigers præstationer, hvilket han holder meget af. Især hvis de er umulige eller ikke makker ret, for Tony holder også af at påføre sine piger smerte på forskellige udspekulerede måder.

4 Dæmoner

4.1 Aktive dæmoner ved historiens start

Rød ædelsten, Bruce Fenricks dæmon

POWER 5 STAMINA 4 WILL 5 LORE 4

Synsk: Dæmonen ruller POWER mod offerets WILL. Hvis det lykkes ruller offeret HUMANITY to gange imod antallet af succes'er. Hvis første rul kikser får offeret heftige hallucinationer (succes'er er minus-terninger). Hvis andet rul kikser får offeret kramper (dødelig special-skade = antal succes'er). Lykkes begge rul må spilleren stille spillederen et ja-nej spørgsmål som skal besvares sandt. Hvert efterfølgende rul mod samme dæmon bliver 1 sværere hver gang. Bruger: Fenrick.

Link: Dæmonen og dens "mester" ved hvor hinanden er og har en ide om hvad der sker med hinanden. Det er ikke telepati, bortset fra at magikeren kan tilkalde dæmonen øjeblikkeligt. Rejse. Dæmonen kommer omgående tilbage til "mesterens" hånd. Bruger: dæmonen.

Special-skade, dødelig: Fenricks skydevåben får et angreb der giver special-skade, dødelig, på skadetabellen. Bruger: Fenrick.

Behov: Intimidering **Agenda:** Død.

Rødlig skygge, Sal Friedmans dæmon

POWER 5 STAMINA 3 WILL 5 LORE 4

Special-skade, ikke-dødelig: Dårlig ånde. Giver et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Virker kun på helt tæt afstand. Bruger: Sal.

Stor: STAMINA øges med POWER i forbindelse med at modstå skade. Dvs. at skade skal sammenlignes med STAMINA+POWER. Bruger: Sal

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt. Bruger: Sal

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand. Bruger: Sal

Behov: Overflod **Agenda:** Magt

Stetson hat, Vincent Kimbles dæmon

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +1 til dæmonen)

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand. Bruger: dæmonen

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt. Bruger: dæmonen

Stor: Vincents STAMINA øges med 6 i forbindelse med at modstå skade. Dvs at skade skal sammenlignes med en STAMINA på 10. Bruger: Vincent

Psykisk kraft: Vincent må bruge WILL som et angreb på afstand der giver alm. skade. Offer forsvarer sig med WILL. Bruger: Vincent

Special-skade, ikke-dødelig: Hattens skygge, let berøring er nok. Giver et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: dæmonen

Behov: blod **Agenda:** At drive sin mester til vanvid

Mavesår, Marvin Reillys dæmon

STAMINA 2 POWER 5 WILL 5 LORE 4 (BIND +1 i Marvins favør)

Beskyttelse: Dæmonens POWER 5 lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og skydevåben. Bruger: Marvin

Opfattelse: Løgne. Dæmonens POWER 5 lægges til opfattelsesrul. Succes fortæller om offer lyver eller ej. Virker ikke på dæmoner. Bruger: Marvin

Special-skade, ikke-dødelig: Knohjern. Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: Marvin

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til 5 terninger kan trækkes fra vedvarende skade når Marvin hviler sig efter kamp. Bruger: Marvin

Behov: Skrig **Agenda:** At overtage brugeren mesterens krop

Tatovering, Roy Brownes dæmon

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +1 til dæmonen)

Beskyttelse: Dæmonens POWER 6 lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og ild. Bruger: Roy

Boost Stamina: Dæmonens POWER 6 lægges til Roys STAMINA. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Bruger: Dæmonen

Hurtig: Brug dæmonens POWER 6 i stedet for STAMINA i kampsituationer, og tillader mere end 1 handling pr. runde. Bruger: Roy

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til 6 terninger kan trækkes fra vedvarende skade når Roy hviler sig efter kamp. Bruger: Roy

Skygge: Kan ændre lokal belysning i en rum eller aflukke fra stærkt blændende lys til absolut mørke i op til dæmonens POWER i minutter. Bruger: dæmonen.

Behov: Alkohol **Agenda:** Død

Rolex ur, Waynes Hintz' dæmon

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +2 til dæmonen)

Special-skade: Muskelkramper. Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: Dæmonen.

Afstand: Special-skade ovenfor kan bruges på op til 6 meter. Bruger: Dæmonen.

Warp: Omskabe op til 6 kg ikke-levende materiale. Effekten varer i max 6 minutter. Bruger: dæmonen.

Boost Will: Dæmonens POWER 6 lægges til Roys WILL. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Bruger: Dæmonen

Rejse: Finder altid tilbage til Waynes håndled. Bruger: dæmonen.

Behov: Hazardspil med penge eller livet som indsats. Agenda: Justitsmord.

4.2 Ekstra dæmoner til spillederen

Undervejs i spillet vil spillerne lade deres spilpersoner tilkalde nye dæmoner, i hvertfald hvis de er smarte nok. I et "normalt"Sorcerer spil vil spilleren mere eller mindre selv kreere sin nye dæmon ved at ønske sig antal kræfter, udseende og måske særlige krav til evner osv. Spillederen vil så bygge en dæmon som kan være mere eller mindre tilpasset spillerens ønsker.

I Mørke Steder er der ikke tid til den slags pga. tidspresset. Derfor har du som spilleder adgang til en række færdige dæmoner som du kan tage som de er, eller modificere. Hvordan dæmonen ser ud eller manifesterer sig er kun vejledende, vær ikke bange for a justere i forhold til hvad du eller spillerne synes er fedt i situationen. Igen: lyt til spillerne. Hvis de tænder på store, svovlhørmende dæmoner, så skal de sgu have det. Hvis de elsker usynlige dæmoner med stor magt, så giv dem det. Det er ikke bare for deres eller min skyld, men fordi det er en del af pointen i Sorcerer hvad man vælger at gøre hvis man har ufattelig stor magt. Om hver spiller får mulighed for at tilkalde mere end en dæmon er nok tvivlsomt (erfaringen er faktisk at mange spillere afstår!), men der er syv at tage af, en for hver dødssynd.

Alle stats, behov, kræfter osv. kan frit flyttes eller kombineres som spillederen lyster. Du kan også opbygge en helt ny dæmon ved at plukke detaljer fra forskellige dæmoner på listen. Ligesom Legoklodser, bare bedre. Husk at bestemme hver brugeren til hver enkelt dæmonisk kraft i hvert enkelt tilfælde. Har du travlt, så lad spilpersonen være bruger, undtagen ved Boost, der kun er for dæmoner. Dæmoner kan i Mørke Steder primært være ting, parasitter (altså bosiddende i værten), eller usynlige forekomster. Sørg altid for at efterkomme spillerens ønsker til antal og hvilke kræfter, behov osv. Men sørg for at tviste deres ønsker lidt, så de får lidt mere end de havde tænkt sig og på en lidt anderledes måde. Hvis ønsket bare er en "farlig og magtfuld dæmon"så kast en satan med 10 kræfter og et behov for ulykke i hovedet på spilleren, så skal du bare se. Altså: efterkomme og undergrave. Efterkomme og undergrave.

Hvordan dæmonen rent faktisk manifesterer sig og hvilken type den er må afgøres i kampens hede, under spillet og i henhold til spillernes ønsker og valg. Dæmonerne her er opdelt efter de syv dødssynder, men det som sagt aldeles vejledende og kan blandes komplet efter behag og spillersammensætning. En dæmons LORE er lig med antal kræfter den har, WILL og POWER er lig med LORE +1. STAMINA kan være hvad som helst op til POWER og er som standard lig med LORE.

Dovenskab. Lang, tynd parasit der lever under sin mesters hud

POWER 5 STAMINA 5 WILL5 LORE 4

Behov: Brændemærker.**Agenda:** Prøve så mange værter som muligt. **Telltale:** En lang tynd orm der bevæger sig under huden.

Kræfter

Psykisk kraft: Brugeren må bruge WILL som et angreb på afstand der giver alm. skade. Offeret forsvarer sig med WILL.

Special-skade, ikke-dødelig: Knusende favntag. Giver et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen.

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til dæmonens POWER i terninger kan trækkes fra vedvarende skade når personen hviler sig efter kamp.

Boost Stamina: Dæmonens POWER lægges til personens STAMINA. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Dæmonen er altid brugeren.

Griskhed. En grim statuette med grønne jadeøjne

POWER 11 STAMINA 11 WILL 8 LORE 10

Behov: Ægte smykker. **Agenda:** At være den smukkeste i verden her. **Telltale:** skyggen af statuetten kan ofte ses hvor dens mester er.

Kræfter

Link: Dæmonen og dens "mester"ved hvor hinanden er og har en ide om hvad der sker med hinanden. Det er ikke telepati, bortset fra at magikeren kan tilkalde dæmonen øjeblikkeligt.

Kommandere: Brugeren må kontrollere en bestemt dyreart - ikke mennesker - med et WILL mod WILL rul. Antallet af individer afgøres af POWER.

Opfattelse: Dæmonens POWER lægges til opfattelsesrul.

Rejse: Teleport til der hvor dens mester er.

Afstand: Kommandere kan bruges på afstand (ca. op til POWER i meter).

Boost Will: Dæmonens POWER lægges til personens WILL. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Dæmonen er altid brugeren.

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand.

Gøre fortumlet: Brugeren rammer offeret med et angrebsrul for at trække POWER fra offerets opfattelsesrul i POWER minutter. Offeret er ikke blændet eller ude af stand til at reagere og kan f.eks. forsvare sig imod direkte angreb. Virker på afstand.

Transport: Brugeren må transportere andre. "Passagerens"STAMINA må ikke overskride POWER.

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til dæmonens POWER i terninger kan trækkes fra vedvarende skade når personen hviler sig efter kamp.

Lyst. En lyserød dildo

POWER 7 STAMINA 6 WILL 7 LORE 6

Behov: Sex. **Agenda:** Begær. **Telltale:** Glat og slimet overflade.

Kræfter

Boost Will: Dæmonens POWER lægges til personens WILL. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Dæmonen er altid brugeren.

Rejse: Er altid i mesteren lomme eller taske. Special-skade, dødelig: Elektrisk stød. Brugeren får et angreb der giver special-skade, dødelig, på skadetabellen. ZAP!

Maskere: Dæmonens POWER trækkes fra opfattelsesrul fra alle der vil forsøge at opdage den. Ikke-iøjnefaldende dæmoner har automatisk denne evne gratis.

Stor: STAMINA øges med POWER i forbindelse med at modstå skade. Dvs. at skade skal sammenlignes med STAMINA+POWER.

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til dæmonens POWER i terninger kan trækkes fra vedvarende skade når personen hviler sig efter kamp.

Misundelse (usynlig)

POWER 6 STAMINA 5 WILL 6 LORE 5

Behov: Tyveri. **Agenda:** Lus i skindpelsen. **Telltale:** Svagt lysende glød.

Kræfter

Maskere: Dæmonens POWER trækkes fra opfattelsesrul fra alle der vil forsøge at opdage den. Ikke-iøjnefaldende dæmoner har automatisk denne evne gratis.

Warp: Omskabe op til POWER kg ikke-levende materiale. Effekten varer i max POWER minutter.

Synsk: Dæmonen ruller POWER mod offerets WILL. Hvis det lykkes ruller offeret HUMANITY to gange imod antallet af succes'er. Hvis første rul kikser får offeret hallucinationer (succes'er er minus-terninger). Hvis andet rul kikser får offeret kramper (dødelig special-skade = antal succes'er). Lykkes begge rul må spilleren stille spillederen et ja-nej spørgsmål som skal besvares sandt. Hvert efterfølgende rul mod samme dæmon bliver 1 sværere hver gang.

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt.

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt.

Psykisk kraft: Brugeren må bruge WILL som et angreb på afstand der giver alm. skade. Offeret forsvarer sig med WILL.

Stolthed (usynlig)

POWER 8 STAMINA 7 WILL 8 LORE 7

Behov: Opmuntring. **Agenda:** Vold. **Telltale:** En duft af sødlig råddenskab.

Kræfter:

Opfattelse: Dæmonens POWER lægges til opfattelsesrul. Bruges ofte i forbindelse med andre kræfter som f.eks Rejse for at orientere sig. Virker ikke på dæmoner.

Hurtig: Brug dæmonens POWER i stedet for STAMINA i kampsituationer, og tillader mere end 1 handling pr. runde.

Special-skade, dødelig: berøring. Brugeren får et angreb der giver special-skade, dødelig, på skadetabellen.

Rejse: Hoppe imellem lyskilder.

Maskere: Dæmonens POWER trækkes fra opfattelsesrul fra alle der vil forsøge at opdage den.

Link: Dæmonen og dens "mester"ved hvor hinanden er og har en ide om hvad der sker med hinanden. Det er ikke telepati, bortset fra at magikeren kan tilkalde dæmonen øjeblikkeligt.

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt.

Vrede:

Et blodsprængt øje (parasit). Øjet erstatter et af mesterens øjne og efterlader blot et hul hvis den forlader sin mester igen. Av.

POWER 7 STAMINA 7 WILL 7 LORE 6

Behov: Synet af blod. **Agenda:** Ondskabsfuldhed. **Telltale:** Øjet bevæger sig uafhængigt.

Kræfter

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand.

Gøre fortumlet: Brugeren rammer offeret med et angrebsrul for at trække POWER fra offerets opfattelsesrul i POWER minutter. Offeret er ikke blændet eller ude af stand til at reagere og kan f.eks. forsvare sig imod direkte angreb. Virker på afstand.

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt.

Hurtig: Brug dæmonens POWER i stedet for STAMINA i kampsituationer, og tillader mere end 1 handling pr. runde.

Mærke: Offeret ruller HUMANITY imod POWER og hvis rullet kikser, så vil offeret fremover opfattes som "mærket"af alle med LORE 1 eller mere. Et mærke kan fjernes igen ved at rulle LORE imod POWER.

Special-skade, dødelig: Dræberblik. Brugeren får et angreb der giver special-skade, dødelig, på skadetabellen.

Frådseri. Barberkniv.

POWER 9 STAMINA 8 WILL 9 LORE 8

Behov: At blive drysset med kokain. **Agenda:** Afsporethed. **Telltale:** Kniven bløder af sig selv.

Kræfter

Warp: Omskabe op til POWER kg ikke-levende materiale. Effekten varer i max POWER minutter.

Special-skade, ikke-dødelig: Kniven giver et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen.

Special-skade, dødelig: Trykbølge. Brugeren får et angreb der giver special-skade, dødelig, på skadetabellen.

Link: Dæmonen og dens "mester" ved hvor hinanden er og har en ide om hvad der sker med hinanden. Det er ikke telepati, bortset fra at magikeren kan tilkalde dæmonen øjeblikkeligt.

Opfattelse: Dæmonens POWER lægges til opfattelsesrul. Bruges ofte i forbindelse med andre kræfter som f.eks Rejse for at orientere sig. Virker ikke på dæmoner.

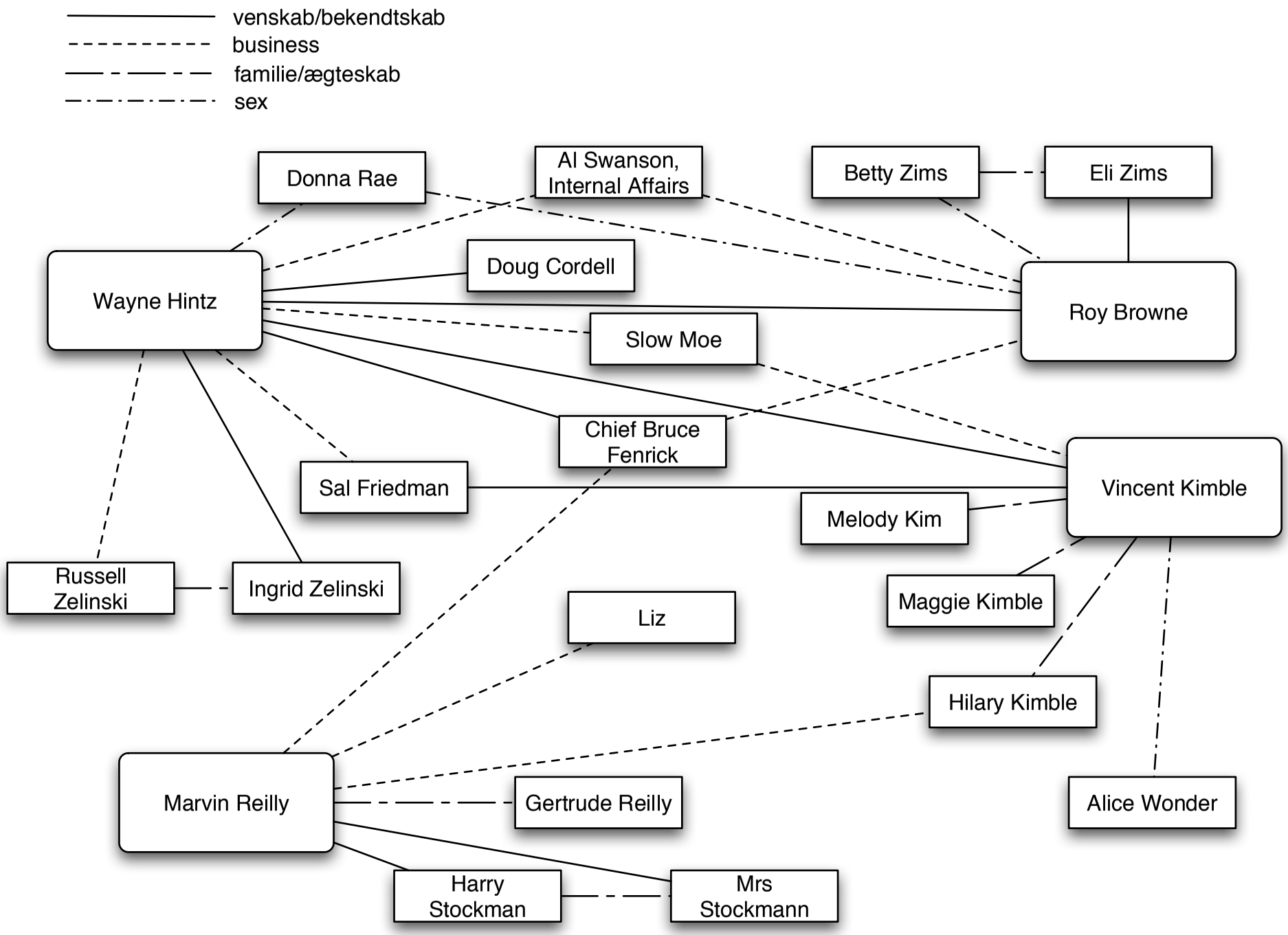
Rejse. Dæmonen kan materialisere sig i sin mesters hånd.

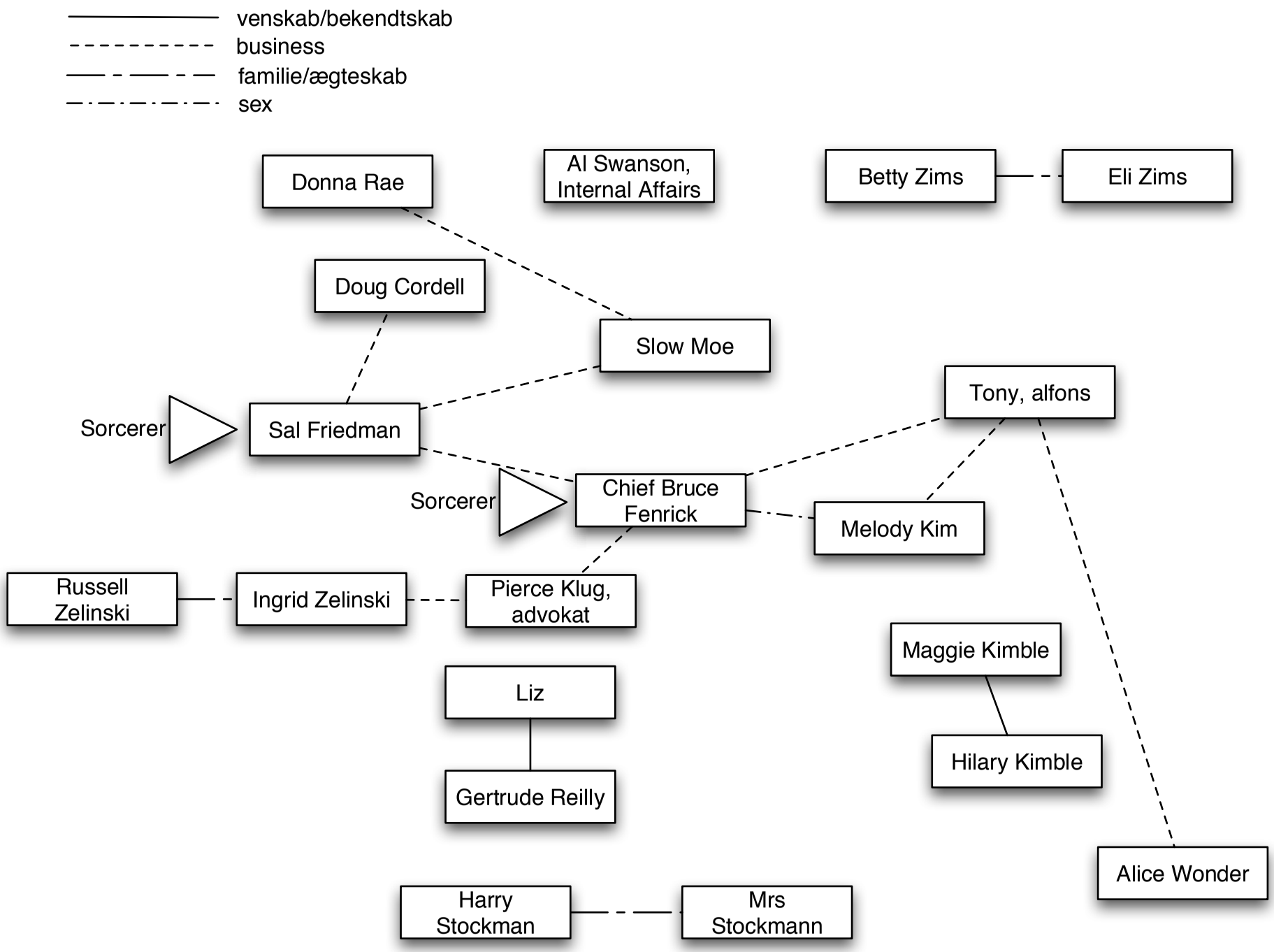
Skygge: Kan ændre lokal belysning i en rum eller aflukke fra stærkt blændende lys til absolut mørke i op til dæmonens POWER i minutter.

Forandre form: Dæmonen kan forvandle sig til et sværd som kan bruges i POWER minutter. Samme kræfter som kniv-formen, men mere langtrækkende og frygtindgydende.

5 Relationskort

De følgende to billeder er relations-kort over bipersonernes og spilpersonernes indbydes relationer ved spillets start. Det ene kort er uden spilpersoner, det andet med.


venskab/bekendtskab
business
familie/ægteskab
sex
Donna Rae
Al Swanson, Internal Affairs
Betty Zims
Eli Zims
Wayne Hintz
Doug Cordell
Roy Browne
Slow Moe
Chief Bruce Fenrick
Sal Friedman
Vincent Kimble
Melody Kim
Russell Zelinski
Ingrid Zelinski
Maggie Kimble
Liz
Hilary Kimble
Marvin Reilly
Gertrude Reilly
Alice Wonder
Harry Stockman
Mrs Stockmann


venskab/bekendtskab
business
familie/ægteskab
sex
Donna Rae
Al Swanson, Internal Affairs
Betty Zims
Eli Zims
Doug Cordell
Slow Moe
Tony, alfons
Sorcerer
Sal Friedman
Sorcerer
Chief Bruce Fenrick
Melody Kim
Russell Zelinski
Ingrid Zelinski
Pierce Klug, advokat
Maggie Kimble
Liz
Hilary Kimble
Gertrude Reilly
Alice Wonder
Harry Stockman
Mrs Stockmann

6 Kickers

6.1 Roy Browne

Bliver suspenderet pga. en intern undersøgelse og får at vide han skal finde sig et andet job af sin chef Fenrick. Han må ikke forlade staten California.

6.2 Wayne Hintz

Melody Kim dukker op ved Waynes mobile home, forslået og mishandlet. Hun vil bare hvile sig og ikke vide af politiet. Og låne penge.

6.3 Vincent Kimble

Vincent skal mødes med Alice på et hotelværelse. I stedet dukker hans kone Hilary op, bevæbnet.

6.4 Marvin Reilly

En anonym kuffert i et bagageskab på bustationen med en mordkontrakt på Sal Friedman og $100,000$.

7 Bangs

7.1 Bang!

Som jeg også har beskrevet under spilleder-teknikker, er et Bang er et moment i spillet hvor spilpersonen indser at der skal tages stilling til og handles i forhold til et umiddelbart problem. Det er spillederens rolle at introducere disse Bangs, og spillets første Bang er de fire Kickers som spilpersonerne begynder scenariet med at opleve. Mørke Steder kommer med en liste over mulige Bangs som kan bruges eller ej. Mest sandsynligt er det dog at spillets gang og de valg som spillerne træffer inspirerer dig som spilleder til at finde på dine egne Bangs, og det er helt tilsigtet. Det er faktisk bedre. Du kan også modificere de Bangs jeg har foreslået i scenariet til at de passer dig.

Husk på at et "ægte"Bang forudsætter at der i situationen tages stilling til Mørke Steders præmis: Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve? Er det dig der styrer dine indre dæmoner eller omvendt? Det kan være svært at gennemføre i praksis, men forhåbentlig er dine spillere vakse nok til at give dig gode ideer i forbindelse med deres rollespil. Hvis du synes I er gået lidt i stå, så rådfør dig med fejlfindings-guiden bagerst i scenariet. Hovedsagen er at du ikke bare skal kaste problemer i hovedet på spillerne, men lade dem skabe problemerne selv.

Ellers tag udgangspunkt i en af dæmonerne. Hvad vil de her og nu? Og lad dem handle i forhold til det, så skal der nok ske noget.

Husk på at du ikke skal underholde spillerne. Du skal ikke komme med plot-hooks for at fange deres interesse, eller prøve på at overraske dem med chok-effekter eller lulle dem hen med lange, malende beskrivelser af miljøet. De skal selv, og deres Kickers er spillets første Bangs. Som Ron Edwards siger det: "Spillere som er vilde med miljø og atmosfære, men går i stå når Kickers starter spillet er stadig i 'underhold mig'-mode. At spille Sorcerer er lidt som at række nogen en ladt revolver. Kickeren er som at fortælle dem de kan skyde på hvad som helst."

7.2 Mulige Bangs til Roy Browne

Al Swanson dukker op og vil snakke med Roy. Han tilbyder ham en deal: Roy tilbage i styrken mod at han kommer med oplysninger om andre "brådne kar"i afdelingen, f.eks. Eli Zims, der har meldt sig syg efter Roys suspendering. Swanson er rigget med en båndoptager.

Tony Enchilada skal bruge to "stærke"mænd til en transport fra Mexico. En håndfuld teenagetøser vil gerne arbejde i USA og skal smugles over grænsen i en van. Pigerne er glade nok, for de tror de skal være dansere og skuespillere. Måske bliver bilen stoppet ved grænsen, måske af en motorcykelbetjent fordi et stoplys ikke virker. Samme Bang til Marvin.

Eli falder om og hoster blod op. Eli inviterer Roy på en "sidste øl- han vil skyde sig selv bagefter og vil være sikker på at Roy tager sig godt af Betty.

7.3 Mulige Bangs til Wayne Hintz

På et passende upassende tidspunkt ringer Ingrid (evt. viderestillet fra Liz) og vil have Wayne til at køre hende til fødeklinikken. Hun har veer og er begyndt at føde når Wayne ankommer. Hvis han ikke kan komme på det tidspunkt, føder hun selv. I begge tilfælde går fødslen hårdt ud over Ingrid, der bløder ud over det hele.

Ingrid er indlagt med svær fødselspsykose, og hospitalet kontakter Wayne fordi han står opført som nærmeste familie/venner. Barnet har det godt og smiler når Wayne ser på det. Alt efter om det passer ind i stemningen kan barnet være en dæmon som gerne vil bindes af Wayne (eller andre).

Russell Zelinski dukker op, tilsyneladende i fin form og vågnet op af sin coma (evt. med en dæmon bundet til sig) og RET sur på Wayne, men også bange for ham.

7.4 Mulige Bangs til Vincent Kimble

Enten besøger Vincent Melody eller hun kommer til ham. Hun er blevet meget ældre at se på, rande under øjnene, blanke øjne og usikre bevægelser og stikmærker i armene. Hun siger hun skal bruge penge til en make-over før en casting til en film (en sex-film, men det vil hun helst ikke fortælle).

Advokaten Pierce Klug inviterer Vincent på frokost. Her lokker/truer han Vincent til at udgive Alices bog. Hvis Vincent er positiv, får han lovning på et par friske mexicaner-tøser der venter på ham på Motellet. Hvis negativ, så går Klug og to af Tonys bøller venter på Vincent udenfor med tørre tæsk.

Overskrift i avis eller radio/TV: "Mr Immaculates søster myrdet efter medvirken i sexfilm."Reportere prøver at få fat i Vincent, og hanj bliver genkendt på gaden. Filmen hedder Tex Mex Sex Tøser og blandt de andre medvirkende er bl.a nogle nyligt indsmuglede mexicanske piger. Alt efter spillets gang kan Melody have begået selvmord eller måske myrdet af Tony

7.5 Mulige Bangs til Marvin Reilly

Harry ringer til Marvin eller Marvin besøger Harry. Harry er skæv og har grædt, og har gjort noget frygteligt. Mrs Stockman ligger livløs, kvalt med en pude og Harry er ude af sig selv af angst. Han vil have Marvin til at hjælpe sig, koste hvad det vil. Grave liget ned i haven, dumpe det et sted, bruge sine forbindelser, whatever. Hvis Marvin ikke gør noget med det samme, så vil Marvin forsøge selv med katastrofale følger. (kan udvikle sig til en helt lille story-line ved siden af).

Liz vil have Martin til at få Gertrude "indlagt"på et privat plejehjem. Liz har besøgt Gertrude og siger at det ikke længere går at den gamle dame bor alene, og har allerede et par hjem i tankerne, allesammen meget, meget dyre. Gertrude vil hellere dø. Måske vil have Marvins "hemmelighed"at vide - hun føler at han skjuler noget.

Tony Enchilada skal bruge to "stærke"mænd til en transport fra Mexico. En håndfuld teenagetøser vil gerne arbejde i USA og skal smugles over grænsen i en van. Pigerne er glade nok, for de tror de skal være dansere og skuespillere. Måske bliver bilen stoppet ved grænsen, måske af en motorcykelbetjent fordi et stoplys ikke virker. Samme Bang til Roy.

7.6 Mulige ideer til generiske Bangs

Slow Moe samler penge ind til gode odds på en "fixed"boksematch, og man kan få kredit. Masse af kredit. Desværre går et eller andet galt, og pengene er tabt. Slow Mow kommer selv i klemme og "sælger"gælden til Pierce Klug.

En spilperson (eller flere) er inde i en kiosk (eller lige udenfor) da en ung, panisk stofmisbruger røver den med en stor revolver. Han skyder kioskejeren i hovedet og vender revolveren mod spilpersonen. Kan være at røveren er Harry Stockman, hvis det passer ind i spillet.

Sal Friedman vil have beskyttelse fordi der er en mordkontrakt ude på ham. Han vil også gerne vide hvem det er der er ude efter ham, og han vil betale godt for det.

8 Lokationer

8.1 Generiske lokationer

Følgende information er fuldstændigt frivillig, og kun nævnt for at inspirere dig som spilleder. Hvis du i forvejen har en ide om settingen, evt. fra en film du har set eller fra en ferie i USA, så brug det i stedet for. Lokationerne er bare backdrops, kulør til spillet og der er intet af vigtighed at hente her. Du ved jo ikke engang om spillerne besøger nogle af disse steder, så der er ingen grund til at lægge sig fast på noget. Undgå at beskrive lokationerne i detaljer, lad spillerne komme med input og byg videre derfra. Marvin Reillys spiller, f.eks., kan ligeså godt selv beskrive sit kontor og det kvarter det ligger i. Skubber du handlingen lidt frem i tid fordi du elsker Miami

Vice, eller gør den mere storby-dyster a la Taxi Driver, så går det også nok. 70'erne er valgt fordi vi undgår mobiltelefoner, internet og personlige computere, og så fordi vi har lidt kold krig og en musikalsk revolution som kulisse. Men det er en kulisse, intet andet. Der er ikke som sådan noget tidsspecifikt i Mørke Steder.

8.2 Monterey Park Golf Course

Sal Friedmans golfbane i Monterey, mest besøgt af andenrangs filmstjerner, wannabees, forretningsfolk og lignende. Sal er meget service-minded og skaffer gode caddier til dem der betaler godt. De faste caddier, såsom Douglas Cordell og Wayne Hintz, har deres egen bygning hvor de fordriver tiden mens de venter på kunder. Her er pool-bord, TV og borde til at spille kort ved. Slow Moe hænger ud med caddierne og samler penge ind til spil eller deler gevinster ud. Sal kan også skaffe prostituerede. Politichef Bruce Fenrick spiller fast på banen. Sal Friedman er altid at finde et eller andet sted i klubhusets bar, eller på golfbanens område. Han spiller ikke selv. Monterey ligger et godt stykke nord for Los Angeles, men beliggenheden betyder sådan set ikke noget. Hvis du vil holde handlingen inden for LA, eller Hollywood, så ligger golfbanen bare der.

8.3 Trailerparken

Trailerparken er et stort område hvor store mobile homes er klodset op uden hjul og permanent beboelse for flere hundrede indbyggere. Parken er en helt lille ghetto af fastliggere, som en flygtningelandsby i plastic med TV-antenner og store biler.

8.4 Motellet

Det generiske amerikanske roadside motel, hvor ingen stiller spørgsmål. Her opererer en del af Fenricks piger på værelserne. Alle værelserne har brune tæpper og møbler og gule gardiner, og støvet danser danser i sollyset udefra.

8.5 Baren

Den lokale bar, mørk og med et fast klientel. Her afgøres handler, aftales forbrydelser, mordkontrakter og information udveksles over en drink. Her kan alle spilpersoner og bipersoner tænkes at dukke op på et eller andet tidspunkt, enten for at drikke eller i forbindelse med arbejde.

8.6 Politistationen

Tænk på en politistation fra en TV-serie eller en amerikansk film. Det er den.

8.7 Mexico

LA er varm, støvet og beskidt. Mexico er varmere, endnu mere støvet og meget beskidt. Solen brænder fra en himmel der ikke har set skyer i mands minde. Alting går langsomt, folk er gennemblødte af sved og bliver let irriterede. Politiet er ineffektivt og korrupt, og man kommer langt hvis man er villig til at betale for det. Våben, stoffer, ludere, eller smugling over grænsen.

9 Spilleder-teknikker

9.1 Spilleder-teknikker

Du skal være spilleder i Mørke Steder. Tillykke. Og frygt ikke at du ikke kan magte det, for det kan du. Du har scenariet, og i det følgende får du en håndfuld teknikker du kan afprøve undervejs, for at holde gryden med historien i kog, eller måske mere præcist: for at presse spillerne og dig selv til at holde historien i kog.

Husk også på at du skal ikke fortælle spillerne en historie. Du har ikke facit med hvad der sker hvornår og hvad historien slutter med. Det kan ingen sige før historien er spillet og dermed fortalt. Så på det punkt kan du slappe 100 procent af, for du kommer aldrig i situationen "Shit! Hvordan får jeg spilpersonerne hen til hovedkvarteret så de kan møde skurken?"Det kan ikke ske i narrativistisk rollespil. Det er faktisk forbudt at presse eller trække spilpersonerne i en bestemt retning.

Du må dog heller ikke tro at du bare kan læne dig tilbage og være observatør og regel-dommer. Absolut ikke. Du er med i spillergruppen og har ansvar for en hel del, bl.a. bipersoner og Bangs mm. I det følgende er Bangs listet på lige fod med de andre teknikker. Det er nu ikke helt præcist. Bangs er en nødvendighed for Mørke Steder, de er det brændstof der holder spillet i gang. De andre teknikker herunder kan være med til at gøre spillet mere interessant og vedkommende og må i høj grad anbefales.

Husk også at du som spilleder bør læse scenariets spiller-teknikker, her er flere ideer at hente.

9.2 Bangs

Et Bang er et moment i spillet hvor spilpersonen indser at der skal tages stilling til og handles i forhold til et umiddelbart problem. Det er spillederens rolle at introducere disse Bangs, og spillets første Bang er de fire Kickers som spilpersonerne begynder scenariet med at opleve. Mørke Steder kommer med en liste over mulige Bangs som kan bruges eller ej. Mest sandsynligt er det dog at spillets gang og de valg som spillerne træffer inspirerer dig som spilleder til at finde på dine egne Bangs, og det er helt tilsigtet. Det er faktisk bedre. Du kan også modificere de Bangs jeg har foreslået i scenariet til at de passer dig. Et Bang er altså en begivenhed introduceret i spillet som spilpersonen nødvendigvis må tage stilling til i forhold til historiens tema. Et "ægte"Bang skal at spillerne forholder sig til præmissen: "Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve?"Bangs skal altså stresse spillerne til enten at bruge Dæmoniske kræfter for at løse problemet eller prøve at klare det uden.

9.3 Bobs

Et "Bob"er en kort pause, et lille pusterum i spillet, et hvilested. Og en undtagelse til det jeg lige har beskrevet i de to foregående afsnit. Et Bob er et moment hvor spilleren ikke nødvendigvis driver historien frem i forsøget på at besvare historiens præmis. F.eks. en stille scene hvor spilleren beskriver hvordan sin spilperson barbere sig, eller forbereder sig til et vigtigt møde. Eller går til frisøren. Eller ringer til sin mor. Små scener som disse giver farve til spilpersonen og miljøet. Giv spillerne muligheder for disse små pusterum undervejs, men husk at de ikke må tage overhånd. Ikke noget med en timelang scene hvor spilpersonen køber vaskepulver og tinger om prisen i sin

lokale kiosk - med mindre der er noget vigtigt på spil. Men så er det ikke et Bob. Bobs sænker tempoet og gør den næste vigtige scenes effekt større.

9.4 Crosses

Et "Cross"er når du som spilleder genbruger elementer fra en scene i en anden og senere scene. Det klassiske eksempel er biperson Mr X der i raseri forlader en scene med en spilperson. I næste scene med en anden spilperson, f.eks. på en bar, kommer Mr X ind i baggrunden, sur og rasende og bander i irritation, downer måske to hurtige drinks. Du kan også lade Mr X indgå i scenen, og ikke kun i baggrunden, det er stadig et Cross. Det kan også være små ting som blodpletter efter en anden spilpersons nævekamp tidligere i scenariet. Crosses lyder banale, men er fantastisk effektive i at give spillergruppen et forhold til hele historien og ikke bare deres egen spilpersons.

9.5 Openings

En Opening er lige ud af landevejen: at give spillerne mulighed for at bidrage, ikke bare som svar på de problemer du kaster i hovedet på dem, men som igangsættere af nye konflikter og scener. Giv spillerne mulighed for selv at opbygge deres egen opfattelse af historiens indre logik - også selvom der objektivt set ingen er. Lad spilleren foreslå hvad der skal ske nu, hvem vil de snakke med, hvad kunne de tænke sig af fremtidige muligheder. Lad spillerne tage en del af ansvaret og føl hvordan dine skuldre lettes og spillet bliver mere tilfredsstillende for alle.

9.6 Weave

Et "Weave"er en lidt mere kompliceret spilleder-teknik der går ud på at bringe uafhængige konflikter i spillet tættere på hinanden, for at intensivere konflikterne og måske bringe dem hen imod et klimaks. Et Weave er som regel noget der sker via en bipersons handlinger og hvad bipersonen vælger at gøre der involverer spilpersonen på den ene eller anden måde. Et Weave kan i yderste konsekvens medfører at din egen opfattelse, som spilleder, af hvad der egentlig foregår ændres i et nu. Hvis der pludselig opstår et fælles opfattelse blandt spillerne at alfonsen Tony står bag et eller andet skurkagtigt, så kan du vælge at gå med og lade Tony handle som om at det er rigtigt. Du kan også vælge at lade Tony forsvare sig mod (de måske usagte) beskyldninger ved at pive over at de tror han er skyldig el. lign. Du kan endda lade ham indrømme sin skyld, uanset om det er rigtigt eller ej, eller måske prøve at overtale en spilperson til at dække over forbrydelsen. Som spilleder bør du hele tiden være på udkig efter muligheder for Weaves - det betaler sig.

9.7 Klip til ny scene

Som Sorcerer-forfatter Ron Edwards udtrykker det, så er klip til ny scene er storslået spilleder-teknik. I Mørke Steder er det også vigtigt at bryde med den tradionelle lineære scene pa scene-opfattelse. Scener overlapper hinanden, det er faktisk mere reglen end undtagelsen. Flere scener kan sagtenns begynde og slutte på samme tid (i historien), og der er altid en hådfuld scener i gang på samme tid i Sorcerer, og lige så i Mørke Steder.

I praksis betyder det at du som spilleder sætter f.eks. fire scener i gang hurtigt efter hinanden. Et godt sted at klippe er når et Bang optræder, og helst før det på nogen måde løses eller addresseres af spilleren. Klip til næste scene. Scenerne foregår samtidig i historiens tid, men du

fokuserer på dem en ad gangen i up-beat tempo. Normalt ville du som spilleder måske vente til et roligt punkt i en konflikt, som afslutningen af en skudduel eller anden voldelig kamp, men ikke her. I Mørker Steder bør du klippe på det mest intense tidspunkt, lige før resultatet af en afgørende beslutning eller handling, meget gerne EFTER at terningerne er rullet. Edwards: "Terningerne er din ven når du skal beslutte om der skal klippes."F.eks. en håbløs situation hvor to terninger pludselig vinder over 8 terninger: KLIP til næste scene.

Det handler om at holde spillernes interesse i hele historien fanget, ikke kun deres egen spilpersons, og "Come Together", som George Harrison udtrykte det.

10 Spiller-teknikker

Du har meldt dig til Mørke Steder som spiller. Måske fordi du har hørt det er noget specielt, måske fordi du gerne ville prøve Sorcerer. Måske har du bare meldt dig som til ethvert andet scenarie på enhver anden con. Hvis du tilhører den sidste kategori kan der måske vente en overrraskelse. Fordi Mørke Steder er ikke som noget andet du har prøvet. Garanteret. I Mørke Steder er det DIG, i fællesskab med de andre spillere og spillederen, der fortæller historien, ved hjælp af og gennem jeres spilpersoner. Historien er ikke skrevet på forhånd. Ingen, ikke engang jeg, kender til hvordan den vil ende. Hvis I vælger at fortælle en kedelig historie, så bliver den kedelig. Hvis I vælger en tænderskærende dramatisk historie, så får I det. I bestemmer som spillere. Det er en stor frihed, men også et stort ansvar.

For at det ikke skal gå op i hat og briller og for meget lal, er der en fastlagt begyndelse og et fortællemæssigt skelet. Men det kræver medvirken af DIG både som spiller og som fører af din spilperson. Herunder har jeg oplistet en række teknikker du kan bruge hvis du vil, til at gøre spillet og dermed jeres fælles historie mere interessant.

10.1 Involver dig

Du har måske udtrykket "min spilperson har ingen grund til at være her"eller noget lignende. Du skal i stedet simpelthen gå ud fra at det har din spilpersonen. Hvis du ikke synes du kender til grunden hvorfor, så gå baglæns og find på en selv. Giv spilpersonen en grund som du synes er god nok, hvad enten det er at hans forældre blev dræbt af en røver da han selv var barn eller han altid fik buksevand i skolen. Bare det giver mening for dig, så giver det også mening for spilpersonen. Og fortæl de andre spillere om det. Du kan endda foreslå spillederen at I spiller en scene fra spilpersonens fortid som du synes er vigtig hvis det hjælper.

10.2 Udnyt reglerne

Husk at Sorcerer-reglerne indeholder muligheden for to vigtige ting: 1. at skaffe sig ekstra bonusterninger gennem godt/sejt/overrraskende rollespil, både som spilpersonen og som spiller. 2. muligheden for at overfører success'er fra det foregående rul til det næste i en sammenhængende sekvens, og hvis spillederen godkender det. Sorcerer indeholder et simpelt 1-til-1 valutasystem som er konstistent i alle spillets aspekter:

1 point = 1 terning = 1 success = 1 bonus = 1 straf

Alt i Sorcerer kan omsættes med dette simple system, omsættes til skade, bonusser, whatever. Brug det. Flashbacks

Forlang flashbacks og kom i det hele taget med forslag til spillederen hvilken scene du gerne vil spille næste gang. Måske kan du endda bruge success'er fra en rul i flashback'et i en nuværende situation. Banalt eksempel: pengeskabet din spilperson gerne vil bryde ind i er en særlig model, nærmest umulig at bryde. Forlang et flashback hvor din spilperson lærte håndværket - på netop samme model. Husk at det kan gå begge veje, altså følger fiaskoer også med. Hvis du synes det giver mening at du konfronterer en biperson med din spilpersons viden, så bed spillederen om at få lov at spille scenen. Eller simpelthen annoncer til gruppen at du synes det kunne være fedt hvis...

10.3 Gå i kødet på præmissen

Mørke Steders præmis er "Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve?"Det er det spørgsmål dig og dine medspillere kommer med jeres forskellige svar på. Strengt taget bør hver eneste beslutning du tager i spillet forholde sig til præmissen.

Du arbejder henimod et historiemæssigt klimaks, en afrunding, som ingen kender pa forhånd. Det står ikke skrevet i scenariet, ikke engang som mulige forslag til hvordan det kunne ende. For mulighederne er uendelige. Du holder styret. Du kan lade spilpersonen go all the way og gradvist miste sin frie vilje indtil det er for sent. Måske er det det eneste rigtige. Du kan lade spilpersonen fortryde undervejs og prøve at blive et "bedre menneske", hvad det så end er.

10.4 Bobs

Et "Bob"er en kort pause, et lille pusterum i spillet, et hvilested. Og en undtagelse til det jeg lige har beskrevet i de to foregående afsnit. Et Bob er et moment hvor du som spiller ikke nødvendigvis driver historien frem i forsøget på at besvare historiens præmis. F.eks. en stille scene hvor du beskriver hvordan din spilperson barberer sig, eller forbereder sig til et vigtigt møde. Eller går til frisøren. Eller ringer til sin mor. Små scener som disse giver farve til spilpersonen og miljøet. Læg mærke til når spillederen kører tempoet ned og åbner for et Bob og grib chancen.

10.5 De fire veje

Det handler om HUMANITY. Når din spilperson ikke har mere HUMANITY tilbage, så mister du kontrollen over ham. Spillederen vil under spillet prøve at skabe situationer hvor HUMANITY er i fare, det er præcis de situationer hvor du som spiller adresserer præmissen og der opstår en form for konflikt. Du udfordrer også HUMANITY hver gang du lader din spilperson tilkalde og binde dæmoner til sig. I denne proces, mens historien folder sig ud i forhold til dine og dine medspilleres valg, kan man sige der er fire hovedveje, eller endestationer, i sigte. Med lidt held når mindst en af jeres spilpersoner frem til en af disse. Hold øje med dem. Det er nemmere sagt end gjort. Sorcerers forfatter Ron Edwards udtrykker det således: "Denne indfaldsvinkel kræver en vis grad af modenhed. Man må være i stand til både at indentificere sig så meget med spilpersonen at det betyder noget, og samtidig være i stand til at adskille sine egne spillerinteresser fra den fiktive persons. Ultimativt betyder det at man bør være villig til at underkaste sig hvilken som helst af de fire veje som opstår legitimt."

Vej 1: Gengældelse

Spilpersonens planer og mål rammer ham selv som en damphammer.

Vej 2: Anger eller samvittighedsnag

Spilpersonen når sine mål, men prisen i form af magi eller handlinger har været for høj.

Vej 3: De onde ler

Spilpersonen triumferer ved hjælp af sine dæmoner og dæmoniske kræfter

Vej 4: Forløsning

Spilpersonen forlader den dæmoniske vej til succes og løser konflikten på andre måder

10.6 In-character, Out-of-character, huh?

I Mørke Steder, og i Sorcerer i det hele taget, er du som spiller forfatter til den historie der udspiller sig løbet af scenariet, og din spilperson er hovedpersonen i den historie. Spillederen er der for at hjælpe denne proces. Det følgende handler om forholdet mellem spilleren og spilpersonen i forbindelse med en rollespilssituation. Hvis det er dig for tørt og teoretisk kan du springe det over, men du kan også vælge at forholde dig aktivt til det når I spiller scenariet, og måske blive mere klar over hvad du gør. Forholdet imellem den fysisk tilstedeværende spiller, altså DIG, og den fiktive spilperson kaldes Stance og kan koges ned til tre: Aktør, Forfatter og Instruktør.

Aktør (inde i spilpersonens hovede)

Hvad ville spilpersonen gøre i netop denne situation med den viden, baggrund og personlighed han har? I Aktør-Stance tager spilleren beslutningen ud fra den fiktive spilpersons fiktive indtryk, holdninger, motivationer osv. Spillerens viden om situationen og historien holdes udenfor. Aktør-Stance er mindst vigtig i Mørke Steder.

Forfatter (udenfor spilpersonens hovede)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig spilpersonen ville gøre i denne situation, på baggrund af min personlige smag, motivationer og viden om hvad der foregår i spillet uden for spilpersonens viden? I Mørke Steder er det vigtigt samtidig at forestille sig en motivation for hvorfor spilpersonen ville gøre det som man som spiller egentlig selv gerne vil. I teoretiske termer: "Spilleren motiverer retroaktivt spilpersonen til at ville gøre omtalte handling."Forfatter-Stance er meget vigtig i Mørke Steder, det er især her du som spiller influerer på historien.

Instruktør (udenfor spilpersonens hovede, med magt til at ændre omgivelser mm.)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig der skete nu og med hvilke bipersoner, og hvad vil jeg gerne have min spilperson gør i den situation. Spilleren har magt over omstændigheder og omgivelser i historien, ud over sin egen spilperson. Når du som spiller f.eks. siger "Jeg venter uden for hospitalet næste dag"så bruger du Instruktør Stance. I det meste rollespil flyder spillerne ind og ud af disse tre Stances uden at tænke meget over det. Ofte kan man læse rollespil hvor den ene Stance er mere "rigtig"end den anden. At være "i karakter"eller "uden for karakter"har ikke noget med Stance at gøre, alle tre Stances kan være det ene eller det andet. Stance handler om hvordan du som spiller etablerer omstændigheder og beslutninger i rollespillet.

Tænk over det og læg mærke til dine medspillere.

Mørke Steder, og Sorcerer, er designet så det gør Forfatter-Stance nemmere, men alle tre Stances er handy at have i baghovedet og alle bør benyttes, men Forfatter Stance mest.

11 Regeloversigt

Sorcerer kan spilles med d6 eller d10. Alle spillere benytter de samme terninger så aftal inden spillet hvad I bruger. Evt. vælg den slags som I har flest af. 10 terninger pr. spiller burde være nok.

11.1 Spil-mekanikker

Grundlæggende rul: Alle rul i Sorcerer rulles imod et andet rul. Rul antal terningerne lig med den score der bruges. Spilleren med det højeste rul vinder. Antallet af succes'er afgøres af antallet af terninger med højere værdi end taberens højeste værdi.

Eksempler:

Spiller A: 8,8,5,4,1,1. Spiller B: 6,5,5,5,2.
A vinder med to succes'er.
Spiller C: 10,10, 1. Spiller D: 10,9,9,9,3,2.
Spiller C vinder med en succes.
Bemærk at den ene 10'er er udlignet og derfor ikke tæller, og at en terning godt kan vinde over 10 terninger.

Bonus-terninger for rollespil:

du får mindst en ekstra terning hvis:

- du siger noget sejt, som karakteren eller som dig selv
- du bruger en særlig passende eller smart taktik
- du virkelig rammer hvad historien handler om, og enten gør den mere eller mindre kompliceret Bonusser for efterfølgende handlinger: vindende succes'er fra rul 1 overføres som bonus til rul 2 hvis der er et plausibelt link mellem handlingerne.

11.2 Dæmoniske ritualer

Alle spilpersoner må til enhver tid udføre følgende ritualer:

- Tilkald: Fremkalder en dæmon til fysisk at eksistere.
- Bind/The Deal: Etablerer et gensidigt forhold til en dæmon.
- Forvis: Sender en dæmon tilbage hvor den kommer fra.
- Fasthold: Begrænser en dæmons evne til at bevæge sig
- Straf: Påfører en dæmon stor smerte.

Ritualer virker på alle dæmoner. Et typisk ritual tager et par timer. Et nu-og-her ritual er tilladt, men spilpersonens score falder til 1. Et 12 timer + med-det-hele, inklusive røgelse og dyreofringer, giver ekstra bonus-terninger. En "sorcerer"må beordre enhver dæmon til at gøre hvad som helst med et WILL mod WILL-rul.

11.3 Humanity rul

Tjek: rul Humanity mod sig selv i situationer hvor spilpersonen bruger dæmoniske kræfter som et let udvej. Alle ritualer udløser et Humanity tjek mod dæmonens POWER. Succes = ingen ændring. Fiasko = mister et point i Humanity

Mere Humanity: I konflikt-situationer hvor spilpersonen bruger sin frie vilje, og afstår fra dæmoniske kræfter, accepterer sit ansvar eller vælger at se konsekvenserne af sine handlinger i øjnene. Rul Humanity mod sig selv. Succes = stiger et point i Humanity. Fiasko = ingen ændring.

11.4 Dæmoner

Alle dæmoniske kræfter har en "bruger", defineret som den der tænder og slukker for effekten. Dæmonen kan dog afslå at kraften virker hvis den har lyst, også selvom de ikke er brugeren.

Dæmoners behov er virkelig vigtige. En dæmon vil have sit behove opfyldt regelmæssigt, mindst en gang om ugen og mere hvis spilpersonen har brugt dens kræfter til sin egen fordel. Hvis dæmonen har været udsat for fare er den også mere "sulten". En dæmon der ikke får sit behov opfyldt vil gøre oprør imod sin binding til spilpersonen.

11.5 Kamp eller enhver form for komplekse konflikter

Sorcerer har ingen separate initiativ-rul. Når flere karakterer vil udføre (måske modsatrettede) handlinger samtidig, gøres det således:

Alle annoncerer deres handling og målet med denne. Bliv ved indtil alle er tilfredse med hvad de ønsker at få ud af konflikten. Når alle er med på hvad de vil, rulles der terninger samtidig. Lad alle rul ligge åbne foran hver spiller, det samme rul bruges hele vejen igennem runden, også til skade.

Handlingerne udføres i rækkefølge fra højeste til laveste rul.

Det er tilladt at afstå fra sin planlagte handling hvis man f.eks. bliver angrebet. Man kan også være ligeglad og tage imod angrebet med 1 terning - hvis spilpersonen stadig er levende når det bliver hans tur kan den oprindeligt annoncerede handling så udføres med evt. færre terninger pga. skade.

Full Defense er en handling som skal vælges inden der rulles. Den giver 2 ekstra terninger til at lægge til forsvarsrullet hvis forsvaret kommer før det angreb man forsvarer sig imod. Hvis forsvaret kommer efter angrebet så får man ikke de 2 ekstra terninger men skal vælge at tage imod skaden men kun 1 terning eller afstå fra handlingen Full Defense og rulle forsvar som normalt.

11.6 Skade

Skade er en grimmer ting i Sorcerer. Det gør av. Antallet af succes'er på angrebsrullet i forhold til forsvarerens rul tæller direkte som skade ifølge skadetabellen, alt efter om det er hånd- våben- eller specialskade.

Skade kan enten være vedvarende eller momentan. Momentan skade influerer kun på den efterfølgende handling, mens vedvarende skade er, well, vedvarende. Hvis en spilperson har 2 terninger i momentan skade og 2 terninger i vedvarende skade, får vedkommende 4 terninger mindre i næste runde i konflikten. 2 af disse bliver ved med at influere, også i fremtidige konflikter, indtil de fjernes igen.

Skadens størrelse i forhold til karakterens STAMINA fortæller noget om hvor slem skaden er. To gange STAMINA eller mere, så er man nede.

En spilperson der har taget mere skade end sin STAMINA må lave et WILL-rul imod antallet af terninger han gerne vil kunne bruge i næste runde, op til sin STAMINA score - dette er ikke en handling, og må gøres op til skade lig med to gange STAMINA.

Kompleks konflikt: eksempel 1

Runde 1

Alistair vil skyde på Brian. Brian vil have sin demon Xarg til at booste sin STAMINA. Clint vil skyde Alistair. Xarg er passiv indtil han får en ordre.
Alistair og Clint ruller STAMINA, Brian ruller WILL (plus evt. rollespilbonusser som spillederen har givet)
Alistair: 6, 5, 3, 2, 2
Brian: 9, 8, 6, 5
Clint: 10, 9, 9, 8, 6, 5, 2
Okay, Clint handler først, dernæst Brian og til sidst Alistair.
Clint skyder på Alistair og Alistair vælger derfor at fravige sin oprindelige handling og rulle for forsvar. Han ruller fuld STAMINA (plus evt. bonusser): 10, 8, 8, 3, 2. Clint ender med at have to success'er og giver Alistair 2 momentan skade og 2 vedvarende Skade.
Brian's tur: Boost min STAMINA! Xarg vælger at gå med til det.
Alistair fraveg sin handling for at forsvare og skyder derfor ikke denne runde.

Runde 2.

Alistair vælge Full Defense og håber det bedste. Brian vil skyde Clint. Warg vil booste Brians STAMINA.
Clint vil skyde Alistair igen. Alle ruller deres respektive score.
Alistair: 1 (føj for satan, han er på skideren. Hun han havde -4 terninger i denne runde)
Brian: 9, 9, 6, 3
Xarg: 10, 8, 7, 7, 2, 1
Clint: 9, 7, 6, 6, 6, 5, 5, 5, 2 (havde 2 succes'er fra sidste runde til at overføre)
Xarg kommer først og booster Brians STAMINA med 6, dernæst Brian, så Clint og til sidst Alistair.

Brian skyder Clint og lægger 6 ekstra terninger til sit rul: 10, 7, 6, 5, 4, 1. Hans samlede monsterrul er nu: 10, 9, 9, 7, 6, 6, 5, 4, 3, 1. Clint er frisk, han prøver at tage imod skaden med 1 terning: 3 (av). 8 succes'er til Brian: 8 momentan skade, 8 vedvarende (og -16 i næste runde!!)
Clint kan ikke skyde fordi han har mere en dobbelt STAMINA i skade. Han er også elimineret i næste runde.
Alistair overlever runden fint og har nu kun 2 vedvarende skade med sig.

Runde 3

Alistair vil nu skyde på stakkels Clint. Brian vil skyde på Alistair. Xarg er passiv. Clint kan ikke gøre noget.
Alistair: 8, 4, 3
Brian: 9, 8, 6, 1 (bemærk at Brian succes'er fra sidste runde ikke tæller, fordi han nu skyder på Alistair i stedet for Clint)
Brian skyder først. Alistair vælger at tage imod skaden med 1 terning: 2. Brian får 3 succes'er: 3 momentan skade, 3 vedvarende, dvs. i alt 8.
Alistair kan stadig skyde og Brian er nødt til at tage imod skaden, han har jo brugt sin handling i denne runde. Han ruller 2. Tre success'er til Alistair og skade til Brian: 3 momentan plus 3 vedvarende.

Runde 4

Alistair ruller WILL for at få terninger i denne runde. Han vil gerne have tre terninger, så han ruller sin WILL 4 mod 3 terninger. 8, 5, 4, 3 mod 8, 5, 2. Det lykkedes, han kan nu bruge 3 terninger i denne runde, på trods af sin heftige skade.
Clint gør det samme: han vil gerne kunne bruge terninger, så han ruller sin WILL 5 mod 4 terninger: 9, 8, 4, 3, 2 mod 10, 7, 7, 1. Ups, det kikser, han har 8 i vedvarende skade, hvilket er mere end hans STAMINA.
Okay, Alistair vil skyde Clint. Brian vil bare samle sine tanker. Xarg er passiv. Clint kan ikke gøre noget. Alistair: 8, 6, 1
Clint tager imod skaden med 1 terning: 3. To succes'er til Alistair og 2 momentan og 2 vedvarende skade til Clint.
Kampen kunne evt. slutte her. Status:
Alistair: 5 vedvarende skade, hvilket er lig med hans STAMINA. Har er lettere såret.
Brian: 3 vedvarende skade, hvilket er mindre end hans STAMINA. Lettere såret.
Clint: 10 vedvarende skade, hvilket er over hans STAMINA. Såret, behøver behandling.

11.7 Regler for ritualer

Tilkald: Will minus Humanity imod dæmonens Power

Bind/The Deal: Passende score imod dæmonens Power

Forvis: Will plus Humanity imod dæmonens Power + Will

Fasthold: Lore imod dæmonens Power

Straf: Will imod dæmonens Stamina

Tilkald og Bind medfører et Humanity-rul, hvor spilpersonen risikerer at miste Humanity. Rul Humanity imod dæmonens Power. Bemærk ved Forvis: hvis Humanity-rullet lykkes stiger spilpersonens humanity med 1 point. Gælder kun hvis Power er større end Humanity og at dæmonen ikke er blevet tilkaldt af den spilperson der prøver at Forvise den.

Et typisk ritual tager 1-3 timer. Snapshot-ritualer reducerer spilpersonens score til 1 (før evt. modifikationer). Lange ritualer, indgående beskrivelser, brug af stoffer og evt. ofringer giver selvfølgelig bonus-terninger til rullet.

Tilkald

I Mørke Steder er baggrunden for at tilkalde en dæmon noget med personlig smerte eller laster og synd. Man tilkalder en dæmon som sidste udvej i en meget presset situation. Dæmoner vil meget gerne tilkaldes, dog kræver det at spilpersonens Will (fratrukket Humanity) overkommer dæmonens Power i et rul. Ofringer giver bonusterninger. Menneskeofringer udløser et ekstra Humanity-rul!

Bind/The Deal

The Deal er det vigtigste ritual. Her indgår spilpersonen en pagt med dæmonen og indvilliger i at opfylde dens behov. Man behøver ikke selv have tilkaldt dæmonen for at binde den til sig. Spilpersonen anvender den score der passer bedst til ritualet. STAMINA: kæmper med dæmonen, danser, synger, sex, fysisk ritual. WILL: følelser, aftaler, handler, udveksling af tjenester. LORE: tatovering, tegne/male symboler, skabe et objekt, fremsige en indlært formular.

Bind virker altid, uanset hvor skidt rullet er! Graden af succes afgører hvem bindingen favoriserer og influerer som bonus/straf på alle efterfølgende rul dæmonen og spilpersonen imellem. En bundet dæmon skal befris fra kontrakten før den kan bindes igen, hvilket kun kan ske hvis dæmonen selv vil gøre oprør mod kontrakten.

Forvis

Lige ud ad landevejen. Hvis dæmonen er bundet lægges bindingens styrke (uanset hvem den favoriserer) til dæmonens rul som bonusterninger. Til gengæld får spilpersonen lov til at lægge sin Humanity til Will.

En forvist dæmon skal tilkaldes igen for at komme tilbage, men bindingen forsvinder ikke. Er dæmonens Power over spilpersonens Humanity, og har vedkommende ikke selv tilkaldt den, tildeles et Humanity-rul. Succes = +1 Humanity. Fysisk skade som dæmonen har trækker ikke fra Power i denne forbindelse. Kun ritualet Straf kan gøre det.

Fasthold

Fasthold virker altid, et rul er ikke nødvendigt før dæmonen prøver at frigøre sig fra fastholdelsen. Så rulles LORE (plus bonusterninger spilpersonen fik for at rollespille ritualet) imod POWER. En fastholdt dæmon kan under ingen omstændigheder fjerne sig fra det der er defineret som dens fastholdelse. Det kunne være et pentagram, en æske, et rum, et sted. En fastholdt dæmon kan heller ikke gøre oprør som følge af at dens behov ikke er opfyldt, men den kan forvises af en spilperson. Hvordan fastholdelse kan ophæves af andre end dæmonen selv beskrives i forbindelse med ritualet.

Straf

Straf gør dæmonens POWER lavere alt efter hvor mange succes'er spilpersonen får i rullet. Og gør den ondt. Og sur. Dæmonens mistede POWER trækker ned på alle dens andre scorer også. Dæmoner hader at blive straffet. Det pisser dem af.

Spilpersoner kan automatisk straffe deres egne bundne dæmoner op til spilpersonens score i WILL, ned til POWER 1. Hvis man straffer en dæmon der er bundet til en anden end sig selv lægges bindingens styrke til dæmonens STAMINA-rul.

11.8 Om dæmoner

Dæmoner er vigtige bipersoner i Sorcerer og bør spilles som så. I Mørke Sider er dæmonerne aspekter af synder og laster, med deres egne behov og agendaer. De er dog langtfra menneskelige og forstår ikke nødvendigvis menneskelige følelser eller argumenter. Deres individuelle agendaer giver viser hvordan de kan spilles.

Dæmoner har tre forhold der gælder for dem: princippet om binding/The Deal, princippet om behov og princippet om hemmeligholdelse. Alle dæmoner får 5 terninger i bonus hvis de tvinges til at se bort fra en af disse principper.

Princippet om binding/The Deal

En ubundet dæmon vil langsomt skrumpe ind og forsvinde fra virkeligheden. Den ubundne dæmon mister 1 POWER om dagen, og herefter må den rulle WILL for at få terninger (ligesom når en spilperson har 0 eller mindre STAMINA). Herefter mister den 1 STAMINA om dagen med mindre den klarer et POWER imod sin oprindelige STAMINA. Når STAMINA rammer 0, er dæmonen automatisk forvist.

En død spilpersons bundne dæmon er stadig bundet af The Deal, indtil den gør oprør imod bindingen pga. dens behov ikke bliver opfyldt.

Princippet om behov

Dæmoner uden opfyldte behov vil langsomt opløses og forvises som ovenfor. Bundne dæmoner vil gøre oprør mid deres binding og evt. prøve at skade/true spilpersonen til at overholde aftalen. En dæmons utilfredshed kommer i tre stadier: uvorn, oprørsk og hævngerrig.

En uvorn dæmon vil nægte at gøre som spilpersonen befaler i enkeltstående tilfælde, for at teste og afprøve sin mester. Hvis den bliver irettesat og får sit nehov opfyldt så vil den opføre sin pænt igen.

En oprørsk dæmon vil klage sig og plage sin mester igen og igen, og vil intet gøre uden WILL mod WILL-rul. Der skal mere end en gang mangel af behovsopfyldelse til før en dæmon kommer til dette stadie, afstraffelse uden grund eller anden mangel på respekt.

En hævngerrig dæmon er dårligt nyt. Den kan finde på at skade sin mester med vilje og genere ham på alle mulige måder. Det er ikke unormalt at en hævngerrig dæmon efterlader sin mester død. I sodste ende gør dæmonen oprør imod sin binding - den skal klare det oprindelige Bind-rul (med bindingens styrke som bonusterninger plus evt. andre bonusser som spillederen lægger til.)

Princippet om hemmeligholdelse

Ingen dæmon vil acceptere at gøre noget som vil afsløre dens eksistens til en bred offentlighed. Det er altid dæmonen der i sidste ende "tænder eller slukker"for dæmoniske kræfter, uanset hvem der er bruger.

Dæmoner i kamp

I en kamp-scene tæller hver brug af en enkelt kraft som 1 Fatigue mod dæmonens STAMINA. Når antallet overskrider STAMINA, giver det en minus-terning til rullet for hver brug ud over STAMINA. Når det samlede antal overskridende kræfter er lig med dæmonens STAMINA så kan den ikke bruge flere kræfter før den har hvilet sig.

11.9 Dæmoniske kræfter beskrevet

Dæmoniske kræfter beskrevet

Kræfter virker for det meste ens uanset hvem der er brugeren. Husk at en dæmon godt kan afbryde - "slukke for- en af sine kræfter hvis den vil, også selvom den ikke selv er brugeren.

I en kamp-scene tæller hver brug af en enkelt kraft som 1 Fatigue mod dæmonens STAMINA. Når antallet overskrider STAMINA, giver det en minus-terning til rullet for hver brug ud over STAMINA. Når det samlede antal overskridende kræfter er lig med dæmonens STAMINA så kan den ikke bruge flere kræfter før den har hvilet sig.

Kræfter, alfabetisk

Afstand: En dæmonisk kraft kan bruges på afstand (ca. op til POWER i meter).

Beskyttelse: Dæmonens POWER lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og ild.

Boost Stamina: Dæmonens POWER lægges til personens STAMINA. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Dæmonen er altid brugeren.

Boost Will: Dæmonens POWER lægges til personens WILL. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Dæmonen er altid brugeren.

Forandre form: Brugeren har en anden form som kan bruges i POWER minutter. Den nye form kan have sine egne kræfter som "købes"særskilt.

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand.

Gøre fortumlet: Brugeren rammer offeret med et angrebsrul for at trække POWER fra offerets opfattelsesrul i POWER minutter. Offeret er ikke blændet eller ude af stand til at reagere og kan f.eks. forsvare sig imod direkte angreb. Virker på afstand.

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt.

Hurtig: Brug dæmonens POWER i stedet for STAMINA i kampsituationer, og tillader mere end 1 handling pr. runde.

Kommandere: Brugeren må kontrollere en bestemt dyreart - ikke mennesker - med et WILL mod WILL rul. Antallet af individer afgøres af POWER.

Link: Dæmonen og dens "mester"ved hvor hinanden er og har en ide om hvad der sker med hinanden. Det er ikke telepati, bortset fra at magikeren kan tilkalde dæmonen øjeblikkeligt.

Maskere: Dæmonens POWER trækkes fra opfattelsesrul fra alle der vil forsøge at opdage den. Ikke-iøjnefaldende dæmoner har automatisk denne evne gratis.

Mærke: Offeret ruller HUMANITY imod POWER og hvis rullet kikser, så vil offeret fremover opfattes som "mærket"af alle med LORE 1 eller mere. Et mærke kan fjernes igen ved at rulle LORE imod POWER.

Opfattelse: Dæmonens POWER lægges til opfattelsesrul. Bruges ofte i forbindelse med andre kræfter som f.eks Rejse for at orientere sig. Virker ikke på dæmoner.

Psykisk kraft: Brugeren må bruge WILL som et angreb på afstand der giver alm. skade. Offeret forsvarer sig med WILL.

Rejse: Speciel. Kan være alt fra hurtigere menneskelig bevægelse til mere syrede ting som gå på vand, flyve eller teleportere. Syrede transportformer kombineres med Opfattelse så dæmonen kan "se"hvor det går henad.

Skygge: Kan ændre lokal belysning i en rum eller aflukke fra stærkt blændende lys til absolut mørke i op til dæmonens POWER i minutter.

Special-skade, ikke-dødelig: Giver et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen.

Special-skade, dødelig: Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen.

Stor: Personens STAMINA øges med POWER i forbindelse med at modstå skade. Dvs. at skade skal sammenlignes med STAMINA+POWER.

Synsk: Dæmonen ruller POWER mod offerets WILL. Hvis det lykkes ruller offeret HUMANITY to gange imod antallet af succes'er. Hvis første rul kikser får offeret hallucinationer (succes'er er minus-terninger). Hvis andet rul kikser får offeret kramper (dødelig special-skade = antal succes'er). Lykkes begge rul må spilleren stille spillederen et ja-nej spørgsmål som skal besvares sandt. Hvert efterfølgende rul mod samme dæmon bliver 1 sværere hver gang.

Transport: Brugeren må transportere andre. "Passagerens"STAMINA må ikke overskride POWER.

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til dæmonens POWER i terninger kan trækkes fra vedvarende skade når personen hviler sig efter kamp.

Warp: Omskabe op til POWER kg ikke-levende materiale. Effekten varer i max POWER minutter.

11.10 Skadetabeller

Skadetabellen	
Skadetype	Antal terninger mindre (X er antal succes'er)
Næver/slagvåben	X for næste handling + 1 vedvarende
Skarpe våben	X for næste handling + X vedvarende
Lille håndvåben	X for næste handling + X vedvarende
Stort håndvåben	2X for næste handling + X vedvarende
Riffel/gevær	2X for næste handling + X vedvarende
Stort autovåben	3X for næste handling + 2X vedvarende
Specialskade/ikke-dødelig	X + dæmonens POWER for næste handling + X vedvarende
Specialskade/dødelige	2X for næste handling + X plus dæmonens POWER vedvarende

Effekt af momentan skade (udover de mistede terninger)	
Mindre eller lig med STAMINA	Ser stjerner, ringen for ørerne
Mere end STAMINA	for meget smerte til at gøre noget
Mere end 2X STAMINA	Chok, bevidstløs, smadret, ynkelig.

Effekt af vedvarende skade)	
Mindre eller lig med STAMINA	Sår, skrammer, behøver forbinding/is
Mere end STAMINA	såret, skal sys, slynge, krykker
Mere end 2X STAMINA	åbne brud, blødning, indvolde hænger ud. Intensiv.

Alt andet-tabellen	
Antal modtandsterninger (GM)	Passende omstændigheder
0	Typisk, nem handling. Drop rullet.
1	Mild distraktion - taler, kører bil
under spilpersonens score	Besværligt, større distraktion
lig med spilpersonens score	Svært, alvorlig distraktion fx. vold
over spilpersonens score	Nærmest umuligt, kun held kan gøre udslaget

Husk på at alle rul i Sorcerer rulles imod et modstående rul, aldrig alene. Hvis en spilperson vil se om han klarer dette eller hint, så ruller spillederen et antal modstandsterninger i forhold til omstændighederne.

Åndssvagt umulige handlinger som er helt udenfor spilpersonens rækkevidde og evner mislykkes automatisk, og behøver ikke rulles.

12 Spiller-materiale

Her følger et sæt materialer til hver spiller: spilpersonark, spilpersonbeskrivelser, regelark og spiller-teknikker.

Mørke Steder

Navn: Vincent Kimble

Telltale: Sveder aldrig

Humanity

4

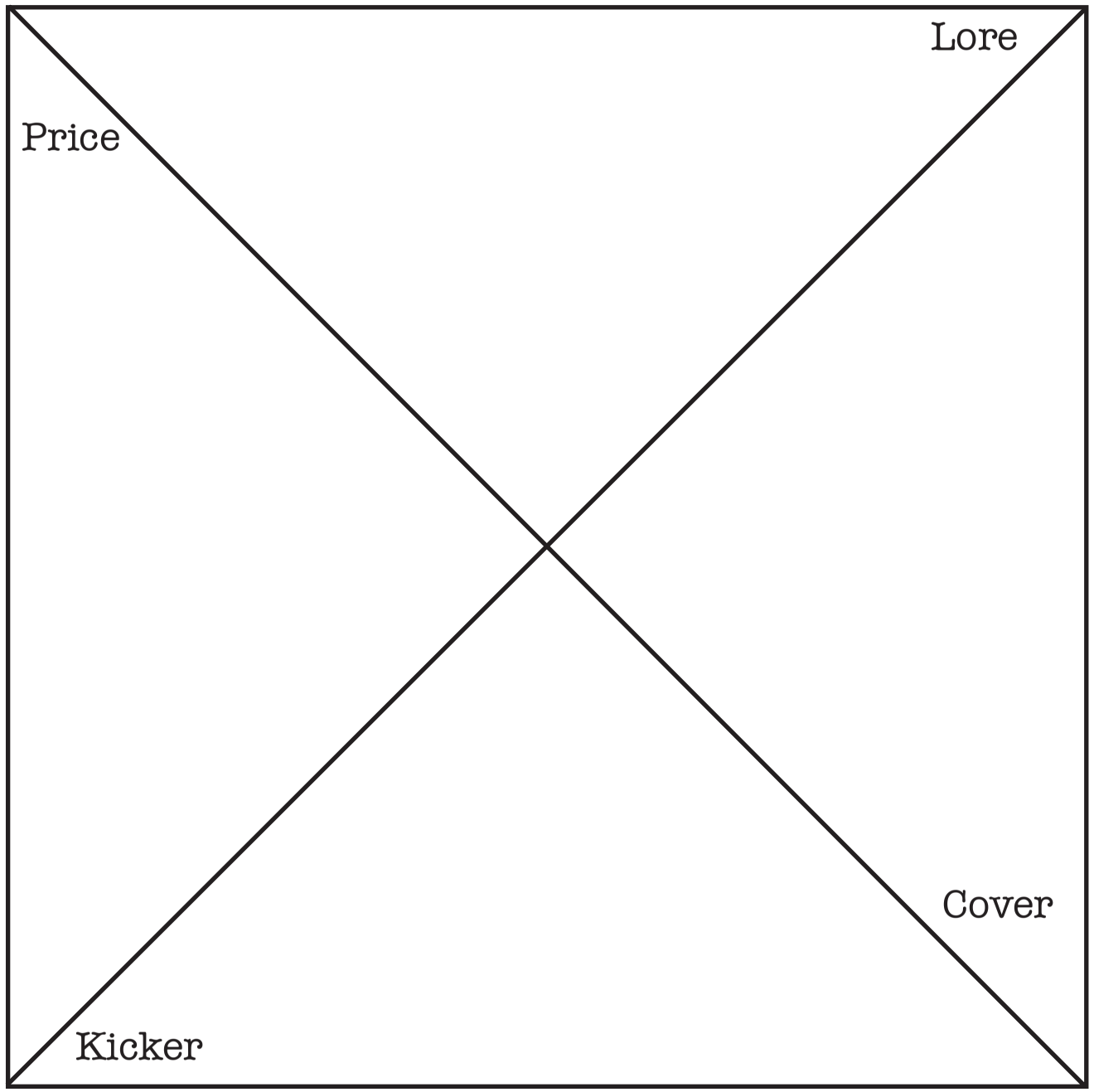
Stamina	4	Helse-fanatiker. Du lever et sundt og aktivt liv. Du er ikke vandt til at slås.
Will	3	Arrogant. Du anser alle andre end dig selv som mindreværdige eller usle.
Lore	3	Succes. The Deal er selve grunden til din succes.
Cover	4	Sportsjournalist.
Price	-1	skræmmer folk, alle sociale slag

Kicker

Vincent skal mødes med Alice på et hotelværelse. I stedet dukker hans kone Hilary op, bevæbnet.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
↑
Skade

Egne noter til spillet. Brug figuren forneden til at liste alle bipersoner, ting, steder, dæmoner og hvad der ellers har forbindelse til din spilperson. Skriv elementer i den kategori hvor de passer bedst, og relaterede elementer tæt på hinanden.



2 Spilpersoner

2.1 Vincent Kimble

Vincent Kimble, 40

STAMINA 4 Helse-fanatiker. Du lever et sundt og aktivt liv. Du er ikke vandt til at slås.

WILL 3 Arrogant. Du anser alle andre end dig selv som mindreværdige eller usle.

LORE 3 Succes. The Deal er selve grunden til din succes.

HUMANITY 4

Dække: 4 Sportsjournalist.

Pris: -1 (skræmmer folk, alle sociale slag) **Telltale:** Sveder aldrig.

Vigtige ejendele: Ford Mustang V8, Chevrolet Corvette, Villa i LA, penthouse- lejlighed i LA, Ping golfsæt.

Dæmon

Stetson hat. **Telltale:** Hatten ser ud som ny, uanset hvad.

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +1 til dæmonen)

Kræfter

Forvirre: Tvinger offeret til at miste sin næste handling i en konfliktsituation. Rul POWER mod offerets WILL. Virker på afstand. Bruger: dæmonen

Holde: Kræver et angrebs-rul for at virke. Offeret kan ikke flytte sig uden at klare et STAMINA vs POWER rul. Forhindrer ikke andre handlinger. Kan bruges flere gange efter hinanden: andet Hold forhindrer skyde eller slå. Tredje Hold immobiliserer offeret totalt. Hvert Hold skal overkommes individuelt. Bruger: dæmonen

Stor: Vincents STAMINA øges med 6 i forbindelse med at modstå skade. Dvs at skade skal sammenlignes med en STAMINA på 10. Bruger: Vincent

Psykisk kraft: Vincent må bruge WILL som et angreb på afstand der giver alm. skade. Offer forsvarer sig med WILL. Bruger: Vincent

Special-skade, ikke-dødelig: Hattens skygge. Berøring er nok. Bruger: dæmonen

Behov: blod **Agenda:** At drive sin mester til vanvid

Relationer:

- "Melody", lillesøster
- Maggie, eks-kone
- Hilary, kone
- Alice, elskerinde, tidligere stripper, forfatter
- Sal Friedman, ejer Monterey Park Golf Course
- Wayne Hintz, caddie, eks-strømer
- Slow Moe, bookie, småkriminel

Baggrundshistorie

Vincent Kimble, kendt af sine læsende fans som "Mr Immaculate", var en ikke særlig succesfuld journalist for 10 år siden. Han havde levet i lang tid som forfatter af hvad som helst fra teksten på vaskepulver-æsker til brugermanualer for blendere og brødristere da han slog igennem som skribent for magasinet SportsWeek. Ud af det blå kom Vincent som ukendt freelance journalist og vandt alle amerikanske sportfans' hjerter med reportager fra begivenheder han ikke engang selv havde overværet.

Gennembruddet som skribent gav ham alting. Fra at være på støtten i LA blev han Californiens mest feterede sportsjournalist. Han giftede sig med Maggie, Miss Cheerleader California 1970. Han blev hyret af Time, Rolling Stone og diverse TV-stationer til at levere sine skarpe analyser og beskrivelser af sportsbegivenheder. Vincents højdepunkt var en serie dagbogsnotater om OL 1972, en begivenhed som han ikke overværede, ikke engang på TV, faktisk var det hele pointen. Han blev skilt fra Maggie og gift med Hilary. Og ved siden af har han veninden og elskerinden Alice, en forhenværende pole dancer og stripper, nu forfatter til selvhjælpsbøger.

Vincent mistede hurtigt interessen for sportsjournalistik, og skriver nu kun et par højt betalte artikler om året, og spiller golf resten af tiden. Og prøver at finde noget der er interessant nok til at han gider beskæftige sig med det. Vincents lillesøster Melody bor i Hollywood og prøver at blive skuespiller.

The Deal

Det var 1969, Vincent havde brugt sine sidste håndører til at blive skyhøj på LSD. Under trippet blev han hærget af sin dårlige samvittighed og punket til at gøre noget ved sit usle liv. Han snakkede med sig selv i timevis, græd, grinte og sang Bob Dylan-sange. I sine hallucinationer snakkede han med en dæmon der tilbød at hjælpe ham, og Vincent sagde ja til det hele, ja, ja, ja, jeg gør lige hvad du forlanger. Dæmonen gav ham en stetson hat og tilbød at slå sig sammen med Vincent. Vincent sagde ja tak, og forseglede kontrakten med sit eget blod. Da han vågnede havde han en ny stetson i virkeligheden, som har været hans varemærke lige siden. Han er blevet til et overmenneske, en supermand.

10 Spiller-teknikker

Du har meldt dig til Mørke Steder som spiller. Måske fordi du har hørt det er noget specielt, måske fordi du gerne ville prøve Sorcerer. Måske har du bare meldt dig som til ethvert andet scenarie på enhver anden con. Hvis du tilhører den sidste kategori kan der måske vente en overrraskelse. Fordi Mørke Steder er ikke som noget andet du har prøvet. Garanteret. I Mørke Steder er det DIG, i fællesskab med de andre spillere og spillederen, der fortæller historien, ved hjælp af og gennem jeres spilpersoner. Historien er ikke skrevet på forhånd. Ingen, ikke engang jeg, kender til hvordan den vil ende. Hvis I vælger at fortælle en kedelig historie, så bliver den kedelig. Hvis I vælger en tænderskærende dramatisk historie, så får I det. I bestemmer som spillere. Det er en stor frihed, men også et stort ansvar.

For at det ikke skal gå op i hat og briller og for meget lal, er der en fastlagt begyndelse og et fortællemæssigt skelet. Men det kræver medvirken af DIG både som spiller og som fører af din spilperson. Herunder har jeg oplistet en række teknikker du kan bruge hvis du vil, til at gøre spillet og dermed jeres fælles historie mere interessant.

10.1 Involver dig

Du har måske udtrykket "min spilperson har ingen grund til at være her"eller noget lignende. Du skal i stedet simpelthen gå ud fra at det har din spilpersonen. Hvis du ikke synes du kender til grunden hvorfor, så gå baglæns og find på en selv. Giv spilpersonen en grund som du synes er god nok, hvad enten det er at hans forældre blev dræbt af en røver da han selv var barn eller han altid fik buksevand i skolen. Bare det giver mening for dig, så giver det også mening for spilpersonen. Og fortæl de andre spillere om det. Du kan endda foreslå spillederen at I spiller en scene fra spilpersonens fortid som du synes er vigtig hvis det hjælper.

10.2 Udnyt reglerne

Husk at Sorcerer-reglerne indeholder muligheden for to vigtige ting: 1. at skaffe sig ekstra bonusterninger gennem godt/sejt/overrraskende rollespil, både som spilpersonen og som spiller. 2. muligheden for at overfører success'er fra det foregående rul til det næste i en sammenhængende sekvens, og hvis spillederen godkender det. Sorcerer indeholder et simpelt 1-til-1 valutasystem som er konstistent i alle spillets aspekter:

1 point = 1 terning = 1 success = 1 bonus = 1 straf

Alt i Sorcerer kan omsættes med dette simple system, omsættes til skade, bonusser, whatever. Brug det. Flashbacks

Forlang flashbacks og kom i det hele taget med forslag til spillederen hvilken scene du gerne vil spille næste gang. Måske kan du endda bruge success'er fra en rul i flashback'et i en nuværende situation. Banalt eksempel: pengeskabet din spilperson gerne vil bryde ind i er en særlig model, nærmest umulig at bryde. Forlang et flashback hvor din spilperson lærte håndværket - på netop samme model. Husk at det kan gå begge veje, altså følger fiaskoer også med. Hvis du synes det giver mening at du konfronterer en biperson med din spilpersons viden, så bed spillederen om at få lov at spille scenen. Eller simpelthen annoncer til gruppen at du synes det kunne være fedt hvis...

10.3 Gå i kødet på præmissen

Mørke Steders præmis er "Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve?"Det er det spørgsmål dig og dine medspillere kommer med jeres forskellige svar på. Strengt taget bør hver eneste beslutning du tager i spillet forholde sig til præmissen.

Du arbejder henimod et historiemæssigt klimaks, en afrunding, som ingen kender pa forhånd. Det står ikke skrevet i scenariet, ikke engang som mulige forslag til hvordan det kunne ende. For mulighederne er uendelige. Du holder styret. Du kan lade spilpersonen go all the way og gradvist miste sin frie vilje indtil det er for sent. Måske er det det eneste rigtige. Du kan lade spilpersonen fortryde undervejs og prøve at blive et "bedre menneske", hvad det så end er.

10.4 Bobs

Et "Bob"er en kort pause, et lille pusterum i spillet, et hvilested. Og en undtagelse til det jeg lige har beskrevet i de to foregående afsnit. Et Bob er et moment hvor du som spiller ikke nødvendigvis driver historien frem i forsøget på at besvare historiens præmis. F.eks. en stille scene hvor du beskriver hvordan din spilperson barberer sig, eller forbereder sig til et vigtigt møde. Eller går til frisøren. Eller ringer til sin mor. Små scener som disse giver farve til spilpersonen og miljøet. Læg mærke til når spillederen kører tempoet ned og åbner for et Bob og grib chancen.

10.5 De fire veje

Det handler om HUMANITY. Når din spilperson ikke har mere HUMANITY tilbage, så mister du kontrollen over ham. Spillederen vil under spillet prøve at skabe situationer hvor HUMANITY er i fare, det er præcis de situationer hvor du som spiller adresserer præmissen og der opstår en form for konflikt. Du udfordrer også HUMANITY hver gang du lader din spilperson tilkalde og binde dæmoner til sig. I denne proces, mens historien folder sig ud i forhold til dine og dine medspilleres valg, kan man sige der er fire hovedveje, eller endestationer, i sigte. Med lidt held når mindst en af jeres spilpersoner frem til en af disse. Hold øje med dem. Det er nemmere sagt end gjort. Sorcerers forfatter Ron Edwards udtrykker det således: "Denne indfaldsvinkel kræver en vis grad af modenhed. Man må være i stand til både at indentificere sig så meget med spilpersonen at det betyder noget, og samtidig være i stand til at adskille sine egne spillerinteresser fra den fiktive persons. Ultimativt betyder det at man bør være villig til at underkaste sig hvilken som helst af de fire veje som opstår legitimt."

Vej 1: Gengældelse

Spilpersonens planer og mål rammer ham selv som en damphammer.

Vej 2: Anger eller samvittighedsnag

Spilpersonen når sine mål, men prisen i form af magi eller handlinger har været for høj.

Vej 3: De onde ler

Spilpersonen triumferer ved hjælp af sine dæmoner og dæmoniske kræfter

Vej 4: Forløsning

Spilpersonen forlader den dæmoniske vej til succes og løser konflikten på andre måder

10.6 In-character, Out-of-character, huh?

I Mørke Steder, og i Sorcerer i det hele taget, er du som spiller forfatter til den historie der udspiller sig løbet af scenariet, og din spilperson er hovedpersonen i den historie. Spillederen er der for at hjælpe denne proces. Det følgende handler om forholdet mellem spilleren og spilpersonen i forbindelse med en rollespilssituation. Hvis det er dig for tørt og teoretisk kan du springe det over, men du kan også vælge at forholde dig aktivt til det når I spiller scenariet, og måske blive mere klar over hvad du gør. Forholdet imellem den fysisk tilstedeværende spiller, altså DIG, og den fiktive spilperson kaldes Stance og kan koges ned til tre: Aktør, Forfatter og Instruktør.

Aktør (inde i spilpersonens hovede)

Hvad ville spilpersonen gøre i netop denne situation med den viden, baggrund og personlighed han har? I Aktør-Stance tager spilleren beslutningen ud fra den fiktive spilpersons fiktive indtryk, holdninger, motivationer osv. Spillerens viden om situationen og historien holdes udenfor. Aktør-Stance er mindst vigtig i Mørke Steder.

Forfatter (udenfor spilpersonens hovede)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig spilpersonen ville gøre i denne situation, på baggrund af min personlige smag, motivationer og viden om hvad der foregår i spillet uden for spilpersonens viden? I Mørke Steder er det vigtigt samtidig at forestille sig en motivation for hvorfor spilpersonen ville gøre det som man som spiller egentlig selv gerne vil. I teoretiske termer: "Spilleren motiverer retroaktivt spilpersonen til at ville gøre omtalte handling."Forfatter-Stance er meget vigtig i Mørke Steder, det er især her du som spiller influerer på historien.

Instruktør (udenfor spilpersonens hovede, med magt til at ændre omgivelser mm.)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig der skete nu og med hvilke bipersoner, og hvad vil jeg gerne have min spilperson gør i den situation. Spilleren har magt over omstændigheder og omgivelser i historien, ud over sin egen spilperson. Når du som spiller f.eks. siger "Jeg venter uden for hospitalet næste dag"så bruger du Instruktør Stance. I det meste rollespil flyder spillerne ind og ud af disse tre Stances uden at tænke meget over det. Ofte kan man læse rollespil hvor den ene Stance er mere "rigtig"end den anden. At være "i karakter"eller "uden for karakter"har ikke noget med Stance at gøre, alle tre Stances kan være det ene eller det andet. Stance handler om hvordan du som spiller etablerer omstændigheder og beslutninger i rollespillet.

Tænk over det og læg mærke til dine medspillere.

Mørke Steder, og Sorcerer, er designet så det gør Forfatter-Stance nemmere, men alle tre Stances er handy at have i baghovedet og alle bør benyttes, men Forfatter Stance mest.

11 Regeloversigt

Sorcerer kan spilles med d6 eller d10. Alle spillere benytter de samme terninger så aftal inden spillet hvad I bruger. Evt. vælg den slags som I har flest af. 10 terninger pr. spiller burde være nok.

11.1 Spil-mekanikker

Grundlæggende rul: Alle rul i Sorcerer rulles imod et andet rul. Rul antal terningerne lig med den score der bruges. Spilleren med det højeste rul vinder. Antallet af succes'er afgøres af antallet af terninger med højere værdi end taberens højeste værdi.

Eksempler:

Spiller A: 8,8,5,4,1,1. Spiller B: 6,5,5,5,2.
A vinder med to succes'er.
Spiller C: 10,10, 1. Spiller D: 10,9,9,9,3,2.
Spiller C vinder med en succes.
Bemærk at den ene 10'er er udlignet og derfor ikke tæller, og at en terning godt kan vinde over 10 terninger.

Bonus-terninger for rollespil:

du får mindst en ekstra terning hvis:

- du siger noget sejt, som karakteren eller som dig selv
- du bruger en særlig passende eller smart taktik
- du virkelig rammer hvad historien handler om, og enten gør den mere eller mindre kompliceret Bonusser for efterfølgende handlinger: vindende succes'er fra rul 1 overføres som bonus til rul 2 hvis der er et plausibelt link mellem handlingerne.

11.2 Dæmoniske ritualer

Alle spilpersoner må til enhver tid udføre følgende ritualer:

- Tilkald: Fremkalder en dæmon til fysisk at eksistere.
- Bind/The Deal: Etablerer et gensidigt forhold til en dæmon.
- Forvis: Sender en dæmon tilbage hvor den kommer fra.
- Fasthold: Begrænser en dæmons evne til at bevæge sig
- Straf: Påfører en dæmon stor smerte.

Ritualer virker på alle dæmoner. Et typisk ritual tager et par timer. Et nu-og-her ritual er tilladt, men spilpersonens score falder til 1. Et 12 timer + med-det-hele, inklusive røgelse og dyreofringer, giver ekstra bonus-terninger. En "sorcerer"må beordre enhver dæmon til at gøre hvad som helst med et WILL mod WILL-rul.

11.3 Humanity rul

Tjek: rul Humanity mod sig selv i situationer hvor spilpersonen bruger dæmoniske kræfter som et let udvej. Alle ritualer udløser et Humanity tjek mod dæmonens POWER. Succes = ingen ændring. Fiasko = mister et point i Humanity

Mere Humanity: I konflikt-situationer hvor spilpersonen bruger sin frie vilje, og afstår fra dæmoniske kræfter, accepterer sit ansvar eller vælger at se konsekvenserne af sine handlinger i øjnene. Rul Humanity mod sig selv. Succes = stiger et point i Humanity. Fiasko = ingen ændring.

11.4 Dæmoner

Alle dæmoniske kræfter har en "bruger", defineret som den der tænder og slukker for effekten. Dæmonen kan dog afslå at kraften virker hvis den har lyst, også selvom de ikke er brugeren.

Dæmoners behov er virkelig vigtige. En dæmon vil have sit behove opfyldt regelmæssigt, mindst en gang om ugen og mere hvis spilpersonen har brugt dens kræfter til sin egen fordel. Hvis dæmonen har været udsat for fare er den også mere "sulten". En dæmon der ikke får sit behov opfyldt vil gøre oprør imod sin binding til spilpersonen.

11.5 Kamp eller enhver form for komplekse konflikter

Sorcerer har ingen separate initiativ-rul. Når flere karakterer vil udføre (måske modsatrettede) handlinger samtidig, gøres det således:

Alle annoncerer deres handling og målet med denne. Bliv ved indtil alle er tilfredse med hvad de ønsker at få ud af konflikten. Når alle er med på hvad de vil, rulles der terninger samtidig. Lad alle rul ligge åbne foran hver spiller, det samme rul bruges hele vejen igennem runden, også til skade.

Handlingerne udføres i rækkefølge fra højeste til laveste rul.

Det er tilladt at afstå fra sin planlagte handling hvis man f.eks. bliver angrebet. Man kan også være ligeglad og tage imod angrebet med 1 terning - hvis spilpersonen stadig er levende når det bliver hans tur kan den oprindeligt annoncerede handling så udføres med evt. færre terninger pga. skade.

Full Defense er en handling som skal vælges inden der rulles. Den giver 2 ekstra terninger til at lægge til forsvarsrullet hvis forsvaret kommer før det angreb man forsvarer sig imod. Hvis forsvaret kommer efter angrebet så får man ikke de 2 ekstra terninger men skal vælge at tage imod skaden men kun 1 terning eller afstå fra handlingen Full Defense og rulle forsvar som normalt.

Mørke Steder

Navn: Roy Browne

Humanity

4

Telltale: Tatovering flytter sig.

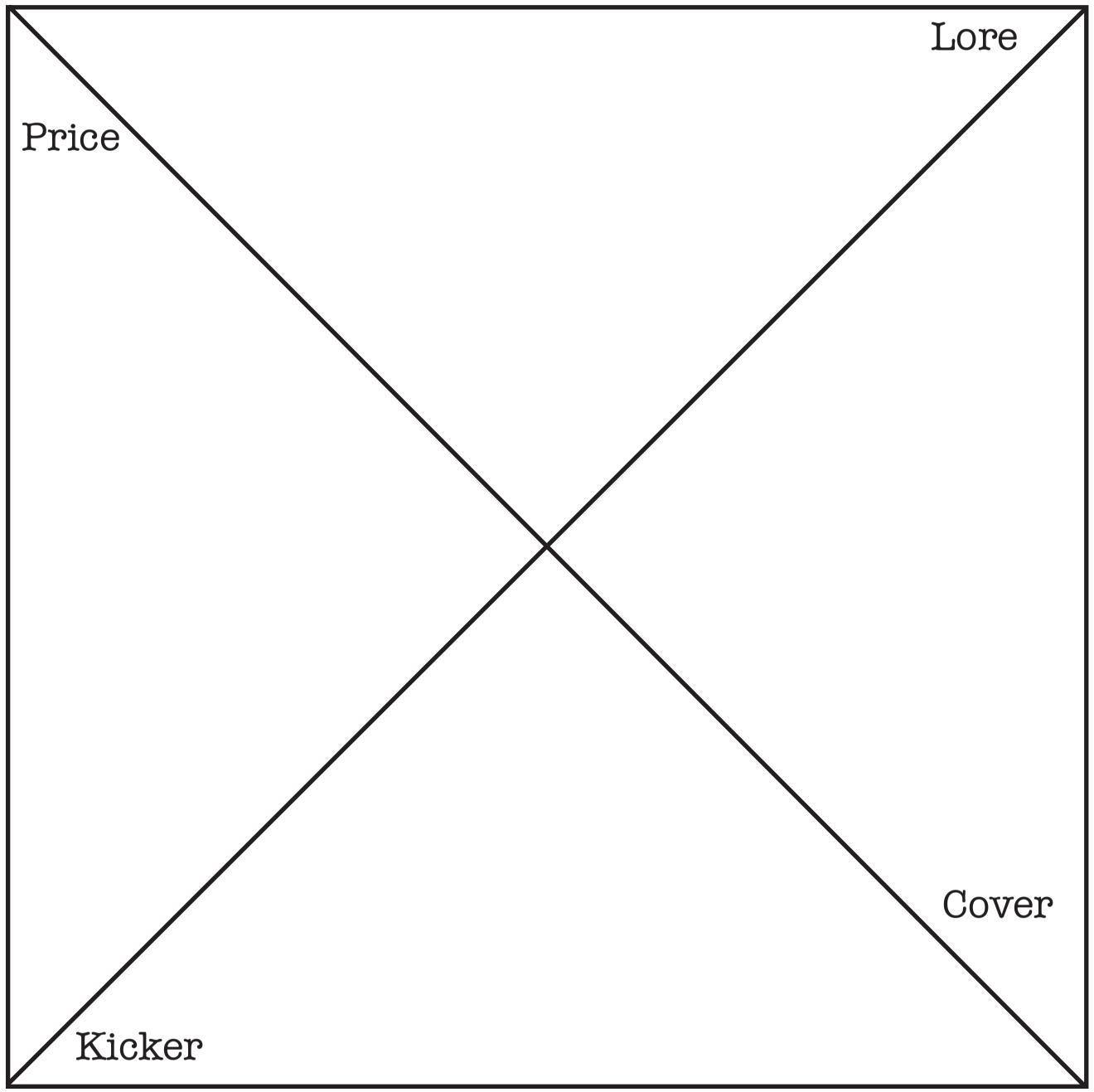
Stamina	3	Afhængig af alkohol for at være fysisk på toppen.
Will	3	Sympatisk. Folk kan lide dig. De vil være sammen med dig.
Lore	4	Dødsangst. The Deal er dit skjold imod døden.
Cover	4	Detective, LAPD.
Price	-1	”Fryser”i farlige situationer, med mindre han er fuld.

Kicker

Bliver suspenderet pga. en intern undersøgelse og får at vide han skal finde sig et andet job af sin chef Fenrick. Han må ikke forlade staten California.

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
Skade

Egne noter til spillet. Brug figuren forneden til at liste alle bipersoner, ting, steder, dæmoner og hvad der ellers har forbindelse til din spilperson. Skriv elementer i den kategori hvor de passer bedst, og relaterede elementer tæt på hinanden.



2.2 Roy Browne

Roy Browne, 38

STAMINA 3 Afhængig af alkohol for at være fysisk på toppen.

WILL 3 Sympatisk. Folk kan lide dig. De vil være sammen med dig.

LORE 4 Dødsangst. The Deal er dit skjold imod døden.

HUMANITY 4

Dække 4: Detective, LAPD.

Pris: -1 "Fryser"i farlige situationer, med mindre han er fuld. **Telltale:** tatovering flytter sig.

Vigtige ejendele: Tjenesterevolver Colt .32, politiskilt, shotgun (privat, med våbentilladelse), golfsæt.

Dæmon

Tatovering (parasit). **Telltale:** skifter farve.

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +1 til dæmonen)

Kræfter

Beskyttelse: Dæmonens POWER 6 lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og ild. Bruger: Roy

Boost Stamina: Dæmonens POWER 6 lægges til Roys STAMINA. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Bruger: Dæmonen

Hurtig: Brug dæmonens POWER 6 i stedet for STAMINA i kampsituationer. Tillader mere end 1 handling pr. runde. Bruger: Roy

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til 6 terninger kan trækkes fra vedvarende skade når Roy hviler sig efter kamp. Bruger: Roy

Skygge: Kan ændre lokal belysning i en rum eller aflukke fra stærkt blændende lys til absolut mørke i op til dæmonens POWER i minutter. Bruger: dæmonen.

Behov: Alkohol **Agenda:** Død

Relationer

- Eli Zims, partner (Cover)
- Betty Zims, kæreste (Price)
- Chief Bruce Fenrick, chef (Lore, Cover)
- Donna Rae, informant (Cover)
- Detective Danny Swanson, LAPD, Internal Affairs (Cover)
- Wayne Hintz, ex-politimand, nu caddie på Monterey Park Golf Course

Baggrundshistorie

Roy er 38, men ligner en på 50. Han holder sig selv og sit gående på to ting: alkohol og sin beskyttede tatovering. Tatoveringen er en dæmon fremkaldt af Roys desparation og angst for at drikke sig ihjel. Dæmonen kan dog ikke hjælpe ham til at holde op med at drikke, den kræver selv alkohol i store mængder.

Hans mangeårige makker og ven Eli Zims ved ikke noget om dæmonen, men kender vældig godt til hans alkoholproblemer og må ofte dække over ham. Eli finder sig i meget, ikke mindst fordi Roy er kæreste med Elis søster Betty. De bor dog ikke sammen.

En af Roys faste meddelere er "seersken"Donna Rae, en småsvindler der lægger tarotkort og læser i håndflader fra sit mobile home i Hollywood. Hun ved lidt om hvad der foregår blandt ulovlige bookmakere og pushere, og i det hele taget det småkriminelle miljø. Ray har været i seng med hende en enkelt gang i en brandert, men de har ikke talt om det siden.

Danny Swanson fik Wayne Hintz fyret og nu er han i hælene på Roy. Swanson er et røvhul, et ambitiøst røvhul. Et ambitiøst røvhul med magt.

The Deal

Det var Roys chef, Fenrick, der gav ham ideen til at søge hjælp i det dæmoniske, efter en skudduel hvor Roy blev såret. Roy tog hjem og låste sig inde med en flaske Jack D. I en brandert, fuld af selvmedlidenhed og frygt for at dø, skreg han om hjælp i timevis, og da han vågnede op havde han en tatovering der forestillede et dødningehoved. Og følte sig som født på ny. Fenrick har helt sikkert sine egne dæmoner, men har aldrig sagt noget om det, hverken før eller siden.

10 Spiller-teknikker

Du har meldt dig til Mørke Steder som spiller. Måske fordi du har hørt det er noget specielt, måske fordi du gerne ville prøve Sorcerer. Måske har du bare meldt dig som til ethvert andet scenarie på enhver anden con. Hvis du tilhører den sidste kategori kan der måske vente en overrraskelse. Fordi Mørke Steder er ikke som noget andet du har prøvet. Garanteret. I Mørke Steder er det DIG, i fællesskab med de andre spillere og spillederen, der fortæller historien, ved hjælp af og gennem jeres spilpersoner. Historien er ikke skrevet på forhånd. Ingen, ikke engang jeg, kender til hvordan den vil ende. Hvis I vælger at fortælle en kedelig historie, så bliver den kedelig. Hvis I vælger en tænderskærende dramatisk historie, så får I det. I bestemmer som spillere. Det er en stor frihed, men også et stort ansvar.

For at det ikke skal gå op i hat og briller og for meget lal, er der en fastlagt begyndelse og et fortællemæssigt skelet. Men det kræver medvirken af DIG både som spiller og som fører af din spilperson. Herunder har jeg oplistet en række teknikker du kan bruge hvis du vil, til at gøre spillet og dermed jeres fælles historie mere interessant.

10.1 Involver dig

Du har måske udtrykket "min spilperson har ingen grund til at være her"eller noget lignende. Du skal i stedet simpelthen gå ud fra at det har din spilpersonen. Hvis du ikke synes du kender til grunden hvorfor, så gå baglæns og find på en selv. Giv spilpersonen en grund som du synes er god nok, hvad enten det er at hans forældre blev dræbt af en røver da han selv var barn eller han altid fik buksevand i skolen. Bare det giver mening for dig, så giver det også mening for spilpersonen. Og fortæl de andre spillere om det. Du kan endda foreslå spillederen at I spiller en scene fra spilpersonens fortid som du synes er vigtig hvis det hjælper.

10.2 Udnyt reglerne

Husk at Sorcerer-reglerne indeholder muligheden for to vigtige ting: 1. at skaffe sig ekstra bonusterninger gennem godt/sejt/overrraskende rollespil, både som spilpersonen og som spiller. 2. muligheden for at overfører success'er fra det foregående rul til det næste i en sammenhængende sekvens, og hvis spillederen godkender det. Sorcerer indeholder et simpelt 1-til-1 valutasystem som er konstistent i alle spillets aspekter:

1 point = 1 terning = 1 success = 1 bonus = 1 straf

Alt i Sorcerer kan omsættes med dette simple system, omsættes til skade, bonusser, whatever. Brug det. Flashbacks

Forlang flashbacks og kom i det hele taget med forslag til spillederen hvilken scene du gerne vil spille næste gang. Måske kan du endda bruge success'er fra en rul i flashback'et i en nuværende situation. Banalt eksempel: pengeskabet din spilperson gerne vil bryde ind i er en særlig model, nærmest umulig at bryde. Forlang et flashback hvor din spilperson lærte håndværket - på netop samme model. Husk at det kan gå begge veje, altså følger fiaskoer også med. Hvis du synes det giver mening at du konfronterer en biperson med din spilpersons viden, så bed spillederen om at få lov at spille scenen. Eller simpelthen annoncer til gruppen at du synes det kunne være fedt hvis...

10.3 Gå i kødet på præmissen

Mørke Steders præmis er "Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve?"Det er det spørgsmål dig og dine medspillere kommer med jeres forskellige svar på. Strengt taget bør hver eneste beslutning du tager i spillet forholde sig til præmissen.

Du arbejder henimod et historiemæssigt klimaks, en afrunding, som ingen kender pa forhånd. Det står ikke skrevet i scenariet, ikke engang som mulige forslag til hvordan det kunne ende. For mulighederne er uendelige. Du holder styret. Du kan lade spilpersonen go all the way og gradvist miste sin frie vilje indtil det er for sent. Måske er det det eneste rigtige. Du kan lade spilpersonen fortryde undervejs og prøve at blive et "bedre menneske", hvad det så end er.

10.4 Bobs

Et "Bob"er en kort pause, et lille pusterum i spillet, et hvilested. Og en undtagelse til det jeg lige har beskrevet i de to foregående afsnit. Et Bob er et moment hvor du som spiller ikke nødvendigvis driver historien frem i forsøget på at besvare historiens præmis. F.eks. en stille scene hvor du beskriver hvordan din spilperson barberer sig, eller forbereder sig til et vigtigt møde. Eller går til frisøren. Eller ringer til sin mor. Små scener som disse giver farve til spilpersonen og miljøet. Læg mærke til når spillederen kører tempoet ned og åbner for et Bob og grib chancen.

10.5 De fire veje

Det handler om HUMANITY. Når din spilperson ikke har mere HUMANITY tilbage, så mister du kontrollen over ham. Spillederen vil under spillet prøve at skabe situationer hvor HUMANITY er i fare, det er præcis de situationer hvor du som spiller adresserer præmissen og der opstår en form for konflikt. Du udfordrer også HUMANITY hver gang du lader din spilperson tilkalde og binde dæmoner til sig. I denne proces, mens historien folder sig ud i forhold til dine og dine medspilleres valg, kan man sige der er fire hovedveje, eller endestationer, i sigte. Med lidt held når mindst en af jeres spilpersoner frem til en af disse. Hold øje med dem. Det er nemmere sagt end gjort. Sorcerers forfatter Ron Edwards udtrykker det således: "Denne indfaldsvinkel kræver en vis grad af modenhed. Man må være i stand til både at indentificere sig så meget med spilpersonen at det betyder noget, og samtidig være i stand til at adskille sine egne spillerinteresser fra den fiktive persons. Ultimativt betyder det at man bør være villig til at underkaste sig hvilken som helst af de fire veje som opstår legitimt."

Vej 1: Gengældelse

Spilpersonens planer og mål rammer ham selv som en damphammer.

Vej 2: Anger eller samvittighedsnag

Spilpersonen når sine mål, men prisen i form af magi eller handlinger har været for høj.

Vej 3: De onde ler

Spilpersonen triumferer ved hjælp af sine dæmoner og dæmoniske kræfter

Vej 4: Forløsning

Spilpersonen forlader den dæmoniske vej til succes og løser konflikten på andre måder

10.6 In-character, Out-of-character, huh?

I Mørke Steder, og i Sorcerer i det hele taget, er du som spiller forfatter til den historie der udspiller sig løbet af scenariet, og din spilperson er hovedpersonen i den historie. Spillederen er der for at hjælpe denne proces. Det følgende handler om forholdet mellem spilleren og spilpersonen i forbindelse med en rollespilssituation. Hvis det er dig for tørt og teoretisk kan du springe det over, men du kan også vælge at forholde dig aktivt til det når I spiller scenariet, og måske blive mere klar over hvad du gør. Forholdet imellem den fysisk tilstedeværende spiller, altså DIG, og den fiktive spilperson kaldes Stance og kan koges ned til tre: Aktør, Forfatter og Instruktør.

Aktør (inde i spilpersonens hovede)

Hvad ville spilpersonen gøre i netop denne situation med den viden, baggrund og personlighed han har? I Aktør-Stance tager spilleren beslutningen ud fra den fiktive spilpersons fiktive indtryk, holdninger, motivationer osv. Spillerens viden om situationen og historien holdes udenfor. Aktør-Stance er mindst vigtig i Mørke Steder.

Forfatter (udenfor spilpersonens hovede)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig spilpersonen ville gøre i denne situation, på baggrund af min personlige smag, motivationer og viden om hvad der foregår i spillet uden for spilpersonens viden? I Mørke Steder er det vigtigt samtidig at forestille sig en motivation for hvorfor spilpersonen ville gøre det som man som spiller egentlig selv gerne vil. I teoretiske termer: "Spilleren motiverer retroaktivt spilpersonen til at ville gøre omtalte handling."Forfatter-Stance er meget vigtig i Mørke Steder, det er især her du som spiller influerer på historien.

Instruktør (udenfor spilpersonens hovede, med magt til at ændre omgivelser mm.)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig der skete nu og med hvilke bipersoner, og hvad vil jeg gerne have min spilperson gør i den situation. Spilleren har magt over omstændigheder og omgivelser i historien, ud over sin egen spilperson. Når du som spiller f.eks. siger "Jeg venter uden for hospitalet næste dag"så bruger du Instruktør Stance. I det meste rollespil flyder spillerne ind og ud af disse tre Stances uden at tænke meget over det. Ofte kan man læse rollespil hvor den ene Stance er mere "rigtig"end den anden. At være "i karakter"eller "uden for karakter"har ikke noget med Stance at gøre, alle tre Stances kan være det ene eller det andet. Stance handler om hvordan du som spiller etablerer omstændigheder og beslutninger i rollespillet.

Tænk over det og læg mærke til dine medspillere.

Mørke Steder, og Sorcerer, er designet så det gør Forfatter-Stance nemmere, men alle tre Stances er handy at have i baghovedet og alle bør benyttes, men Forfatter Stance mest.

11 Regeloversigt

Sorcerer kan spilles med d6 eller d10. Alle spillere benytter de samme terninger så aftal inden spillet hvad I bruger. Evt. vælg den slags som I har flest af. 10 terninger pr. spiller burde være nok.

11.1 Spil-mekanikker

Grundlæggende rul: Alle rul i Sorcerer rulles imod et andet rul. Rul antal terningerne lig med den score der bruges. Spilleren med det højeste rul vinder. Antallet af succes'er afgøres af antallet af terninger med højere værdi end taberens højeste værdi.

Eksempler:

Spiller A: 8,8,5,4,1,1. Spiller B: 6,5,5,5,2.
A vinder med to succes'er.
Spiller C: 10,10, 1. Spiller D: 10,9,9,9,3,2.
Spiller C vinder med en succes.
Bemærk at den ene 10'er er udlignet og derfor ikke tæller, og at en terning godt kan vinde over 10 terninger.

Bonus-terninger for rollespil:

du får mindst en ekstra terning hvis:

- du siger noget sejt, som karakteren eller som dig selv
- du bruger en særlig passende eller smart taktik
- du virkelig rammer hvad historien handler om, og enten gør den mere eller mindre kompliceret Bonusser for efterfølgende handlinger: vindende succes'er fra rul 1 overføres som bonus til rul 2 hvis der er et plausibelt link mellem handlingerne.

11.2 Dæmoniske ritualer

Alle spilpersoner må til enhver tid udføre følgende ritualer:

- Tilkald: Fremkalder en dæmon til fysisk at eksistere.
- Bind/The Deal: Etablerer et gensidigt forhold til en dæmon.
- Forvis: Sender en dæmon tilbage hvor den kommer fra.
- Fasthold: Begrænser en dæmons evne til at bevæge sig
- Straf: Påfører en dæmon stor smerte.

Ritualer virker på alle dæmoner. Et typisk ritual tager et par timer. Et nu-og-her ritual er tilladt, men spilpersonens score falder til 1. Et 12 timer + med-det-hele, inklusive røgelse og dyreofringer, giver ekstra bonus-terninger. En "sorcerer"må beordre enhver dæmon til at gøre hvad som helst med et WILL mod WILL-rul.

11.3 Humanity rul

Tjek: rul Humanity mod sig selv i situationer hvor spilpersonen bruger dæmoniske kræfter som et let udvej. Alle ritualer udløser et Humanity tjek mod dæmonens POWER. Succes = ingen ændring. Fiasko = mister et point i Humanity

Mere Humanity: I konflikt-situationer hvor spilpersonen bruger sin frie vilje, og afstår fra dæmoniske kræfter, accepterer sit ansvar eller vælger at se konsekvenserne af sine handlinger i øjnene. Rul Humanity mod sig selv. Succes = stiger et point i Humanity. Fiasko = ingen ændring.

11.4 Dæmoner

Alle dæmoniske kræfter har en "bruger", defineret som den der tænder og slukker for effekten. Dæmonen kan dog afslå at kraften virker hvis den har lyst, også selvom de ikke er brugeren.

Dæmoners behov er virkelig vigtige. En dæmon vil have sit behove opfyldt regelmæssigt, mindst en gang om ugen og mere hvis spilpersonen har brugt dens kræfter til sin egen fordel. Hvis dæmonen har været udsat for fare er den også mere "sulten". En dæmon der ikke får sit behov opfyldt vil gøre oprør imod sin binding til spilpersonen.

11.5 Kamp eller enhver form for komplekse konflikter

Sorcerer har ingen separate initiativ-rul. Når flere karakterer vil udføre (måske modsatrettede) handlinger samtidig, gøres det således:

Alle annoncerer deres handling og målet med denne. Bliv ved indtil alle er tilfredse med hvad de ønsker at få ud af konflikten. Når alle er med på hvad de vil, rulles der terninger samtidig. Lad alle rul ligge åbne foran hver spiller, det samme rul bruges hele vejen igennem runden, også til skade.

Handlingerne udføres i rækkefølge fra højeste til laveste rul.

Det er tilladt at afstå fra sin planlagte handling hvis man f.eks. bliver angrebet. Man kan også være ligeglad og tage imod angrebet med 1 terning - hvis spilpersonen stadig er levende når det bliver hans tur kan den oprindeligt annoncerede handling så udføres med evt. færre terninger pga. skade.

Full Defense er en handling som skal vælges inden der rulles. Den giver 2 ekstra terninger til at lægge til forsvarsrullet hvis forsvaret kommer før det angreb man forsvarer sig imod. Hvis forsvaret kommer efter angrebet så får man ikke de 2 ekstra terninger men skal vælge at tage imod skaden men kun 1 terning eller afstå fra handlingen Full Defense og rulle forsvar som normalt.

Mørke Steder

Navn: Marvin Reilly

Telltale: Katteøjne

Humanity

6

Stamina	5	Fedtbjerg. Du er stor, stærk og tung.
Will	4	Manipulator. Du finder let folks svage steder for at hvad du vil have.
Lore	1	Selvmordskandidat. The Deal er bare en anden måde at dø på. Langsomt.
Cover	4	Privatdetektiv.
Price	-1	Kyniker, gælder alle Humanity slag

Kicker

En anonym kuffert i et bagageskab på bustationen med en mordkontrakt på Sal Friedman og $100,000

10

9

8

7

6

5

4

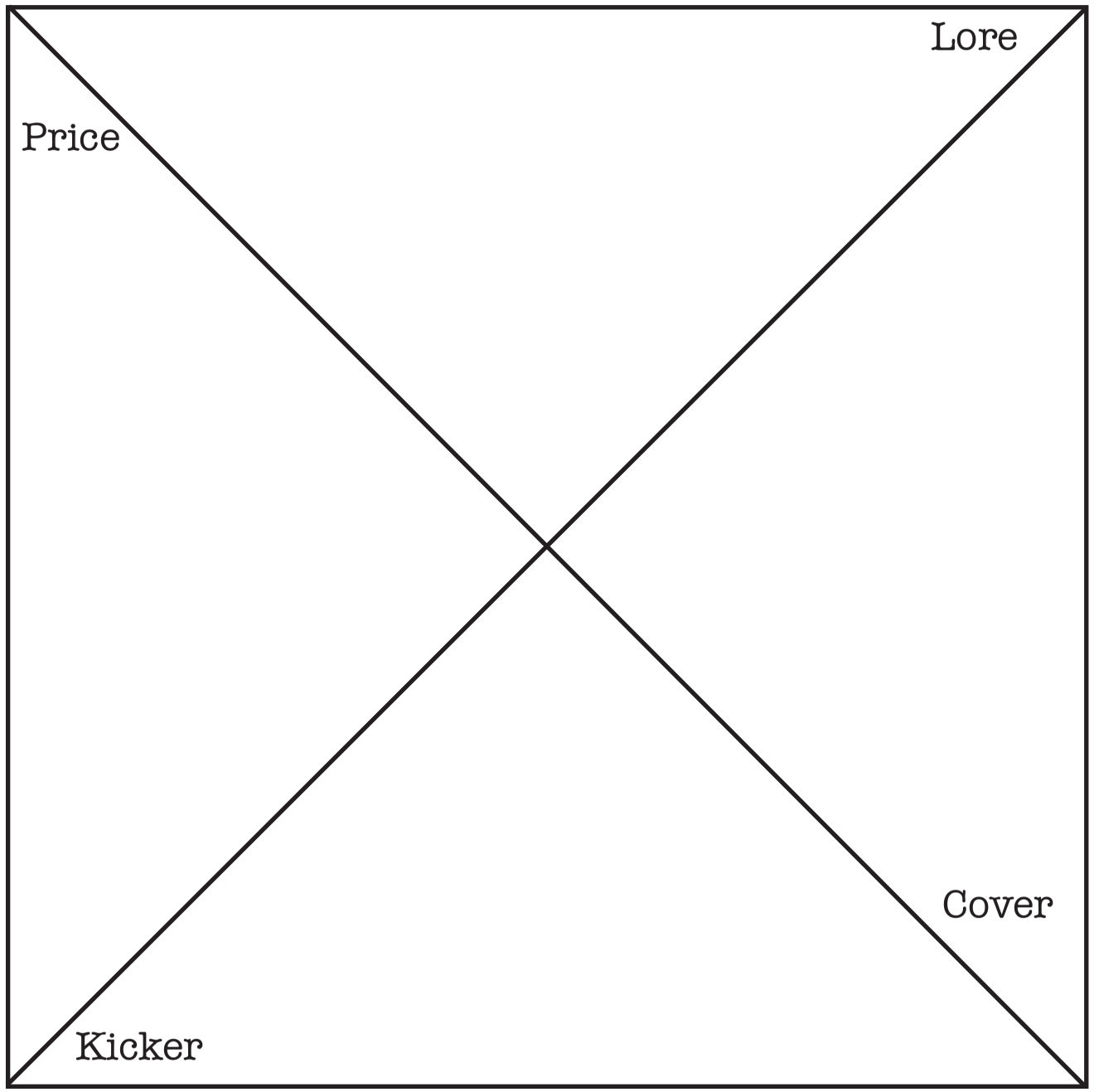
3

2

1

Skade

Egne noter til spillet. Brug figuren forneden til at liste alle bipersoner, ting, steder, dæmoner og hvad der ellers har forbindelse til din spilperson. Skriv elementer i den kategori hvor de passer bedst, og relaterede elementer tæt på hinanden.



2.3 Marvin Reilly

Marvin Reilly, 42

STAMINA 5 Fedtbjerg. Du er stor, stærk og tung.

WILL 4 Manipulator. Du finder let folks svage steder for at få hvad du vil have.

LORE 1 Selvmordskandidat. The Deal er bare en anden måde at dø på. Langsomt.

HUMANITY 6

Dække 4 Privatdetektiv.

Pris: -1 (kyniker, gælder alle Humanity slag) **Telltale:** Katteøjne.

Vigtige ejendele: Nikon F2 med ALT udstyr, optageudstyr, kontor med mørkekammer og lydstudie, Colt .32 revolver (med våbentilladelse), Folkevognsrugbrød VW T2.

Dæmon

Mavesår (Parasit). **Telltale:** lugt af råt kød.

STAMINA 2 POWER 5 WILL 5 LORE 4 (BIND +1 i Marvins favør)

Kræfter

Beskyttelse: Dæmonens POWER 5 lægges til forsvarsrul imod Psykisk Kraft og skydevåben. Bruger: Marvin

Opfattelse: Løgne. Dæmonens POWER 5 lægges til opfattelsesrul. Succes fortæller om offer lyver eller ej. Virker ikke på dæmoner. Bruger: Marvin

Special-skade, ikke-dødelig: Knohjern. Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: Marvin

Vitalitet: Modstår og healer vedvarende skade. Op til 5 terninger kan trækkes fra vedvarende skade når Marvin hviler sig efter kamp. Bruger: Marvin

Behov: Skrig **Agenda:** At overtage brugerens krop

Relationer

- Liz, sekretær
- Gertrude Reilly, Marvins gamle mor
- Harry Stockman, gammel skolekammerat og ven
- Mrs Stockman, Harrys mor
- Chief Fenrick, LAPD
- Hilary Kimble, klient med utro ægtemand (Vincent Kimble)

Baggrundshistorie

Marvin er en stor bamse af en privatdetektiv. Han har altid været overvægtig, men fortsætter ufortrødent med at fortære dougnuts og burgere og drikke sukkerholdige softdrinks, øl og bourbon. Marvin er kæderyger.

Marvin har været privatdetektiv i LA i 20 år. Han lever mest af at skygge utro ægtemænd eller koner, opsporer folk der er stukket af fra gæld eller familie eller mistænkte der er stukket af mens de var på kaution. Marvin bruger lydoptagelser, af og til ulovlige aflytninger og fotografier til at dokumentere overfor sine klienter. Han har også af og til løbet lidt ærinder folk, uden at spørge om hvem de er eller hvad de skal have transporteret. "Diskretion er en selvfølge"som der står på Marvins visitkort.

Marvin bor i et hus som hans mor ejer. Gertrude er gammel og bor på et dyrt plejehjem. Marvin besøger også stadig sin gamle kammerat Harry, der bor sammen med sin mor, ryger hash og ser cowboy- og pornofilm. Harry har i ganske få tilfælde hjulpet Marvin som assistent.

På trods af fast arbejde i mange år har Marvin ikke sparet en eneste cent op. Han bruger sine penge efterhånden som han tjener dem og har det fint med det. Til gengæld er han af og til i pengemangel når det gælder husleje, plejehjem osv.

The Deal

Dæmoner? Bah! Kald det hvad I vil. Marvin er godt klar over at han har en overnaturlig modstandsevne og at hans krop ikke har været den samme siden han fik sit mavesår. Han er også godt klar over at mavesåret/dæmonen kræver lyden af skrig for at gøre Marvin godt, men det er en lille pris at betale. Marvin var på sporet af en fyr der skyldte penge til højre og venstre, og eftersatte ham gennem flere forskellige stater. Marvin fandt manden på et motel i Mexico, hvor han prøvede at overmande ham. Manden var forberedt og slog Marvin halvt til plukfisk med et baseball bat, allerede godt beruset. Skyldneren fik med stort møje slæbt den halvvejs bevidstløse Marvin ud i motelværelsets badekar og fortsatte med at drikke tæt. Marvin lå og blødte i badekarret og ventede på at dø eller hjælp. Marvin bad om hjælp til enten at dø nu og her, uden flere smerter, eller få mulighed for at smadre svinet med baseball-battet. Da skyldneren sent på natten kom ud på badeværelset med Marvins revolver for at lege russisk roulette med Marvin som eneste deltager, var hjælpen kommet i form af et knohjern og helede knogler og sår. Marvins første slag flækkede mandens hjerneskal og han blev ved med at slå igen og igen og igen, længe efter manden var død.

10 Spiller-teknikker

Du har meldt dig til Mørke Steder som spiller. Måske fordi du har hørt det er noget specielt, måske fordi du gerne ville prøve Sorcerer. Måske har du bare meldt dig som til ethvert andet scenarie på enhver anden con. Hvis du tilhører den sidste kategori kan der måske vente en overrraskelse. Fordi Mørke Steder er ikke som noget andet du har prøvet. Garanteret. I Mørke Steder er det DIG, i fællesskab med de andre spillere og spillederen, der fortæller historien, ved hjælp af og gennem jeres spilpersoner. Historien er ikke skrevet på forhånd. Ingen, ikke engang jeg, kender til hvordan den vil ende. Hvis I vælger at fortælle en kedelig historie, så bliver den kedelig. Hvis I vælger en tænderskærende dramatisk historie, så får I det. I bestemmer som spillere. Det er en stor frihed, men også et stort ansvar.

For at det ikke skal gå op i hat og briller og for meget lal, er der en fastlagt begyndelse og et fortællemæssigt skelet. Men det kræver medvirken af DIG både som spiller og som fører af din spilperson. Herunder har jeg oplistet en række teknikker du kan bruge hvis du vil, til at gøre spillet og dermed jeres fælles historie mere interessant.

10.1 Involver dig

Du har måske udtrykket "min spilperson har ingen grund til at være her"eller noget lignende. Du skal i stedet simpelthen gå ud fra at det har din spilpersonen. Hvis du ikke synes du kender til grunden hvorfor, så gå baglæns og find på en selv. Giv spilpersonen en grund som du synes er god nok, hvad enten det er at hans forældre blev dræbt af en røver da han selv var barn eller han altid fik buksevand i skolen. Bare det giver mening for dig, så giver det også mening for spilpersonen. Og fortæl de andre spillere om det. Du kan endda foreslå spillederen at I spiller en scene fra spilpersonens fortid som du synes er vigtig hvis det hjælper.

10.2 Udnyt reglerne

Husk at Sorcerer-reglerne indeholder muligheden for to vigtige ting: 1. at skaffe sig ekstra bonusterninger gennem godt/sejt/overrraskende rollespil, både som spilpersonen og som spiller. 2. muligheden for at overfører success'er fra det foregående rul til det næste i en sammenhængende sekvens, og hvis spillederen godkender det. Sorcerer indeholder et simpelt 1-til-1 valutasystem som er konstistent i alle spillets aspekter:

1 point = 1 terning = 1 success = 1 bonus = 1 straf

Alt i Sorcerer kan omsættes med dette simple system, omsættes til skade, bonusser, whatever. Brug det. Flashbacks

Forlang flashbacks og kom i det hele taget med forslag til spillederen hvilken scene du gerne vil spille næste gang. Måske kan du endda bruge success'er fra en rul i flashback'et i en nuværende situation. Banalt eksempel: pengeskabet din spilperson gerne vil bryde ind i er en særlig model, nærmest umulig at bryde. Forlang et flashback hvor din spilperson lærte håndværket - på netop samme model. Husk at det kan gå begge veje, altså følger fiaskoer også med. Hvis du synes det giver mening at du konfronterer en biperson med din spilpersons viden, så bed spillederen om at få lov at spille scenen. Eller simpelthen annoncer til gruppen at du synes det kunne være fedt hvis...

10.3 Gå i kødet på præmissen

Mørke Steders præmis er "Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve?"Det er det spørgsmål dig og dine medspillere kommer med jeres forskellige svar på. Strengt taget bør hver eneste beslutning du tager i spillet forholde sig til præmissen.

Du arbejder henimod et historiemæssigt klimaks, en afrunding, som ingen kender pa forhånd. Det står ikke skrevet i scenariet, ikke engang som mulige forslag til hvordan det kunne ende. For mulighederne er uendelige. Du holder styret. Du kan lade spilpersonen go all the way og gradvist miste sin frie vilje indtil det er for sent. Måske er det det eneste rigtige. Du kan lade spilpersonen fortryde undervejs og prøve at blive et "bedre menneske", hvad det så end er.

10.4 Bobs

Et "Bob"er en kort pause, et lille pusterum i spillet, et hvilested. Og en undtagelse til det jeg lige har beskrevet i de to foregående afsnit. Et Bob er et moment hvor du som spiller ikke nødvendigvis driver historien frem i forsøget på at besvare historiens præmis. F.eks. en stille scene hvor du beskriver hvordan din spilperson barberer sig, eller forbereder sig til et vigtigt møde. Eller går til frisøren. Eller ringer til sin mor. Små scener som disse giver farve til spilpersonen og miljøet. Læg mærke til når spillederen kører tempoet ned og åbner for et Bob og grib chancen.

10.5 De fire veje

Det handler om HUMANITY. Når din spilperson ikke har mere HUMANITY tilbage, så mister du kontrollen over ham. Spillederen vil under spillet prøve at skabe situationer hvor HUMANITY er i fare, det er præcis de situationer hvor du som spiller adresserer præmissen og der opstår en form for konflikt. Du udfordrer også HUMANITY hver gang du lader din spilperson tilkalde og binde dæmoner til sig. I denne proces, mens historien folder sig ud i forhold til dine og dine medspilleres valg, kan man sige der er fire hovedveje, eller endestationer, i sigte. Med lidt held når mindst en af jeres spilpersoner frem til en af disse. Hold øje med dem. Det er nemmere sagt end gjort. Sorcerers forfatter Ron Edwards udtrykker det således: "Denne indfaldsvinkel kræver en vis grad af modenhed. Man må være i stand til både at indentificere sig så meget med spilpersonen at det betyder noget, og samtidig være i stand til at adskille sine egne spillerinteresser fra den fiktive persons. Ultimativt betyder det at man bør være villig til at underkaste sig hvilken som helst af de fire veje som opstår legitimt."

Vej 1: Gengældelse

Spilpersonens planer og mål rammer ham selv som en damphammer.

Vej 2: Anger eller samvittighedsnag

Spilpersonen når sine mål, men prisen i form af magi eller handlinger har været for høj.

Vej 3: De onde ler

Spilpersonen triumferer ved hjælp af sine dæmoner og dæmoniske kræfter

Vej 4: Forløsning

Spilpersonen forlader den dæmoniske vej til succes og løser konflikten på andre måder

10.6 In-character, Out-of-character, huh?

I Mørke Steder, og i Sorcerer i det hele taget, er du som spiller forfatter til den historie der udspiller sig løbet af scenariet, og din spilperson er hovedpersonen i den historie. Spillederen er der for at hjælpe denne proces. Det følgende handler om forholdet mellem spilleren og spilpersonen i forbindelse med en rollespilssituation. Hvis det er dig for tørt og teoretisk kan du springe det over, men du kan også vælge at forholde dig aktivt til det når I spiller scenariet, og måske blive mere klar over hvad du gør. Forholdet imellem den fysisk tilstedeværende spiller, altså DIG, og den fiktive spilperson kaldes Stance og kan koges ned til tre: Aktør, Forfatter og Instruktør.

Aktør (inde i spilpersonens hovede)

Hvad ville spilpersonen gøre i netop denne situation med den viden, baggrund og personlighed han har? I Aktør-Stance tager spilleren beslutningen ud fra den fiktive spilpersons fiktive indtryk, holdninger, motivationer osv. Spillerens viden om situationen og historien holdes udenfor. Aktør-Stance er mindst vigtig i Mørke Steder.

Forfatter (udenfor spilpersonens hovede)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig spilpersonen ville gøre i denne situation, på baggrund af min personlige smag, motivationer og viden om hvad der foregår i spillet uden for spilpersonens viden? I Mørke Steder er det vigtigt samtidig at forestille sig en motivation for hvorfor spilpersonen ville gøre det som man som spiller egentlig selv gerne vil. I teoretiske termer: "Spilleren motiverer retroaktivt spilpersonen til at ville gøre omtalte handling."Forfatter-Stance er meget vigtig i Mørke Steder, det er især her du som spiller influerer på historien.

Instruktør (udenfor spilpersonens hovede, med magt til at ændre omgivelser mm.)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig der skete nu og med hvilke bipersoner, og hvad vil jeg gerne have min spilperson gør i den situation. Spilleren har magt over omstændigheder og omgivelser i historien, ud over sin egen spilperson. Når du som spiller f.eks. siger "Jeg venter uden for hospitalet næste dag"så bruger du Instruktør Stance. I det meste rollespil flyder spillerne ind og ud af disse tre Stances uden at tænke meget over det. Ofte kan man læse rollespil hvor den ene Stance er mere "rigtig"end den anden. At være "i karakter"eller "uden for karakter"har ikke noget med Stance at gøre, alle tre Stances kan være det ene eller det andet. Stance handler om hvordan du som spiller etablerer omstændigheder og beslutninger i rollespillet.

Tænk over det og læg mærke til dine medspillere.

Mørke Steder, og Sorcerer, er designet så det gør Forfatter-Stance nemmere, men alle tre Stances er handy at have i baghovedet og alle bør benyttes, men Forfatter Stance mest.

11 Regeloversigt

Sorcerer kan spilles med d6 eller d10. Alle spillere benytter de samme terninger så aftal inden spillet hvad I bruger. Evt. vælg den slags som I har flest af. 10 terninger pr. spiller burde være nok.

11.1 Spil-mekanikker

Grundlæggende rul: Alle rul i Sorcerer rulles imod et andet rul. Rul antal terningerne lig med den score der bruges. Spilleren med det højeste rul vinder. Antallet af succes'er afgøres af antallet af terninger med højere værdi end taberens højeste værdi.

Eksempler:

Spiller A: 8,8,5,4,1,1. Spiller B: 6,5,5,5,2.
A vinder med to succes'er.
Spiller C: 10,10, 1. Spiller D: 10,9,9,9,3,2.
Spiller C vinder med en succes.
Bemærk at den ene 10'er er udlignet og derfor ikke tæller, og at en terning godt kan vinde over 10 terninger.

Bonus-terninger for rollespil:

du får mindst en ekstra terning hvis:

- du siger noget sejt, som karakteren eller som dig selv
- du bruger en særlig passende eller smart taktik
- du virkelig rammer hvad historien handler om, og enten gør den mere eller mindre kompliceret Bonusser for efterfølgende handlinger: vindende succes'er fra rul 1 overføres som bonus til rul 2 hvis der er et plausibelt link mellem handlingerne.

11.2 Dæmoniske ritualer

Alle spilpersoner må til enhver tid udføre følgende ritualer:

- Tilkald: Fremkalder en dæmon til fysisk at eksistere.
- Bind/The Deal: Etablerer et gensidigt forhold til en dæmon.
- Forvis: Sender en dæmon tilbage hvor den kommer fra.
- Fasthold: Begrænser en dæmons evne til at bevæge sig
- Straf: Påfører en dæmon stor smerte.

Ritualer virker på alle dæmoner. Et typisk ritual tager et par timer. Et nu-og-her ritual er tilladt, men spilpersonens score falder til 1. Et 12 timer + med-det-hele, inklusive røgelse og dyreofringer, giver ekstra bonus-terninger. En "sorcerer"må beordre enhver dæmon til at gøre hvad som helst med et WILL mod WILL-rul.

11.3 Humanity rul

Tjek: rul Humanity mod sig selv i situationer hvor spilpersonen bruger dæmoniske kræfter som et let udvej. Alle ritualer udløser et Humanity tjek mod dæmonens POWER. Succes = ingen ændring. Fiasko = mister et point i Humanity

Mere Humanity: I konflikt-situationer hvor spilpersonen bruger sin frie vilje, og afstår fra dæmoniske kræfter, accepterer sit ansvar eller vælger at se konsekvenserne af sine handlinger i øjnene. Rul Humanity mod sig selv. Succes = stiger et point i Humanity. Fiasko = ingen ændring.

11.4 Dæmoner

Alle dæmoniske kræfter har en "bruger", defineret som den der tænder og slukker for effekten. Dæmonen kan dog afslå at kraften virker hvis den har lyst, også selvom de ikke er brugeren.

Dæmoners behov er virkelig vigtige. En dæmon vil have sit behove opfyldt regelmæssigt, mindst en gang om ugen og mere hvis spilpersonen har brugt dens kræfter til sin egen fordel. Hvis dæmonen har været udsat for fare er den også mere "sulten". En dæmon der ikke får sit behov opfyldt vil gøre oprør imod sin binding til spilpersonen.

11.5 Kamp eller enhver form for komplekse konflikter

Sorcerer har ingen separate initiativ-rul. Når flere karakterer vil udføre (måske modsatrettede) handlinger samtidig, gøres det således:

Alle annoncerer deres handling og målet med denne. Bliv ved indtil alle er tilfredse med hvad de ønsker at få ud af konflikten. Når alle er med på hvad de vil, rulles der terninger samtidig. Lad alle rul ligge åbne foran hver spiller, det samme rul bruges hele vejen igennem runden, også til skade.

Handlingerne udføres i rækkefølge fra højeste til laveste rul.

Det er tilladt at afstå fra sin planlagte handling hvis man f.eks. bliver angrebet. Man kan også være ligeglad og tage imod angrebet med 1 terning - hvis spilpersonen stadig er levende når det bliver hans tur kan den oprindeligt annoncerede handling så udføres med evt. færre terninger pga. skade.

Full Defense er en handling som skal vælges inden der rulles. Den giver 2 ekstra terninger til at lægge til forsvarsrullet hvis forsvaret kommer før det angreb man forsvarer sig imod. Hvis forsvaret kommer efter angrebet så får man ikke de 2 ekstra terninger men skal vælge at tage imod skaden men kun 1 terning eller afstå fra handlingen Full Defense og rulle forsvar som normalt.

Mørke Steder

Navn: Wayne Hintz

Humanity

4

Telltale: kold ånde selvom det er varmt.

Stamina	4	Ex-politi. Træning i kampsport og selvforsvar.
Will	3	Hævngerrig. Din opsathed på at gøre det rigtige holder dig gående.
Lore	3	Payback. Du brugte The Deal til at hævne dig på nogen.
Cover	3	Caddie.
Price	-1	Paranoid, alle slag undtagen under angreb

Kicker

Melody Kim, som du ikke kender, dukker op ved Waynes mobile home, forslået og mishandlet. Hun vil bare hvile sig og ikke vide af politiet. Og låne penge.

10

9

8

7

6

5

4

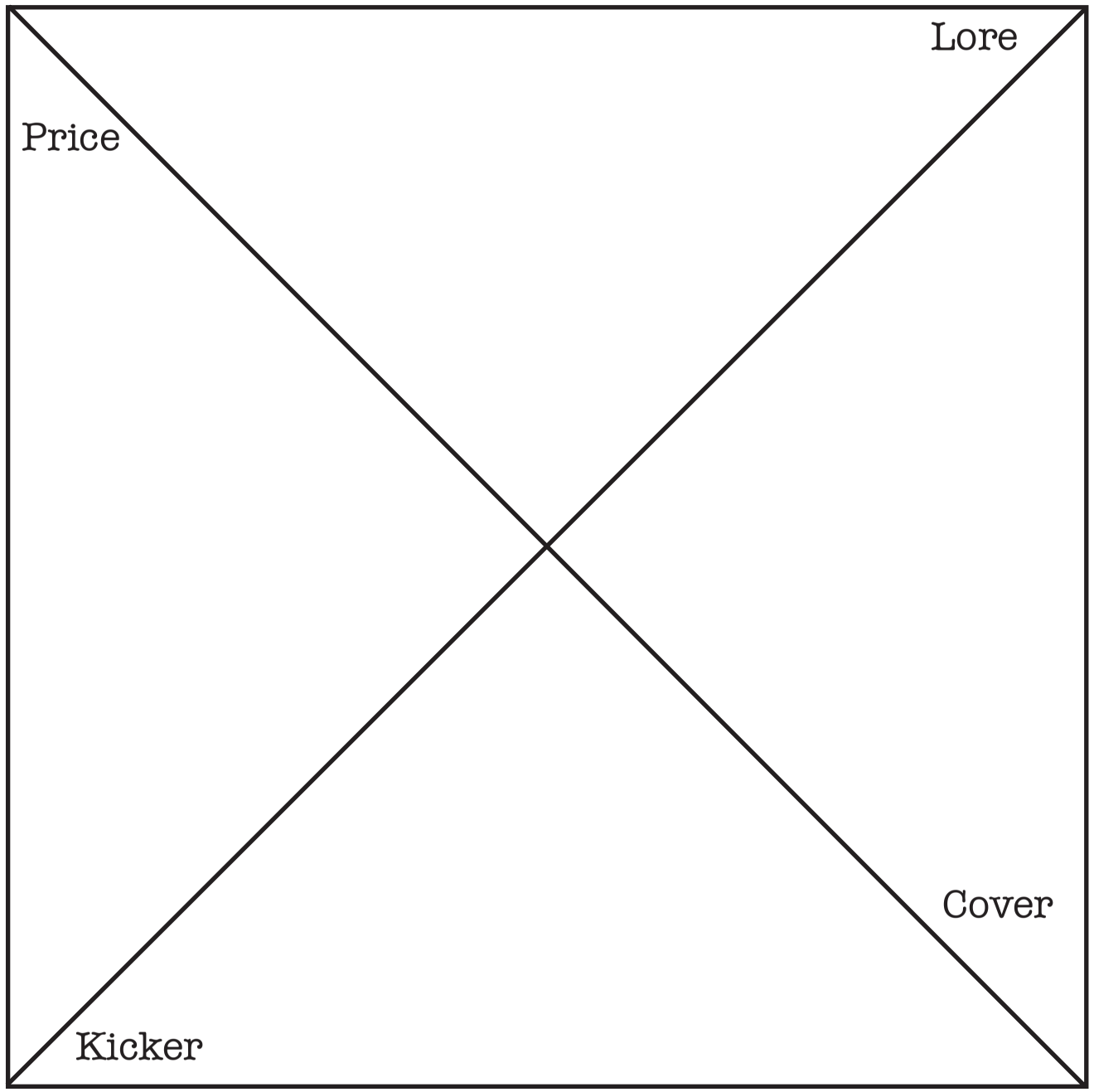
3

2

1

Skade

Egne noter til spillet. Brug figuren forneden til at liste alle bipersoner, ting, steder, dæmoner og hvad der ellers har forbindelse til din spilperson. Skriv elementer i den kategori hvor de passer bedst, og relaterede elementer tæt på hinanden.



2.4 Wayne Hintz

Wayne Hintz, 35

STAMINA 4 Ex-politi. Træning i kampsport og selvforsvar.

WILL 3 Hævngerrig. Din opsathed på at gøre det rigtige holder dig gående.

LORE 3 Payback. Du brugte The Deal til at hævne dig på nogen.

HUMANITY 4

Dække 3: Caddie.

Pris: -1 (paranoid, alle slag undtagen under angreb) **Telltale:** kold ånde selvom det er varmt.

Vigtige ejendele: Automatpistol (uden tilladelse), revolver (våbentilladelse), Mobile home.

Dæmon

Rolex armbåndsur. **Telltale:** Tallene skifter plads på urskiven.

POWER 6 STAMINA 4 WILL 6 LORE 5 (BIND +2 til dæmonen)

Kræfter

Special-skade: Muskelkramper. Brugeren får et angreb der giver special-skade, ikke dødelig, på skadetabellen. Bruger: Dæmonen.

Afstand: Special-skade ovenfor kan bruges på op til 6 meter. Bruger: Dæmonen.

Warp: Omskabe op til 6 kg ikke-levende materiale. Effekten varer i max 6 minutter. Bruger: dæmonen.

Boost Will: Dæmonens POWER 6 lægges til Roys WILL. Reducerer dæmonens POWER til 1 så længe Boost bruges. Bruger: Dæmonen

Rejse: Finder altid tilbage til Waynes håndled. Bruger: dæmonen.

Behov: Hazardspil med penge eller livet som indsats. **Agenda:** Justitsmord.

Relationer

- Douglas Cordell, caddie, ex-FBI
- Sal Friedman, ejer Monterey Park Golf Course
- Slow Moe, bookie
- Donna Rae, spåkone, kæreste
- Inspector Fenrick, forh. chef
- Roy Browne, politimand
- Russell Zelinski, ex-LAPD
- Ingrid Zelinski, Russels kone

Baggrundshistorie

Wayne havde en lovende karriere foran sig i LAPD. Brugbare forbindelser til det kriminelle miljø og en god opklaringsprocent. Kæreste. Vellidt af sine overordnede og kolleger. En succes. Han begyndte at satse højere og højere indsatser på hvad som helst via bookien Slow Moe, som han kendte gennem sit politiarbejde. Heste, baseball, boksning, football, whatever. Efterhånden som han blev en fast klient hos Moe, kunne han spille på kredit. I begyndelsen fik han eftergivet sin gæld hvis han tabte. Efterhånden blev han bedt om at udføre små jobs is stedet for at betale sin gæld, som f.eks. at aflevere en kuffert med ukendt et sted i byen, fuske med en politirapport eller fjerne bevismateriale.

Russell Zelinski, en LAPD-kollega, opdagede hvad Wayne havde gang og gik til ledelsen. Wayne blev omgående suspenderet og en undersøgelse indledt. Waynes liv faldt fra hinanden, stille og roligt. Han blev fyret fra politiet, men undgik dog fængselsstraf. Kæresten skred. Og det hele var Zelinskis skyld, syntes Wayne.

Nu arbejder han som caddie-bums på Monterey Park Golf Course og sover i et mobile home i Hollywood. Han spiller stadig gennem Slow Moe og er blevet kæreste med en lokal "spåkone"der hedder Donna Rae. Donna bor i den samme mobile home park som Wayne. Wayne spiller også poker og craps om penge, bl.a. med kollegaen Doug Cordell der også har været strisser, dog FBI.

The Deal

Da Wayne var blevet smidt ud af politiet, var på røven og flyttede ind i det gamle, sure mobile home i Hollywood, svor han højtideligt hævn over røvhullet Zelinski. At han ville gøre hvad som helst for at få den do-gooder ned med nakken uden at det gik ud over ham selv. Han holdt sig vågen i tre døgn på kaffe, bourbon og nogle piller han havde hugget fra en lokal pusher tidligere. Den tredje nat følte han sig pludselig ikke længere alene. Den pludselige, intense angst gjorde ham mere eller mindre ædru og klar i hovedet med et slag. Wayne kastede sig på knæ og bad om hjælp. At han ville gøre hvad som helst for at få hjælp. Da han vågnede den næste dag var det med et Rolex-ur om håndleddet. Wayne kunne sagtens mærke at uret ikke bare var et ur, men noget større, noget mere magtfuldt end ham selv. Han lærte efterhånden hvad dæmonen i uret kunne bruges til, og i første omgang gik det ud over Russell Zelinski.

Wayne begyndte at følge efter Zelinski, og et par dage senere befalede han sin Rolex-dæmon til at gøre ham fortræd. Zelinski sad på en diner med en kop kaffe og en doughnut, mens Wayne stod ude på gaden. Dæmonen adlød, og pludselig faldt Zelinski omkuld og vred sig i kramper. Han er nu indlagt med vedvarende hjerneskade på et plejehjem i LA, hvor han har stirret ud i luften uden at reagere eller sige noget siden angrebet. Wayne besøger ham af og til. Zeliniski er gift med Ingrid, der var gravid da angrebet skete.

10 Spiller-teknikker

Du har meldt dig til Mørke Steder som spiller. Måske fordi du har hørt det er noget specielt, måske fordi du gerne ville prøve Sorcerer. Måske har du bare meldt dig som til ethvert andet scenarie på enhver anden con. Hvis du tilhører den sidste kategori kan der måske vente en overrraskelse. Fordi Mørke Steder er ikke som noget andet du har prøvet. Garanteret. I Mørke Steder er det DIG, i fællesskab med de andre spillere og spillederen, der fortæller historien, ved hjælp af og gennem jeres spilpersoner. Historien er ikke skrevet på forhånd. Ingen, ikke engang jeg, kender til hvordan den vil ende. Hvis I vælger at fortælle en kedelig historie, så bliver den kedelig. Hvis I vælger en tænderskærende dramatisk historie, så får I det. I bestemmer som spillere. Det er en stor frihed, men også et stort ansvar.

For at det ikke skal gå op i hat og briller og for meget lal, er der en fastlagt begyndelse og et fortællemæssigt skelet. Men det kræver medvirken af DIG både som spiller og som fører af din spilperson. Herunder har jeg oplistet en række teknikker du kan bruge hvis du vil, til at gøre spillet og dermed jeres fælles historie mere interessant.

10.1 Involver dig

Du har måske udtrykket "min spilperson har ingen grund til at være her"eller noget lignende. Du skal i stedet simpelthen gå ud fra at det har din spilpersonen. Hvis du ikke synes du kender til grunden hvorfor, så gå baglæns og find på en selv. Giv spilpersonen en grund som du synes er god nok, hvad enten det er at hans forældre blev dræbt af en røver da han selv var barn eller han altid fik buksevand i skolen. Bare det giver mening for dig, så giver det også mening for spilpersonen. Og fortæl de andre spillere om det. Du kan endda foreslå spillederen at I spiller en scene fra spilpersonens fortid som du synes er vigtig hvis det hjælper.

10.2 Udnyt reglerne

Husk at Sorcerer-reglerne indeholder muligheden for to vigtige ting: 1. at skaffe sig ekstra bonusterninger gennem godt/sejt/overrraskende rollespil, både som spilpersonen og som spiller. 2. muligheden for at overfører success'er fra det foregående rul til det næste i en sammenhængende sekvens, og hvis spillederen godkender det. Sorcerer indeholder et simpelt 1-til-1 valutasystem som er konstistent i alle spillets aspekter:

1 point = 1 terning = 1 success = 1 bonus = 1 straf

Alt i Sorcerer kan omsættes med dette simple system, omsættes til skade, bonusser, whatever. Brug det. Flashbacks

Forlang flashbacks og kom i det hele taget med forslag til spillederen hvilken scene du gerne vil spille næste gang. Måske kan du endda bruge success'er fra en rul i flashback'et i en nuværende situation. Banalt eksempel: pengeskabet din spilperson gerne vil bryde ind i er en særlig model, nærmest umulig at bryde. Forlang et flashback hvor din spilperson lærte håndværket - på netop samme model. Husk at det kan gå begge veje, altså følger fiaskoer også med. Hvis du synes det giver mening at du konfronterer en biperson med din spilpersons viden, så bed spillederen om at få lov at spille scenen. Eller simpelthen annoncer til gruppen at du synes det kunne være fedt hvis...

10.3 Gå i kødet på præmissen

Mørke Steders præmis er "Hvor meget af din frie vilje er du villig til at sætte på spil for at overleve?"Det er det spørgsmål dig og dine medspillere kommer med jeres forskellige svar på. Strengt taget bør hver eneste beslutning du tager i spillet forholde sig til præmissen.

Du arbejder henimod et historiemæssigt klimaks, en afrunding, som ingen kender pa forhånd. Det står ikke skrevet i scenariet, ikke engang som mulige forslag til hvordan det kunne ende. For mulighederne er uendelige. Du holder styret. Du kan lade spilpersonen go all the way og gradvist miste sin frie vilje indtil det er for sent. Måske er det det eneste rigtige. Du kan lade spilpersonen fortryde undervejs og prøve at blive et "bedre menneske", hvad det så end er.

10.4 Bobs

Et "Bob"er en kort pause, et lille pusterum i spillet, et hvilested. Og en undtagelse til det jeg lige har beskrevet i de to foregående afsnit. Et Bob er et moment hvor du som spiller ikke nødvendigvis driver historien frem i forsøget på at besvare historiens præmis. F.eks. en stille scene hvor du beskriver hvordan din spilperson barberer sig, eller forbereder sig til et vigtigt møde. Eller går til frisøren. Eller ringer til sin mor. Små scener som disse giver farve til spilpersonen og miljøet. Læg mærke til når spillederen kører tempoet ned og åbner for et Bob og grib chancen.

10.5 De fire veje

Det handler om HUMANITY. Når din spilperson ikke har mere HUMANITY tilbage, så mister du kontrollen over ham. Spillederen vil under spillet prøve at skabe situationer hvor HUMANITY er i fare, det er præcis de situationer hvor du som spiller adresserer præmissen og der opstår en form for konflikt. Du udfordrer også HUMANITY hver gang du lader din spilperson tilkalde og binde dæmoner til sig. I denne proces, mens historien folder sig ud i forhold til dine og dine medspilleres valg, kan man sige der er fire hovedveje, eller endestationer, i sigte. Med lidt held når mindst en af jeres spilpersoner frem til en af disse. Hold øje med dem. Det er nemmere sagt end gjort. Sorcerers forfatter Ron Edwards udtrykker det således: "Denne indfaldsvinkel kræver en vis grad af modenhed. Man må være i stand til både at indentificere sig så meget med spilpersonen at det betyder noget, og samtidig være i stand til at adskille sine egne spillerinteresser fra den fiktive persons. Ultimativt betyder det at man bør være villig til at underkaste sig hvilken som helst af de fire veje som opstår legitimt."

Vej 1: Gengældelse

Spilpersonens planer og mål rammer ham selv som en damphammer.

Vej 2: Anger eller samvittighedsnag

Spilpersonen når sine mål, men prisen i form af magi eller handlinger har været for høj.

Vej 3: De onde ler

Spilpersonen triumferer ved hjælp af sine dæmoner og dæmoniske kræfter

Vej 4: Forløsning

Spilpersonen forlader den dæmoniske vej til succes og løser konflikten på andre måder

10.6 In-character, Out-of-character, huh?

I Mørke Steder, og i Sorcerer i det hele taget, er du som spiller forfatter til den historie der udspiller sig løbet af scenariet, og din spilperson er hovedpersonen i den historie. Spillederen er der for at hjælpe denne proces. Det følgende handler om forholdet mellem spilleren og spilpersonen i forbindelse med en rollespilssituation. Hvis det er dig for tørt og teoretisk kan du springe det over, men du kan også vælge at forholde dig aktivt til det når I spiller scenariet, og måske blive mere klar over hvad du gør. Forholdet imellem den fysisk tilstedeværende spiller, altså DIG, og den fiktive spilperson kaldes Stance og kan koges ned til tre: Aktør, Forfatter og Instruktør.

Aktør (inde i spilpersonens hovede)

Hvad ville spilpersonen gøre i netop denne situation med den viden, baggrund og personlighed han har? I Aktør-Stance tager spilleren beslutningen ud fra den fiktive spilpersons fiktive indtryk, holdninger, motivationer osv. Spillerens viden om situationen og historien holdes udenfor. Aktør-Stance er mindst vigtig i Mørke Steder.

Forfatter (udenfor spilpersonens hovede)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig spilpersonen ville gøre i denne situation, på baggrund af min personlige smag, motivationer og viden om hvad der foregår i spillet uden for spilpersonens viden? I Mørke Steder er det vigtigt samtidig at forestille sig en motivation for hvorfor spilpersonen ville gøre det som man som spiller egentlig selv gerne vil. I teoretiske termer: "Spilleren motiverer retroaktivt spilpersonen til at ville gøre omtalte handling."Forfatter-Stance er meget vigtig i Mørke Steder, det er især her du som spiller influerer på historien.

Instruktør (udenfor spilpersonens hovede, med magt til at ændre omgivelser mm.)

Hvad kunne jeg som spiller tænke mig der skete nu og med hvilke bipersoner, og hvad vil jeg gerne have min spilperson gør i den situation. Spilleren har magt over omstændigheder og omgivelser i historien, ud over sin egen spilperson. Når du som spiller f.eks. siger "Jeg venter uden for hospitalet næste dag"så bruger du Instruktør Stance. I det meste rollespil flyder spillerne ind og ud af disse tre Stances uden at tænke meget over det. Ofte kan man læse rollespil hvor den ene Stance er mere "rigtig"end den anden. At være "i karakter"eller "uden for karakter"har ikke noget med Stance at gøre, alle tre Stances kan være det ene eller det andet. Stance handler om hvordan du som spiller etablerer omstændigheder og beslutninger i rollespillet.

Tænk over det og læg mærke til dine medspillere.

Mørke Steder, og Sorcerer, er designet så det gør Forfatter-Stance nemmere, men alle tre Stances er handy at have i baghovedet og alle bør benyttes, men Forfatter Stance mest.

11 Regeloversigt

Sorcerer kan spilles med d6 eller d10. Alle spillere benytter de samme terninger så aftal inden spillet hvad I bruger. Evt. vælg den slags som I har flest af. 10 terninger pr. spiller burde være nok.

11.1 Spil-mekanikker

Grundlæggende rul: Alle rul i Sorcerer rulles imod et andet rul. Rul antal terningerne lig med den score der bruges. Spilleren med det højeste rul vinder. Antallet af succes'er afgøres af antallet af terninger med højere værdi end taberens højeste værdi.

Eksempler:

Spiller A: 8,8,5,4,1,1. Spiller B: 6,5,5,5,2.
A vinder med to succes'er.
Spiller C: 10,10, 1. Spiller D: 10,9,9,9,3,2.
Spiller C vinder med en succes.
Bemærk at den ene 10'er er udlignet og derfor ikke tæller, og at en terning godt kan vinde over 10 terninger.

Bonus-terninger for rollespil:

du får mindst en ekstra terning hvis:

- du siger noget sejt, som karakteren eller som dig selv
- du bruger en særlig passende eller smart taktik
- du virkelig rammer hvad historien handler om, og enten gør den mere eller mindre kompliceret Bonusser for efterfølgende handlinger: vindende succes'er fra rul 1 overføres som bonus til rul 2 hvis der er et plausibelt link mellem handlingerne.

11.2 Dæmoniske ritualer

Alle spilpersoner må til enhver tid udføre følgende ritualer:

- Tilkald: Fremkalder en dæmon til fysisk at eksistere.
- Bind/The Deal: Etablerer et gensidigt forhold til en dæmon.
- Forvis: Sender en dæmon tilbage hvor den kommer fra.
- Fasthold: Begrænser en dæmons evne til at bevæge sig
- Straf: Påfører en dæmon stor smerte.

Ritualer virker på alle dæmoner. Et typisk ritual tager et par timer. Et nu-og-her ritual er tilladt, men spilpersonens score falder til 1. Et 12 timer + med-det-hele, inklusive røgelse og dyreofringer, giver ekstra bonus-terninger. En "sorcerer"må beordre enhver dæmon til at gøre hvad som helst med et WILL mod WILL-rul.

11.3 Humanity rul

Tjek: rul Humanity mod sig selv i situationer hvor spilpersonen bruger dæmoniske kræfter som et let udvej. Alle ritualer udløser et Humanity tjek mod dæmonens POWER. Succes = ingen ændring. Fiasko = mister et point i Humanity

Mere Humanity: I konflikt-situationer hvor spilpersonen bruger sin frie vilje, og afstår fra dæmoniske kræfter, accepterer sit ansvar eller vælger at se konsekvenserne af sine handlinger i øjnene. Rul Humanity mod sig selv. Succes = stiger et point i Humanity. Fiasko = ingen ændring.

11.4 Dæmoner

Alle dæmoniske kræfter har en "bruger", defineret som den der tænder og slukker for effekten. Dæmonen kan dog afslå at kraften virker hvis den har lyst, også selvom de ikke er brugeren.

Dæmoners behov er virkelig vigtige. En dæmon vil have sit behove opfyldt regelmæssigt, mindst en gang om ugen og mere hvis spilpersonen har brugt dens kræfter til sin egen fordel. Hvis dæmonen har været udsat for fare er den også mere "sulten". En dæmon der ikke får sit behov opfyldt vil gøre oprør imod sin binding til spilpersonen.

11.5 Kamp eller enhver form for komplekse konflikter

Sorcerer har ingen separate initiativ-rul. Når flere karakterer vil udføre (måske modsatrettede) handlinger samtidig, gøres det således:

Alle annoncerer deres handling og målet med denne. Bliv ved indtil alle er tilfredse med hvad de ønsker at få ud af konflikten. Når alle er med på hvad de vil, rulles der terninger samtidig. Lad alle rul ligge åbne foran hver spiller, det samme rul bruges hele vejen igennem runden, også til skade.

Handlingerne udføres i rækkefølge fra højeste til laveste rul.

Det er tilladt at afstå fra sin planlagte handling hvis man f.eks. bliver angrebet. Man kan også være ligeglad og tage imod angrebet med 1 terning - hvis spilpersonen stadig er levende når det bliver hans tur kan den oprindeligt annoncerede handling så udføres med evt. færre terninger pga. skade.

Full Defense er en handling som skal vælges inden der rulles. Den giver 2 ekstra terninger til at lægge til forsvarsrullet hvis forsvaret kommer før det angreb man forsvarer sig imod. Hvis forsvaret kommer efter angrebet så får man ikke de 2 ekstra terninger men skal vælge at tage imod skaden men kun 1 terning eller afstå fra handlingen Full Defense og rulle forsvar som normalt.