Svart av kval
vit av lust

Svart av kval, vit av lust

Ett berättarspel om vampyrer
av Simon Pettersson

Liliths sång

Molnen hänger tunga,
mognar i ljumma mörkret, där de göms,
nattblåa druvors klunga,
tunga av vin, som tyst över jorden töms,
tunga av Djupets vin,
tunga av hemlig makt,
sugen ur hav och himmel
och bitter dagg i det yttersta mörkrets trakt.

Livets heta ånga
tätnar i droppar, faller i dödstyst natt.
Lyft bägarn! Du ska fånga
nyckeln dit, där ingen sin fot har satt —
landet, där anden löst
bortanför tidens gräns
smakar i evigheter
ting som aldrig anas och syns och känns.

Bakom vakna världar
sjuder främmande hav av lust och ve,
världsdjupens smideshärdar,
varur sprang som ett stänk vad vi kan se.
Vågar du vägen dit,
banad i fasans rus?
Skräckslagen, salig
når du de eviga Mödrarnas mörka hus …

Flarn på vida vatten,
Djupets blomma, som aldrig såg sin rot,
dagslända skygg för natten —
en gång tar dig Mödrarnas natt emot!
Döden är svart av kval.
Döden är vit av lust.
Sänkt i hans susande vågor
glömmer du livets bleka töckenkust.

Karin Boye

Introduktion

Det här är ett spel om vampyrer. Vackra, blodtörstiga, mänskliga, monstruösa vampyrer. Om deras kval och lust, om deras drömmar, triumfer och nederlag. Med hjälp av den här boken kan du och några vänner tillsammans väva ihop berättelser och uppleva dem i första person. Oavsett om du är en nybörjare inom den här typen av spel eller om du har spelat dussintals berättar- och rollspel under årtionden så borde den här boken innehålla det du behöver för att spela det här spelet på rätt sätt. På sätt och vis är det en fördel om du inte är så bekant med rollspel, eftersom du kommer att ha färre förutfattade meningar. Om du har spelat rollspel tidigare, läs den här boken med ett öppet sinne och antag inte att saker och ting fungerar som du är van vid.

Berättarspel

Det här spelet är vad jag brukar kalla för ett ”berättarspel”. Det innebär att en grupp vänner kan berätta en historia tillsammans och samtidigt uppleva den som publik. I den här typen av spel är författare och publik samma sak, och berättelsen som vävs är inte en persons vision, utan summan av alla inblandades idéer. Det kallas för ett ”spel”, men det finns inga vinnare och förlorare här. Det är av yttersta vikt att spelarna gör skillnad mellan sin egen framgång och framgången för de personer de styr över i berättelsen.

Det är upp till er som grupp hur lång berättelse ni vill spela. En berättelse kan vara klar på en kväll (kanske tre-fyra timmar), på ett par-tre kvällar, eller så kan ni spela vidare, träffas någon gång i veckan och spela en berättelse som sträcker sig över längre tidsrymder, så länge ni själva känner att det är kul. Tänk på det som att ni spelar en film, en miniserie eller en hel tv-serie.

Spelare och rollpersoner

Varje spelare bestämmer över en karaktär i spelet, som kallas för hennes ”rollperson”. Så om fyra vänner samlas för att spela så kommer berättelsen att handla om fyra rollpersoner. Om du spelat rollspel tidigare är du

kanske van vid att det finns en ”spelledare”, men någon sådan finns inte här. Dessa rollpersoner är olika vampyrer som kommer att interagera med varandra. Alla har sin egen berättelse, men deras vägar kommer att korsas igen och igen. De kommer att intrigera mot varandra, älska varandra, slåss med varandra, alliera sig och splittras.

Varje spelare agerar som en historieberättare och skådespelare på samma gång. Hon berättar vad hennes rollperson gör och säger i den fiktiva värld spelet utspelar sig i. Titta på exemplen här till höger. Jenny är en spelare och hennes rollperson är Jeanne, en vampyr.

I det första exemplet uttrycker sig Jenny i tredje person (”Jeanne går …”), men det går också bra att prata i första person, som i det andra exemplet.

Gör som ni känner, och det gör inget om ni blandar metoderna, heller. Det är också upp till var och en hur mycket man vill beskriva sin rollpersons handlingar och hur mycket man vill agera ut dem. I det tredje exemplet agerar Jenny ut biten om att spänna ögonen i Lilian. Ibland kan man också vilja referera vad rollpersonen säger istället för att citera det, som i det fjärde exemplet.

Alla varianter och kombinationer är okej, så länge ni tycker att det känns naturligt. En del gillar till och med att resa sig upp och agera ut vissa bitar av historien. Det går också bra.

Förutom att spelaren agerar historieberättare och skådespelare när det gäller sin egen rollperson så är också alla spelare författare av berättelsen som helhet. Vi kommer att gå igenom hur det här går till såsmåningom, men för tillfället så tror jag att det här räcker som introduktion. I nästa kapitel ska vi börja titta på vilka förberedelser som behöver göras innan ni kan sätta igång.

Exempel:

(1) Jenny: Jeanne går långsamt fram till Lilian, spänner ögonen i henne och säger ”Var det du som dödade Nikodemus?”

(2) Jenny: Jag går långsamt fram till Lilian, spänner ögonen i henne och säger ”Var det du som dödade Nikodemus?”

(3) Jenny: Jag går långsamt fram till Lilian. (Här spänner Jenny ögonen i Lisa, som spelar Lilian.) ”Var det du som dödade Nikodemus?”

(4) Jenny: Jeanne går långsamt fram till Lilian, spänner ögonen i henne och frågar henne om det var hon som dödade Nikodemus.

Förberedelser

Dags att börja spela

Okej, så ni är ett gäng (tre till sex personer är lagom) som vill spela en omgång *Svart av kval, vit av lust*. Kul! Steg ett är att komma överens om en tid och plats. Försök att hitta en dag när ni alla är lediga och en plats där ni kommer att kunna vara ostörda. Så träffas, snacka lite, häll upp några glas vin och en skål chips om ni vill. Plocka också fram ett papper (gärna stort), pennor, en skål med markörer (till exempel glaspärlor) samt rollformulär. Det sistnämnda finns att ladda ned från urverkspel.com, men kan också ersättas av vanliga blanka papper.

Snacka ihop er

Först och främst behöver ni bestämma hur mycket tid ni ska lägga på det här. Ska ni bara spela en omgång (som en film), ska ni satsa på några omgångar (som en miniserie) eller ska ni träffas varje vecka och spela över en längre tidspediod (som en tv-serie)? Det här beslutet bör informera hur ni kommer att spela senare, om ni behöver dra ihop berättelsen mot slutet av kvällen eller om ni vill gå på långsamt och spendera första spelmötet med att introducera karaktärerna och bygga upp konflikterna.

Härnäst behöver ni diskutera lite om hur den värld ni placerar berättelsen i ska se ut. Det är uppenbart att det inte riktigt är vår vanliga värld, eftersom det finns vampyrer, men är det den enda skillnaden? Och sätter ni historien i modern tid, eller utspelar den sig i revolutionens Frankrike, under kalla kriget eller kanske i en fantasivärld med riddare och drakar? Eller i framtiden? Prata ihop er litegrann; jag har inte så många tips att ge här, utom att om ni bestämmer er för att spela i en etablerad fantasivärld (*Underworld*, *Blade*, *Vampire: the Masquerade*) så se till att antingen är alla ungefär lika insatta eller så får ni bestämma att det är en något annorlunda spelvärld där saker och ting inte är exakt som i originalet. Anledningen till det är för att man ska kunna känna sig fri att vara kreativ och hitta på saker utan att riskera att sabba ”kanon”.

Ni bör också fundera på vad för typ av vampyrer som finns i den här världen. Det är skillnad mellan vampyrer och vampyrer. Traditionella vampyrer som inte kan passera en hög med okokt ris utan att räkna kornen är en helt annan sak än sexiga Twilight-vampyrer eller kungfuande genmodifierade vampyrer. Fundera över följande frågor:

- Hur skapas vampyrer? Blir man vampyr av att bli biten, eller måste man dricka vampyrens blod? Är det en magisk ritual, ett muterande virus eller kanske en mörk demon som tar kroppen i besittning och gör en till vampyr?

- Vilka krafter har vampyrer? Är de superstarka och supersnabba, eller ungefär som människor? Kan de förvandla sig till fladdermöss och dimma, kan de hypnotisera sina offer? I reglerna i det här spelet vinner vampyrer oftast över människor i fysiskt handgemäng, och de har en övernaturlig förmåga som låter dem dominera andra och få dem att lyda. Om ni vill ta bort någon av dessa förmågor kan ni behöva modifiera reglerna litegrann.

- Vilka svagheter har vampyrer? Dör de av solljus eller blir de bara försvagade? Tål de inte vitlök eller heligt vatten? Kan de inte korsa rinnande vatten? Kan de immobiliseras av papper med taoistiska tecken, som kinesiska vampyrer?

- Hur organiserar de sig? Finns det bara ett fåtal vampyrer eller finns det hela klaner och organisationer som för krig mot varandra i skuggorna?

Situationsgenerering

Nästa del av förberedelserna handlar om att skapa en situation som berättelsen kan ta sin början i. En bra utgångssituation sätter igång berättelsen och ger alla något att hugga tag i. När berättelsen väl är i rullning brukar det vara lätt att hitta på vad som ska hända härnäst, men det kan vara svårt att få igång den.

1: Katalysator

Först behöver ni en utgångspunkt att börja bygga situationen ifrån. Det kan vara en händelse, en person, en plats eller något annat, men det bör vara något som intresserar er och sätter bilder i huvudet på er. Vi kallar den här grejen ”katalysator” eftersom den ska sätta fart på reaktionerna i berättelsen. Om ni vill kan ni plocka en från listan på nästa sida, eller så kan ni hitta på helt själva.

Katalysatorer

**En uråldrig fejd, vilande,
men aldrig glömd**

**En skugga som sätter skräck
i den äldste av vampyrer**

**En kult vars extatiska kall
lockar vampyrer i området**

**En ny spelare som utmanar
den rådande ordningen**

**En ung vampyr som vill bli
accepterad av människorna**

**En profetia på väg
att uppfyllas**

**Ett nytt vapen som kan döda
den starkaste blodsugare**

**En bräcklig fred mellan
tre lika mäktiga klaner**

**Ett krig mellan vam-
pyrer och varulvar**

**En gammal och mäktig
vampyr, död under mys-
tiska omständigheter**

**En grupp utstötta vampyrer
kämpar för sin överlevnad**

Skriv ned katalysatorn i mitten på ett papper. Gärna ett A3-papper, om ni har ett. Du behöver inte skriva hela frasen; det räcker med ett beskrivande ord eller två, som ”profetia” eller ”ny spelare”. På det här pappret ska ni konstruera en relationskarta. Den är ett verktyg för att visualisera karaktärer och relationer som är viktiga för berättelsen: vem som älskar vem, vilka som vill mörda varandra, vem som är medlem i Monarkernas råd, och så vidare.

2: Några roller

Nu är det dags att börja skapa några karaktärer som kommer att finnas med i berättelsen. De första ni ska hitta på är de karaktärer som relaterar direkt till katalysatorn. Försök att komma på några personer som kan dyka upp i en berättelse som cirkulerar runt katalysatorn.

Exempel:

Katalysator: En uråldrig fejd, vilande, men aldrig glömd

Roller: En ålderstigen vampyr som regerar över en hel klan, en nytillkommen ledare för den andra klanen, en krönikör som är den enda som känner till anledningen till fejden

Exempel:

Katalysator: En skugga som sätter skräck i den äldste av vampyrer

Roller: En vampyrjägare (skuggan), två vampyrsyskon som tagit kontrollen över en hel stad och därmed ådragit sig jägarens uppmärksamhet

Det behöver inte vara fler än två-tre roller i det här steget, även om ni kan hitta på fler om ni vill. Ni kommer att lägga till fler roller efter hand. Skriv ned rollerna på pappret och dra linjer till katalysatorn i mitten, för att visa att de är relaterade. Om några av rollerna redan har tydliga relationer till varandra kan ni dra ut dem, också, som till exempel syskonen i exemplet ovan. Dra ett streck mellan två roller och skriv något för att visa en relation, som i exemplet på nästa sida.

Ni kan antingen namnge rollerna allteftersom ni skapar dem, eller så kan ni vänta med det tills ni är klara med hela relationsschemat.

3: Några fler roller

Använd nu relationer för att dra ut fler roller ur de ni redan har skapat. Välj relationer från listan på nästa sida eller hitta på själva. Gör gärna dramatiska och starka relationer för

Relationer

Falsk vänskap

Förbjuden kärlek

Dödlig synd

Iskall hämndlystnad

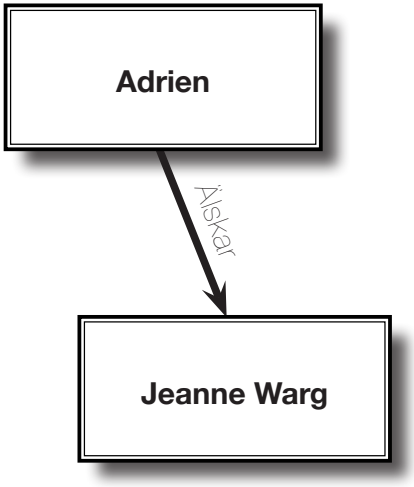
Förödmjukande dominans

Spirande uppror

Obesvarad trånad

Våldsam lusta

Tveksam tillit



Hatkärlek

Motvillig respekt

Beskyddande förmyndarskap

Öppet krig

Obetingad fruktan

Katt-och-råttalek

Fanatisk trohet

Ömsesidigt förakt

Uppdämt hat

Kalkylerade mordplaner

att ge en ordentligt melodramatisk stämning. *Svart av kval, vit av lust* fungerar bäst när känslorna är starka och karaktärerna är drivna. Det här är inte diskbänksrealism.

Som exempel kan ni från en vampyr skapa en annan vampyr som dominerar henne och behandlar henne som en slav (förödmjukande dominans). Kom på en anledning till att förhållandet ser ut så. Kanske är den dominerande vampyren äldre och den yngre vågar/kan inte göra uppror? Alla roller behöver inte vara vampyrer. Ett annat exempel är en vampyrjägare som förälskat sig i en vampyr (förbjuden kärlek). Ni kan även lägga till vanliga människor och till och med andra fantastiska varelser, som varulvar och troll, om ni vill ha med sådana i er spelvärld.

Fortsätt att skapa nya roller på det här sättet tills ni har minst lika många vampyrer som antalet spelare, och gärna en eller två extra. När ni har så många är det dags att välja rollpersoner.

4: Välj rollpersoner

Varje spelare väljer en av rollerna som skapats. Välj någon du tycker känns intressant och kul att spela. Om du inte känner dig särskilt engagerad av någon av dem så kan du alltid skapa en ny genom någon relation, som i förra steget. Det går att spela en rollperson som är människa, men så länge man är människa så är det många regler som inte appliceras. Som människa kommer man att få stryk i de flesta konflikter i spelet, men man kan fortfarande ha en väldigt givande berättelse och det är ju alltid möjligt att bli vampyr senare under spelet.

5: Ankare

Varje vampyr-rollperson måste ha ett ankare. Ankaret är en person som är rollpersonens koppling till hennes mänskliga sida. Som vampyr är man besatt av det som kallas Besten, en mörk och vildsint drift som ständigt ligger i vampyrens bakhuvud och manar henne till våld och grymhet. Men vampyren är också mänsklig, och ankaret är hennes koppling till det mänskliga inom henne. Vampyren har riktiga, ärliga, positiva och mänskliga känslor gentemot ankaret. Det här innebär inte nödvändigtvis romantiska känslor, utan kan handla om vänskap, beskyddarskap, idolisering eller liknande, men de måste vara positiva och de måste vara äkta. Ankaret kan vara en människa, en annan vampyr eller något annat, om spelvärlden innehåller andra intelligenta varelser, men det måste vara en person.

En vampyr som saknar ankare (till exempel för att ankaret avlidit) kommer gradvis att glida ifrån sin mänskliga sida. Hur det tar sig uttryck kan variera; det kan handla om känslolöst ränksmideri eller bestialisk primitivitet, men vampyrens ”själ” försvinner. Det enda sättet att bryta denna process är att hon fäster sig vid ett nytt ankare.

I det här steget ska alla som spelar en vampyr vänja ett ankare. Antingen kan ni välja någon som redan finns utritad på relationskartan, eller så kan ni skapa en ny person. Här bör ni inte ta relationer från den melodramatiska listan ovan. Relationen bör som sagt vara positiv, men det gäller ju såklart från vampyrens sida. Ankaret kanske har en helt annan syn på vampyren, om han ens vet att hon existerar.

6: Kött på benen

Nu när ni har rollpersoner och ankare är det dags att knyta ihop säcken. Relationsschemat ni har ritat upp kan vara en aning spretigt och skulle ni börja spela med det som det är finns det risk att det blir svårt att få en riktning i berättelsen och problem med att involvera alla rollpersoner på ett bra sätt. Det här är framförallt ett problem om ni tänker spela en kortare berättelse (ett till tre speltillfällen); vid längre berättelser har man möjligheten

att börja långsamt och väva ihop historien efter hand. Men för att få en riktning rekommenderas ändå att ni binder ihop rollerna med några fler relationer. Ni behöver generellt inte hitta på nya roller i det här steget; det handlar mest om att binda ihop de ni redan har. Det sagt så kan ni skapa en ny roll om ni känner att det behövs, men akta er för att få in fler roller än ni hinner behandla i spel.

Titta återigen på listan ovan och använd den för att binda ihop relationerna. Här är några saker ni bör tänka på. Se det gärna som en checklista för att få till en bra utgångssituation.

a: Rollpersoner bör ha tydliga agendor

Varje rollperson bör ha en drivkraft, ett mål som spelaren kan ta fasta på och som kan driva spelet framåt. Det får gärna vara ett aktivt mål, alltså något rollpersonen inte är nöjd med som hon vill förändra. Det gör att rollpersonen kommer att agera. Till exempel kanske rollpersonen vill vinna någons kärlek, vill störta någons makt, vill driva någon i fördärvet eller bli medlem i ett slutet sällskap. Det är okej om någon rollperson har ett reaktivt mål, alltså att rollpersonen är nöjd med situationen och är beredd att försvara den. Till exempel kanske rollpersonen vill beskydda en utsatt människa eller behålla sitt grepp om makten. Men ett reaktivt mål kräver mer av er som grupp. Ni måste se till att utmana det. Om rollpersonen vill beskydda någon måste denna någon sättas i fara. Vill rollpersonen behålla makten måste makten utmanas. Sätt då en relation

som ser till att det kommer att hända. Vem vill skada människan? Vem vill utmana makten? Reaktiva mål hos rollpersoner bör alltid kontrasteras med ett aktivt mål från någon annan som kommer att tvinga rollpersonen att agera. Annars finns risken att rollpersonens berättelse aldrig kommer någon vart, eftersom hon är nöjd med saker som de är och inte företar sig något.

b: Ankare bör ha fler än en relation

Alla ankare kommer naturligt att ha en relation till sig från den vampyr vars ankare de är. Om även ankaret är en vampyr så kommer hon antagligen att ha fler relationer, så det är inget problem. Men om ankaret är en människa kanske hon bara har den enda relationen. Se då till att hon antingen relaterar till katalysatorn eller på något sett relaterar till en annan vampyr. Ankare är som intressantast när de är inblandade i berättelsen istället för att stå utanför, så se till att väva in dem. Om katalysatorn är en profetia kanske ankaret nämns i profetian? Eller så kanske någon annan vampyr har fått upp ögonen för ankaret och vill göra honom till vampyr? Återigen är det här viktigast för kortare spel. Ett längre spel kan dra in ankaren i berättelsen senare.

c: Relationer trivs bra i trianglar

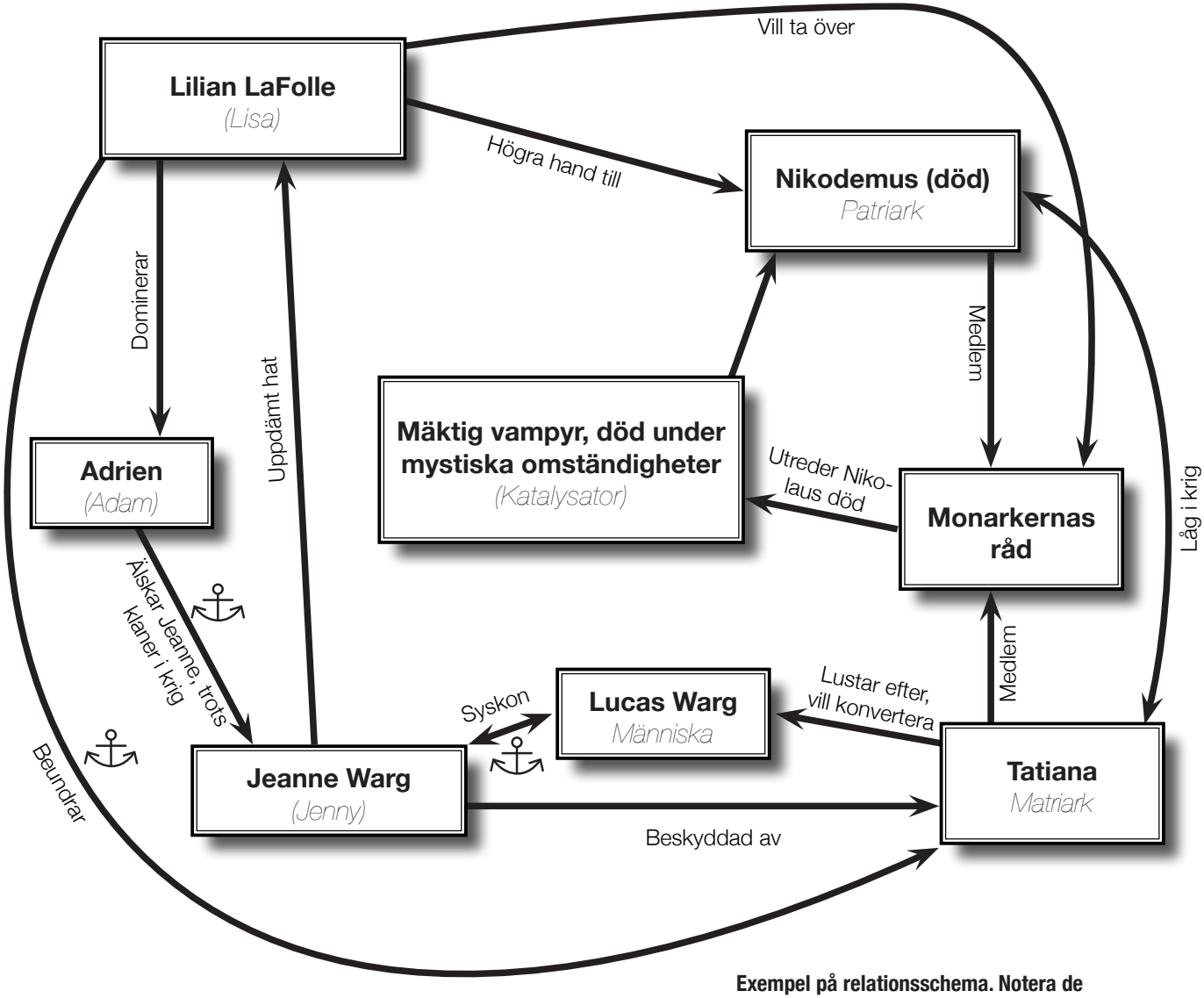
Se gärna till att ha en eller två relationstrianglar. De är bra strukturer som ofta skapar bra drama. En relationstriangel är inte nödvändigtvis en kärlekstriangel, utan betyder här helt enkelt att tre roller har relationer till varandra. A hatar B som älskar C som är A:s far. A vill ta makten från B som är livrädd för C som utnyttjar A. Och så vidare. Bygg ihop nät av trianglar så kommer ni nästan garanterat att få till intressanta situationer.

d: Bind ihop fristående delar

Ibland kan det hända att man får två olika delar av relationskartan som har många relationer inom sig men bara någon enstaka mellan sig. Försök att undvika det. Dra någon extra relation från den ena sidan till den andra för att undvika att det blir flera isolerade berättelser istället för en sammanvävd.

7: Klart!

Nu har ni en klar relationskarta. Titta över den och diskutera den lite snabbt med varandra. Notera intressanta konflikter och delar ni ser fram emot att utforska tillsammans. Den här kartan kommer ni att ha som grund när ni börjar spela. Den kommer inte att vara statisk, såklart. Allteftersom ni spelar kan ni lägga till andra roller ni väver in i historien, stryka över de roller som skrivs ut och ändra på de relationer som inte stämmer längre. Relationskartan är bara en utgångspunkt.



Exempel på relationsschema. Notera de starka relationerna byggda i trianglar.

Scensättning

Att sätta scener

En scen är en samling händelser som händer på en begränsad plats i tid och rum. Tänk på en film; ibland klipps handlingen antingen till något som försiggår på en annan plats, eller så gör man ett hopp i tiden till något som händer en stund senare. Varje period mellan två sådana klipp är en scen, och scenen är ett centralt begrepp i *Svart av kval, vit av lust*. Skickligt utförd scensättning och klippning gör att spelgruppen kan koncentrera spelet på de intressanta bitarna medan det som är tråkigt eller obehagligt kan spolas över. Scensättning är också ett dramatiskt verktyg som gör att man kan sätta fokus på viktiga händelser och ge kontext till handlingen. Låt oss börja med det praktiska: vem ska sätta scenen?

Turordning

Mitt förslag är att ni turas om att sätta scener. Ha en liten markör (gärna något stämningsfyllt som ett tänt stearinljus, en kniv eller en liten statyett) som ni skickar runt bordet. Den som får markören sätter scenen, och när scenen är klar skickar hon den vidare ett steg. Om någon har en bra idé på en scen kan hon ge ett förslag eller be om att få sätta en scen utanför turordningen. Då är det upp till personen vars tur det är att avgöra om det är okej eller inte. På det här sättet finns det alltid någon som ska sätta nästa scen, och man riskerar inte att köra över tillbakadragna personer så att de aldrig får sätta de scener de vill ha. Den här lösningen har fungerat bra när jag spelat, men om ni vill kan ni lägga upp det på något annat vis.

Hur man sätter en scen

Den som har markören framför sig kallas för ”scenägaren” och har ett par speciella ansvarsområden, varav det första är att ”sätta scenen”. Det innebär helt enkelt att man berättar hur den börjar, gärna med en liten stämningsfull monolog. Se till att få med följande information när du sätter en scen:

- Var befinner vi oss? På en båt i hamnen, i en murkig källare, i audienssalen i grevens slott, på en enslig landsväg någonstans utanför staden …

- Vilka är där? Nämn vilka personer som är närvarande i scenen, vare sig det handlar om rollpersoner eller biroller. Du kan sätta en scen där din rollperson är närvarande eller en där hon inte är det. Du kan till och med sätta en scen helt utan rollpersoner, om du så önskar. Om det finns biroller närvarande som kommer att tala eller på annat sätt agera, se till att specificera vem som spelar dem. Tilldela rollerna till spelare vars rollpersoner inte är närvarande i scenen. Du kan gärna spela dem själv, om du vill ha tajt kontroll på hur det kommer att gå i scenen, men undvik att spela dem om din rollperson är närvarande och en annan spelares inte är det.

- Vad är det som håller på att hända? Sätt scenen med en händelse. A och B sitter och pratar om vad som hände igår natt, A har kommit för att göra upp med B, A är hungrig och strövar längs landsvägen på jakt efter blod …

Exempel:

Jenny ska sätta en scen. Hon tycker att Adams rollperson Adrien inte har varit med på länge, så hon bestämmer sig för att sätta en scen med honom. Hon vill knyta ihop honom med Jeannes ankare Lucas och kommer på en idé.

Jenny: På storgatan utanför lyser staden av neonljus, men inne i Adriens lägenhet är det mörkt. Hur bor Adrien, Adam?

Adam: Han bor i en liten vindsvåning. Det är rätt simpelt möblerat och luktar damm.

Jenny: Okej. Adrien har just kommit tillbaka när han inser att någon befinner sig i lägenheten. Lisa, du får spela Lucas, som letat upp Adrien för att ta reda på vad hans syster Jeanne är inblandad i.

Lisa: Okej!

Ovanstående är vad som behöver finnas med, men hellre än att svara mekaniskt på frågorna, väv gärna in informationen i en stämningsfylld beskrivning. *Svart av kval, vit av lust* handlar mycket om stämning, så beskriv syner, lukter, känslor, ljud. De tusen ljuspunkterna på den stjärnklara natthimlen, ljudet av droppande vatten i den murkna källaren, doften av salt och sjögräs i båten, den gnagande smärtan i

magen hos den hungriga vampyren. Det handlar inte om att vara en mästare på poesi, utan bara om att ge några detaljer som de andra spelarnas fantasi (och din egen!) kan fästa sig vid, för att göra scenen livligare. Försök inte krångla till det, utan föreställ dig scenen och beskriv vad du ser.

Om en spelare känner att det inte känns trovärdigt att hennes rollperson skulle befinna sig på platsen där scenen utspelar sig och/eller göra det scenägaren säger att hon gör när scenen börjar så får hon såklart säga ifrån. Det krävs alltså att både scenägare och spelare är överens för att en rollperson skall vara med i en scen. Med det sagt, avstå helst från att säga ifrån om det inte sabbar din spelupplevelse. Spelet blir bättre om man accepterar varandras idéer och bygger vidare på dem.

Att spela en scen

När scenen sedan spelas beskriver alla inblandade vad deras rollpersoner gör, och vad birollerna de spelar gör. De hittar också på saker i omgivningen som känns logiska i sammanhanget. En spelare vars rollperson befinner sig i en bar kan till exempel hitta på att där finns bord, stolar, ölglas, en bartender, en takkrona, en spegel, och liknande saker. Vissa saker är det dock bara scenägaren som får bestämma över. Under scenens gång har scenägaren följande ansvarsområden och auktoriteter:

- Hon bestämmer vem som dyker upp i scenen och när
- Hon avgör vem som vinner i konflikter som är oavgjorda eller där reglerna är oklara
- Hon klipper när scenen är slutspelad

Vart och ett av dessa ansvars- eller auktoritetsområden är scenägarens rättighet att bestämma, men det innebär inte att de andra spelarna inte kan agera inom dem. De kan fråga om lov: ”Får jag dyka upp i scenen nu?” eller spela på med en frågande blick på scenägaren som nickar för att visa att det är okej, eller bara köra på och förvänta sig att scenägaren avbryter om de hittar på något som hon inte tycker passar, beroende på hur det sociala kontraktet runt bordet är. Anpassa dig efter scenägaren och förvänta dig inte att en försiktig och tillbakadragen spelare kommer att avbryta dig om du går för långt. Med det sagt, låt oss titta på vart och ett av dessa ansvarsområden för sig.

Scenägaren bestämmer vem som dyker upp i scenen och när

Det är scenägarens prerogativ att introducera nya karaktärer, vare sig de är biroller eller rollpersoner, i scenen. Om det är en rollperson måste hon såklart ha spelarens tillåtelse, så för att en rollperson skall kunna dyka upp i en scen krävs det att både spelaren och scen-

ägaren är överens. Ibland kan en spelare tycka att det vore lyckat om hennes rollperson dök upp. Då kan hon fråga om lov hos scenägaren: ”Är det okej om jag dyker upp här?” eller ”Åh! Kan inte jag dyka upp nu, med kläderna nedstänkta av blod?”. Scenägaren kan gå med på det, neka, eller kanske säga ”Alldeles strax” eller liknande.

Scenägaren avgör vem som vinner i konflikter som är oavgjorda eller där reglerna är oklara

Konflikter är något vi kommer till senare i boken, så de är inget jag tänker förklara här. Det räcker med att nämna här att ett av scenägarens ansvarsområden är att avgöra vinnaren i vissa typer av konflikter mellan roller, när reglerna inte ger ett entydigt svar.

Scenägaren klipper när scenen är avslutad

Ett av scenägarens viktigaste ansvarsområden är att klippa scenen. En scen bör klippas när den har spelat ut sin roll och det inte finns något mer intressant att hämta i den. Om handlingen behöver förflyttas i tid eller rum måste scenen också klippas. Till sist kan en scen klippas för att ge extra betoning till en replik eller en handling genom att klippa direkt efter den. Ta en titt på exemplet på nästa sida.

Känner du hur Adams avslöjande ges extra vikt av klippningen? Hade de fortsatt att spela ut situationen så hade den dramatiska spänningen avtagit, men nu får den hänga i luften en stund, som en cliffhanger. Lisa hade också kunnat välja att vänta med att klippa, om hon ansåg att Jeannes reaktion på Adriens avslöjande var värt att utforska. Vilken metod man väljer är en smakfråga och lämnas till scenägarens avgörande.

Hur sätter man en bra scen?

Det finns massor med bra sätt att sätta scener. Ofta kommer de ganska naturligt och då är det bara att köra. Var spontan. Var också nyfiken, och försök att sätta scener utan en specifik plan i åtanke. Sätt en scen där något håller på att hända, men försök inte att tvinga igenom ett specifikt resultat av händelsen. När en bra scen sätts så vet ingen hur den kommer att se ut när den klipps.

Idétorka

Det kan mycket väl hända att du finner dig helt utan idéer när det är dags att sätta en scen. Slappna av, det är inte hela världen! Här kommer ett par tips på saker du kan ta dig till:

- Fråga en annan spelare vad hennes rollpersons mål är just nu. Sätt en scen där hon har en möjlighet att uppnå detta mål eller där något hotar det.

Exempel:

Lisa är scenägaren i en scen där Jennys rollperson Jeanne och Adams rollperson Adrien talar med varandra.

Adam: ”Det gäller Lucas. Han ligger på sjukhuset”

Jenny: ”Sjukhuset?! Varför då? Hur mår han, vad hände?”

Adam: ”Han sökte upp mig och kastade sig på mig. Det gick så snabbt, jag … tappade kontrollen.”

Jenny: ”Adrien, säg inte att …”

Adam: ”Vi slogs. Jag slängde ut honom genom fönstret.”

Lisa: Okej, vi klipper scenen där. Wow, snyggt spelat, Adam!

Jenny: Haha, oj, ja, nu kommer Jeanne att få det svårt. Är det min tur att sätta nästa scen?

Adam: Japp.

Jenny: Okej, då tror jag att jag vill ha en scen med Lilian. I en lyxig penthousevåning sitter hon vid ett bord tillsammans med matriarken Tatiana …

- Om det finns en hemlighet i spel, sätt en scen där den riskerar att avslöjas.

- Hota någons ankare. Ankare är per definition något som rollpersoner bryr sig om, så om du sätter en scen där någons ankare är i fara eller håller på att dras in i något så kommer rollpersonen garanterat att reagera!

- Välj två personer som kommer överens med varandra och försök att hitta på något som kan så split mellan dem.

- Välj två personer som inte kommer överens och försök att hitta på något som kan sammanföra dem eller som tvingar dem att samarbeta.

- Välj två personer som inte kommer överens och ge dem ett tillfälle och en anledning att flyga på varandra.

- Fråga någon annan spelare om de har tips eller idéer.

Och kom ihåg: en dålig idé är mycket bättre än ingen idé alls, och chansen är stor att din dåliga idé kommer att utvecklas till något toppenbra. Sätt den där dåliga scenen du har i åtanke och se vad som händer. I värsta fall får du klippa den ganska snabbt om den inte leder till något intressant. Var inte rädd att vara uppenbar – det är mycket bättre än att krysta fram någon otrolig vändning varje kvart. Vi kommer att återkomma till det i kapitlet med tips på hur man spelar.

Det var allt om scener! i nästa kapitel ska vi ta en titt på några tekniker som ni kan använda i spelet, framförallt det såkallade ”bestkommandot”.

Tekniker

Vad är en teknik?

Med ”teknik” menar jag här helt enkelt en sak du kan göra under spelets gång för att påverka spelet, förutom att bara sätta scener och spela roller. Den viktigaste tekniken heter ”bestkommando” och är central för hur det här spelet ska fungera. De andra teknikerna är till för att få en trevligare och mer stämningsfylld upplevelse. Man skulle även kunna kalla systemet för att hantera konflikter mellan roller för en teknik, men det är lite mer komplicerat och har fått ett eget kapitel.

Bestkommando

Bestkommandot är den viktigaste tekniken i *Svart av kval, vit av lust*, och den enda teknik som påverkar spelet rent regelmekaniskt. Den finess med vilken ni använder bestkommandot kommer att vara avgörande för hur väl spelet fungerar. För att utföra ett bestkommando, peka med hela handen på en spelare och ge ett kommando. Se till att göra en ganska stor rörelse så att alla runt bordet ser vad du gör och lyssnar. Kommandot bör vara formulerat som om Besten talade direkt till rollpersonen, som exemplen här bredvid.

Exempel på bestkommandon

”Sug hennes blod”

”Kasta ut honom genom fönstret”

”Förför henne”

”Skäll ut honom”

”Döda dem allihop”

”Ge dig av härifrån nu”

”Säg att du hatar henne”

Ge efter eller vägra

Spelaren måste nu välja huruvida rollpersonen skall utföra kommandot eller inte. Om hon vägrar plockar hon en markör från skålen mitt på bordet och lägger framför sig. Vi kallar de här markörerna för ”vägranden”. Om hon lyder tar hon en vägran hon har framför sig och lägger tillbaka i skålen. Har hon inga vägranden händer inget. Därefter berättar hon vad rollpersonen gör eller säger. Om hon givit

efter för Besten måste hon följa kommandot, men hon är fortfarande i kontroll över sina egna handlingar.

Ett bra bestkommando är ...

Att tajma och formulera bestkommandon rätt är en konst och inte alltid helt enkelt. Det kan kräva lite övning att bli bra på dem. Här är några tips.

... motiverat

Generellt bör bestkommandon inte komma från ingenstans. Vampyren går längs gatan och Besten beordrar henne att anfalla en grupp oskyldiga människor. Det känns plötsligt och omotiverat. Slumpmässigt. Ibland kan Besten agera aktivt, men börja med att låta Besten helt enkelt reagera på saker som händer. När ni börjar få kläm på bra kommandon kan ni börja experimentera med att Besten tar en mer drivande, aktiv roll. Ibland kanske ni till och med vill ha en slumpmässig, kaotisk Best, men en sådan är svår att förankra i berättelsen, så spara den tills ni är vana vid tekniken.

... på gränsen

Ett bra bestkommando är ett som är svårt för spelaren att ta beslut om. Eftersom det innebär en försvagning av vampyren att vägra Besten kan hon inte konstant vägra alla kommandon, men om kommandot är något hon inte vill göra vill hon helst vägra. Om kommandot är för snällt, såsom ”Vänd dig om och gå härifrån”, så blir beslutet enkelt. Om kommandot är alltför vidrigt, såsom ett kommando att tortera och döda sitt Ankare, blir beslutet att vägra lika enkelt. Ett bra kommando ger upphov till beslutsångest hos spelaren. Med det sagt så skadar det inte att börja med snällare kommandon för att sedan stegra upp för att se var gränsen går. Det ger både en bra dramatisk utveckling och tillåter dig att kalibrera in rollpersonen. Vissa rollpersoner är villiga att gå längre än andra. Så länge rollpersonen fortsätter att bejaka Besten, fortsätter du att eskalera bestkommandona.

... i enighet med Bestens personlighet

Besten är människans mörka sida. Den är våldsam, dominerande, makthungrig, fåfäng, feg, lismande, lögnaktig, illojal, sexuellt aggressiv och blodtörstig. Utgå ifrån denna personlighet när du formulerar dina bestkommandon. Besten är inte omänsklig — snarare väldigt mänsklig. Alla människor bär Besten inom sig, men dess närvaro är starkare och tydligare hos vampyrer, vars krafter härstammar från att de släpper lös Besten inom sig.

... konkret

Försök att undvika alltför vaga formuleringar. ”Säg att du hatar honom” är bättre än ”Straffa honom”, då det senare lämnar ganska mycket i tolkningen och kan lätt spelas på ett ”fegt” sätt och det kan uppstå osäkerhet kring huruvida rollpersonen lydde eller ej. Konkreta, djärva order är bäst. Låt inte rollpersonen slingra sig ur kommandot!

Exempel:

Adam: Jag tar dig i mina armar. ”Lyssna, jag är ledsen för det som hände. Jag tappade kontrollen; jag ville inte skada honom!”

Jenny: ”Jag är ledsen, Adrien, men han är min bror. Jag måste gå nu.” Jag försöker slingra mig ur ditt grepp.

Adam: Jag låter dig inte ta dig ur, utan håller fast dig hårdare.

Jenny: ”Släpp mig!”

Lisa (pekar med hela handen på Jenny): Bit honom!

Jenny (har en vägran framför sig sedan tidigare. Hon plockar upp den, lägger tillbaka den i skålen och ser på Adam): Jag begraver mina tänder i din nacke och sliter upp ett sår. Blodet täcker mitt ansikte och rinner ut över ditt bröst.

Beskriv i detalj

Ibland när man spelar hamnar man lätt i ett ”konstaterande” läge där man bara säger vad som händer istället för att beskriva det. *Svart av kval, vit av lust* handlar mycket om känsla och inlevelse, så försök att ta det lugnt och beskriva det som händer. Hur det ser ut, luktar, känns, smakar. Det ger bättre inlevelse i spelet för både den som beskriver och de som lyssnar. Men allteftersom spelet fortgår och man vet vad man vill ha ut av scenen så kan det hända att man skyndar sig dit och hoppar över detaljerna. Det är oftast inte medvetet, utan sker automatiskt. När detta händer en annan spelare kan du med fördel yttra frasen ”Beskriv i detalj”. Den här nyckelfrasen är ett tecken på att du vill att spelaren skall ta om det sista hon sade och beskriva det mer detaljerat.

Exempel, beskriv i detalj:

Jenny (sätter en ny scen). Okej, så precis innan mötet går jag fram till dig och …

Lisa: Vänta! Beskriv i detalj.

Jenny: Just det. Monarkernas råd hålls i en källarlokal som daterar till före medeltiden. Det luktar av den parfymerade oljan som brinner i fyrfat i hörnen på lokalen. Längs ena väggen står statyer av tidigare monarker och längs den andra står fastkedjade, nakna människor och erbjuder sitt blod. I mitten av rummet står ett gammalt bastant långbord i ek.

Ställ frågor

Ett annat sätt att använda tekniken är att istället för att använda nyckelfrasen ”Beskriv i detalj”, ställa frågor till den som berättar. Fråga om hur saker ser ut, hur de luktar, hur rollpersonen känner sig, och så vidare.

Exempel, ställ frågor:

Lisa: ”Jag böjer mig fram vid en ung, vältränad man, biter hans hals, och dricker.

Jenny: Hur smakar det?

Lisa: Friskt, livligt. En liksom ungdomlig sötma som fyller mig med energi.

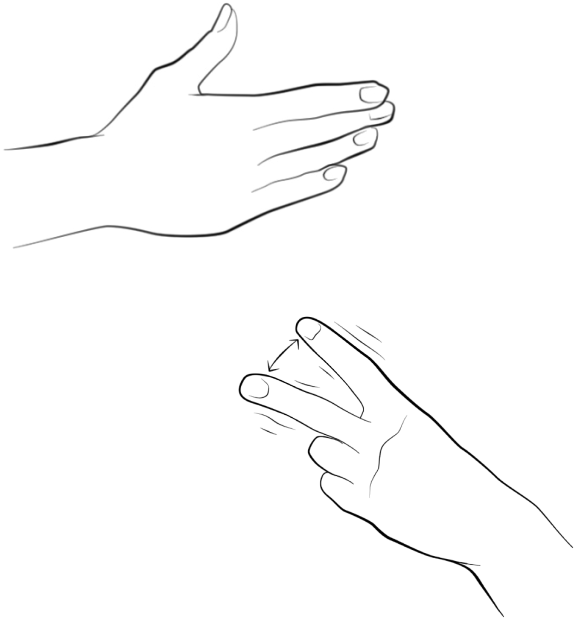
Var uppmärksam

När du använder den här tekniken är det extra viktigt att du är uppmärksam på dina medspe-

lare, speciellt när det handlar om bestialiska akter eller makabra scener av den typ som ibland kan dyka upp i den här typen av spel. Att gå in på detaljer kommer att göra upplevelsen starkare, vilket kan vara önskvärt eller ej beroende på hur spelarna redan känner sig. Ofta kan det vara på sin plats att öka på detaljerna i dessa scener, men ibland kan ”konstaterande” vara en försvarsmekanism för att hålla det hela på avstånd, för att spelaren inte känner sig bekväm i situationen. Många faktorer, såsom tilliten i gruppen, scenen ifråga och inte minst spelarens förflutna kan spela in här, så vandra försiktigt och var beredd att backa. Tänk också på att det inte nödvändigtvis är spelaren som beskriver som är den som känner sig mest illa till mods. Att gå på gränsen till dessa känslor kan vara spännande och givande om tryggheten i gruppen finns, men att gå över gränsen är sällan en bra idé. Håll uppsikt över dina medspelare och var beredd att avbryta med ett ”Okej, jag tror att det räcker; vi kanske kan klippa scenen där?”.

Klipp scenen

Den här tekniken är ganska simpel. Ibland är scenägaren alltför involverad i scenen för att komma ihåg att avsluta den, eller har kanske tillfälligt glömt bort att det är hon som är scenägaren. När ett bra tillfälle att avsluta en scen dyker upp men scenägaren verkar ha missat det eller har glömt bort att det är hennes ansvar att klippa, håll upp handen och gör små ”klippande” rörelser med pek- och långfinger så att scenägaren kan se det. På detta sätt behöver du inte avbryta spelet med ett ”Vi kanske ska klippa där?”. Det är fortfarande scenägarens beslut huruvida det skall klippas eller ej. Om hon tycker att det finns intressanta saker kvar att spela ut i scenen kan hon ignorera dig, eller kanske hålla upp en hand för att visa ”inte ännu”.



Handgester för bestkommando och föreslagen klippning

Konflikter

Svart av kval, vit av lust är ett spel om vampyrer (och ibland människor) i konflikt med varandra och med världen. Under spel kommer gång på gång vampyrer att ställas mot varandra och försöka skada, hindra, dominera, förföra och döda varandra. Den här biten av reglerna handlar om hur detta hanteras i spel. Det finns ett regelsystem som definierar vem som vinner över vem i konflikter, men först av allt behöver vi definiera när det här regelsystemet skall användas och när man låter bli det. Här kommer en tumregel att använda för detta: Konfliktsystemet används när *en eller flera personer vill utföra en fysisk handling och en eller flera närvarande personer vill fysiskt förhindra det, så länge minst en av de inblandade personerna är en rollperson*. Det finns några saker i det där uttalandet jag vill titta närmare på.

Först och främst ”fysisk handling”. En fysisk handling är något i stil med att döda någon, rymma, slå sönder något, ta sig in någonstans, stjäla något, suga någons blod och liknande. Att övertala, förföra, skrämma, befalla och liknande handlingar är inte fysiska och dessa använder inte konfliktreglerna. När en rollperson vill förföra en annan, spela helt enkelt ut scenen och låt personen som förförs avgöra huruvida hon blir förförd eller ej. Så simpelt är det. Undantaget är när Besten släpps lös. En vampyr som använder sina övernaturliga krafter kan genom en konflikt befalla, dominera, förföra och liknande. Men då vi inte kommit till den delen av reglerna ännu så tar vi inte hänsyn till det. Så länge ingen använder sina övernaturliga krafter så kan man inte använda konfliktreglerna för att vinna en social eller mental konflikt. Dessa spelas helt enkelt ut. På samma sätt krävs att personen som vill förhindra handlingen är närvarande och gör det med en fysisk handling. Man kan inte förhindra någons handling genom sin makt eller sociala dominans. Endast genom att vara närvarande och själv agera fysiskt kan man utnyttja konfliktreglerna (återigen, med undantaget för övernaturliga krafter vi kommer till senare).

Notera även att minst en av de inblandade i konflikten måste vara en rollperson. En konflikt mellan två biroller kan vara intressant, men här ligger avgörandet helt i scenägarens

händer. Minst en rollperson krävs för att vi ska använda de här reglerna.

Så, återigen: *Konfliktsystemet används när en eller flera personer vill utföra en fysisk handling och en eller flera närvarande personer vill fysiskt förhindra det, så länge minst en av de inblandade personerna är en rollperson*. Hänger du med? Bra. Så vilka är de här reglerna? Det hela handlar om en enkel hierarki:

Vampyrjägare och folkmassor

Äldre vampyrer

Yngre vampyrer

Vanliga människor

Någon som tillhör en kategori högre upp på listan vinner alltid en konflikt mot någon lägre ned på listan (okej, inte alltid, men vi kommer till det i ”Att släppa lös Besten”). Vampyrjägare och folkmassor vinner över vampyrer. Äldre vampyrer vinner över yngre vampyrer. Vampyrer vinner över människor.

Vi kan se att det finns en del otydligheter. Vem räknas som vampyrjägare? Hur stor åldersskillnad krävs för att räknas som ”äldre vampyr”? Hur många människor krävs det för att det ska räknas som en ”folkmassa”? Många av dessa saker blir uppenbara när man väl är i fiktionen. Hundra bönder med högafflar och facklor är en folkmassa – två snutar med pistoler är det inte. En nyskapad vampyr är yngre än den vampyr som skapat henne – två nyskapade vampyrer med ett par dagars åldersskillnad ligger på samma nivå. I oklara fall är det upp till scenägaren att avgöra.

Ibland kommer vi dock att stöta på konflikter mellan två personer på samma nivå, generellt två vampyrer av ungefär samma ålder. I dessa fall är det den vampyr med minst antal vägranden framför sig som vinner. Som du kanske minns är vägranden något man får när man vägrar lyda Bestens kommandon. En vampyr som förvägrar sin Best är en svag vampyr och kommer att förlora konflikter mot vampyrer som släpper lös sin Best. *Biroller räknas alltid som att de har en halv vägran*, så rollpersoner med en vägran förlorar mot dem, men rollpersoner utan vägranden vinner. Fortfarande kan vi dock hamna i situationer där två rollpersoner av samma ålder och med lika många vägranden möter varandra, och i dessa fall är det åter upp till scenägaren att fälla avgörandet.

Så vad innebär det egentligen att vinna en konflikt? Den som vinner konflikten får berätta vad som händer. Rollpersonen uppnår sitt mål (den fysiska handlingen) och spelaren får beskriva hur det händer. Detta inkluderar även att beskriva andras handlingar, men om dessa andra är rollpersoner har deras spelare rätten att säga ifrån om de känner att beskrivningen

går emot deras rollpersoners personlighet. Ett undantag till finns: *du får aldrig skriva ut en annan spelares rollperson ur spel (döda henne, till exempel) utan spelarens medgivande*. Du kan fråga om lov, och om det är ett bra ställe i rollpersonens berättelse kan spelaren mycket väl gå med på det, men säger hon nej måste du hitta på något annat. Du kan lämna henne i tron att hon är död, om inte annat.

Exempel:

Jennys rollperson Jeanne har just vunnit en konflikt mot Lisas rollperson Lilian. Jenny beskriver: Jag hoppar upp på bordet och grabbar tag i Lilians jacka, varefter jag kastar iväg henne över bordet och ned på min sida, såhär! (Hon visar rörelsen i luften.) Lilian kravlar sig upp på fötter och springer därifrån, medan jag står skrattande …

Lisa: Nja, jag tror snarare att Lilian sitter kvar, besegrad fysiskt men inte psykiskt.

Jenny: Ah, okej! Du sitter på golvet och stirrar upp mot mig med hat i blicken, men jag tornar upp mig och alla närvarande ser att jag har besegrat dig. ”Ge dig iväg, Lilith. Din monark är död och du har ingen plats vid rådet!”

Notera att Jenny fortfarande kan beskriva hur omgivningen reagerar, men inte styra över Lisas rollperson utan hennes tillåtelse.

Exempel:

Jenny: Jag hoppar upp på bordet och grabbar tag i Lilians jacka, varefter jag kastar iväg henne över bordet och ned på min sida, såhär! (Hon visar rörelsen i luften.) Lisa, hur reagerar Lilian på det här? Är det okej om hon flyr?

Lisa: Tja, okej. Lilian kravlar sig upp på fötter och stormar ut genom dörren.

Här ger Jenny ett förslag på hur hon tycker att Lilian skulle kunna agera, och Lisa accepterar.

Markera konflikter

Eftersom konflikter kan ske lite när som helst i tal och man inte alltid vill avbryta för att säga ”Det här är en konflikt och det är jag som vinner, enligt reglerna”, så kan man använda handgester för att markera att en konflikt håller på att ske. När du vill visa att rollen du spelar har en konflikt med en annan roll, knyt näven och håll ut den framför dig i riktning mot den andra spelaren. Detta signalerar till alla runt bordet att du använder konfliktreglerna. Med stor sannolikhet betyder det också att det är din roll som vinner konflikten, eftersom hon antagligen är tveksam till att ge sig in i konflikter hon inte kommer att vinna.

Att släppa lös Besten

Nu äntligen är det dags att prata om Besten. Förhoppningsvis kommer du ihåg den från förra kapitlet om tekniker, i biten om bestkommandon. Besten kan även användas för att vinna konflikter där man annars är i underläge. En ung vampyr som släpper lös Besten och använder sig av sina övernaturliga krafter kan vinna en konflikt över en äldre vampyr, eller till och med en vampyrjägare. Så därför lägger vi till Besten i vår konflikthierarki:

Besten

Vampyrjägare och folkmassor

Äldre vampyrer

Yngre vampyrer

Vanliga människor

En vampyr som använder sig av sina övernaturliga förmågor, såsom övernaturlig styrka, snabbhet eller andra krafter ni kommit överens om att vampyrer har tillgång till, hamnar alltså i toppen av hierarkin och vinner över alla andra. Besten släpps lös av den som är på väg att förlora konfliken, och man kan inte svara genom att själv släppa lös Besten. Det här är alltså ett verktyg för den svagare att triumfera över den starkare, förutsatt att Besten inte vägrar (se nedan).

Något annat viktigt är att vampyren kan använda sina krafter för att sätta igång sociala konflikter Som du kanske minns gäller konfliktreglerna endast fysiska handlingar, men om vampyrens krafter används kan hon tvinga andra till lydnad genom dominering, lögner, förföriska viskningar och liknande sociala knep. Här slutar regeln om att kontrollera andras rollpersoner att gälla. En vampyr som genom sina förmågor påverkar en annan rollperson kan få henne att göra saker hon aldrig skulle ha gjort om hon själv fått bestämma. Däremot gäller fortfarande regeln om närvaro. Vampyrens förmågor verkar inte på distans, så hon kan förföra en annan vampyr genom att tala med honom, men så fort vampyren inte längre är närvarande bryts kontrollen.

När du gör en sådan social konflikt kan du släppa lös Besten direkt utan att vara förlorare i en vanlig konflikt först. Dock kan du endast använda Besten för att dominera, förföra etc. människor och vampyrer som står under dig i hierarkin. Äldre vampyrer kan dominera yngre, men inte tvärtom. Det enda sättet att ta sig ur sådan dominans är genom att Besten sviker (se ”När Besten vägrar” nedan).

Markera Besten

När en rollperson släpper lös Besten och använder sina förmågor bör spelaren markera det på samma sätt som hon markerar en konflikt. Hon gör detta genom att forma en knuten näve men sträcka ut pek- och lillfinger, i den klassiska ”heavy metal”-gesten. Håll upp handen så att alla kan se den, men om du vill sträcka upp den högt över huvudet, leka med

Exempel:

Samma scen som innan. Vi tar en titt på hur Jeanne egentligen vann den där konflikten.

Jenny: ”Lilian, du har ingen plats vid rådet utan din monark! Ge dig av!”

Lisa: När Jeanne talar illa om mig reser jag mig upp och ger henne en örfil (hon håller upp en knuten näve för att visa att det är konflikt, som Lilian vinner, då hon är äldre).

Jenny (håller upp Bestens tecken): Jag hoppar upp på bordet och grabbar tag i Lilians jacka, varefter jag kastar iväg henne över bordet och ned på min sida, såhär!

den framför ansiktet på den du har en konflikt med eller diskret hålla den framför bröstet på dig själv är upp till dig.

När Besten vägrar

En vampyr som aldrig sviker sin Best blir heller aldrig sviken, men en vampyr som förvägrar sin Best kan råka ut för att Besten sviker henne. Så länge en spelare vars rollperson släpper fram Besten har minst en vägran framför sig kan en annan spelare (vilken som helst) sträcka sig fram över bordet och ta bort en vägran och lägga tillbaka den i skålen. Detta signalerar att Besten sviker rollpersonen, och då hamnar man sist i konflikthierarkin. Så hela hierarkin (jag lovar att inte lägga till något mer nu) kan du se i rutan här till höger.

Biroller som är vampyrer kan använda sina krafter så mycket de vill. När de använder Besten kan de ha konflikter om dominans, förförelse och så vidare, precis som rollpersoner. Däremot påverkas inte deras nivå i hierarkin. Endast rollpersoner kan hamna i toppen genom att släppa fram Besten. Därför behöver heller inte biroller markera med Best-tecknet när de använder sina krafter.

Nu har jag gått igenom alla reglerna för konflikter. Ett utökat spelexempel följer för att illustrera hur det hela går till i praktiken. Titta även på flödesschemat i slutet av boken, som går igenom hela processen steg för steg.

Den kompletta konflikthierarkin

Besten

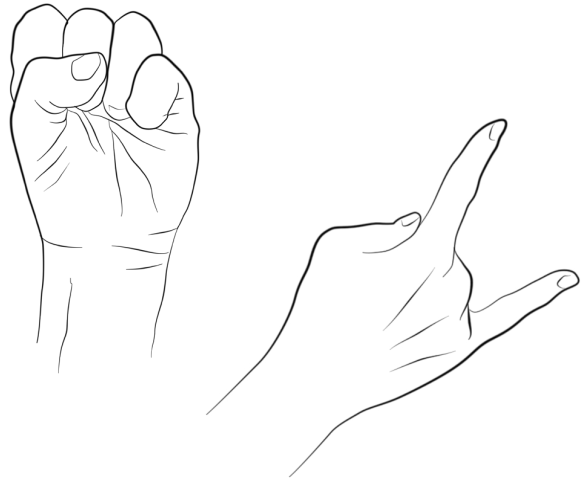
Vampyrjägare och folkmassor

Äldre vampyrer

Yngre vampyrer

Vanliga människor

Besten (sviker)



Handgester för konflikt och att släppa fram Besten

Utökat spelexempel

Scensättning

Lisa (sätter en scen): Rummet är dunkelt, upplyst endast av ett halvtrasigt lysrör i taket som sprider ett kallt, flimrande sken över scenen. Det här var ett rätt sunkigt ställe redan innan någon raserade det. Möblerna ligger över hela golvet. Vid ett fönster sitter Lilian och väntar på dig.

Adam: När jag får se förödelsen knyter jag nävarna så att knogarna vitnar, men håller mig lugn. ”Lilian, vad gör du här? Var är Jeanne?”

Lisa: ”Jeanne är … upptagen.” (Lisa ler och nickar mot en imaginär uppochnedvänd stol.) ”Ta en stol och sätt dig så kan vi prata!”

Adam: ”Var är hon? Vad har du gjort med henne?!’”

Bestkommando

Lisa: (med en arg min) ”Jag sade åt dig att sitta!”

Jenny (pekar med hela handen på Adam): Lyd och visa din underkastelse!

Adam (tar en vägran från skålen): Aldrig i livet. Jag går fram och tar tag i hennes hals.

Konflikt

Lisa (håller fram en knuten näve): Det gör du inte alls. När du sträcker ut din hand mot mig ger jag dig en spark i magen.

Släppa fram Besten

Jenny (till Adam): Lilian är äldre än dig, så du förlorar om du inte släpper lös Besten.

Adam (håller upp Bestens tecken): Jag tar tag i benet och slänger in dig i väggen!

Lisa (plockar Adams vägran och lägger tillbaka den i skålen): Besten sviker dig. Du är för svag. Jag spöar dig och säger …

Beskriv i detalj

Jenny: Vänta! Hur spöar du honom? Beskriv i detalj!

Lisa: Okej. När Adrien fått tag i Lilians ena ben använder hon det för att ta spjärn och hoppar upp och sätter en rundspark i huvudet på honom. SMACK! Du tumlar runt och hamnar i en hög i hörnet.

Adam: Kan jag hoppa på henne igen?

Jenny: Tja, visst, men hon har vunnit konflikten. Du kan inte ta en till konflikt om samma sak, så hoppar du på henne igen så får du spö igen.

Adam: Ok, då tar jag mig upp på fötter, vänder på en stol och sätter mig ned.

Lisa: ”Faktum är att Jeanne lyckades komma undan. Jag vet inte var hon är nu. Men det är strax åtgärdat, nu när jag har dig här.”

Adam: ”Om du tror att jag kommer att leda dig till henne så är du galen.”

Social konflikt

Lisa: ”Åh, inte alls. Du kommer att leda *henne* till *mig*.” (Lisa håller upp Bestens tecken och stirrar mot Adam.) ”Ta upp telefonen och ring henne. Säg åt henne att komma hit. Säg att du älskar henne.”

Adam: Finns det något Adrien kan göra här? (Han ser mot Jenny, som kan reglerna.)

Jenny: Nä, Lilian har inga vägranden, så du kan inte motstå hennes dominans.

Adam: Jag plockar mekaniskt upp telefonen och ringer Jeanne. Fingrarna darrar av vrede, men det finns inget jag kan göra. ”Jeanne? Det är jag.”

Klippa scenen

Lisa: Och där klipper vi scenen!

Jenny: Ouch! Tungt.

Adam: Ja, det där kändes. Stackars Adrien!

Jenny: Och stackars Jeanne!

Lisa: Mwahahaha!

Att spela väl

Spela spontant

När du gör det uppenbara kommer det att bli toppen. När du anstränger dig för att vara oväntad och originell kommer det att bli krystat. Det här är en princip som härstammar från improteatern och som är central för den spelstil *Svart av kval, vit av lust* representerar. Gör det som känns naturligt och spontant och försök inte att vara originell. Ofta när du gör det uppenbara kommer det att vara naturligt och väntat och saker och ting kommer att flyta på. Historien fortsätter sin logiska bana. Ibland (ganska ofta) kommer det du tycker är uppenbart inte att vara uppenbart för de andra spelarna. De kommer att tycka att det är originellt och intressant. Samtidigt kommer det att passa väl i historien, eftersom du tyckte att det var så uppebart. När du anstränger dig för att vara originell kommer du istället att hitta på saker som inte passar bra in, och det känns krystat och ologiskt. Så slappna av, spela spontant och framförallt sluta oroa dig. Gör vad som faller dig in och oroa dig inte över att det skall bli bra. När du spelar spontant kommer det att bli toppen.

Spela nyfiket

Ge dig aldrig in i spelet med förutfattade idéer om vad som ska hända. Planera inte i förväg. Du kan ha idéer om intressanta saker som skulle kunna hända, men håll dem i så fall lätt och kasta bort dem om de inte fungerar. Att försöka tvinga igenom sin vilja kommer inte att fungera, eftersom alla spelar tillsammans. Spela för att se vad som kommer att hända. Spela nyfiket. Vad kommer att hända om jag gör såhär nu? Hur kommer hon att reagera på det här? Sätt scener utan ett mål i åtanke, utan bara med en intressant situation som du inte känner till utgången på. Nyfikenhet är en dygd.

Bejaka och uppmuntra

Uppmuntra de andra att spela spontant. Få dem att känna sig trygga och uppskattade och beröm deras idéer. En trygg och avslappnad atmosfär kommer att främja spontaniteten och låta alla spela spontant och våga ta risker (se ”spela djärvt och sårbart” nedan).

Ett av de viktigaste verktygen för att åstadkomma detta är bejakandet. Att bejaka innebär att man accepterar andras idéer och bygger vidare på dem, gör dem viktiga, säger ”Ja, och …”. När någon hittar på en person, sätt scener med den personen och gör henne viktig. När någon antyder ett hemligt vapen, spela vidare på detta och låt din rollperson oroa sig över vapnet. Ta andras idéer, bygg vidare på dem och lämna över dem igen. Att se sina egna idéer utvecklas och förändras och bli viktiga är ett av de stora nöjena med den här spelstilen, så ge de andra spelarna det nöjet så ofta du kan. Försök att undvika att blockera andra så att deras etableringar kommer om intet; ta till dig dem och spinn vidare. Ta bollen och spring.

Det här betyder inte att du måste gå med på vad som helst. Om någon introducerar något som du känner inte alls passar in i berättelsen eller känslan ni byggt upp (”Plötsligt anfaller utomjordingar!”), säg till. Säg ”Jag känner att det här inte riktigt passar in; det funkar inte för mig. Kan vi hitta ett annat sätt att göra det på?”. Ett ordentligt försnack innan ni börjar spela (se förberedelsekapitlet) bör undvika en hel del sådant här, men kanske inte allt. Försök att acceptera och bygga vidare på idéerna så att det blir bra, men bryter det av för mycket, säg till hellre än att lida i tysthet. Om du förlorar engagemanget kommer du att spela sämre och det blir alla lidande av, så det är i gruppens intresse att du säger ifrån.

Spela ärligt

Spela din rollperson ärligt. Låt rollpersonen agera efter sin personlighet. Ibland kommer rollpersonen att vilja göra saker som du som spelare vet inte är en bra idé. Låt henne göra det. Ibland kommer du att känna att du behöver tvinga henne att göra på ett visst sätt för att det ska bli en ”bra berättelse”. Undertryck den impulsen och låt henne göra det hon vill. Oroa dig inte för saker som att sära på rollpersonerna utan agera i alla lägen i enighet med vad som verkar logiskt för rollpersonen.

Detsamma gäller utnyttjandet av hemligheter. Du bestämmer själv vilka hemligheter din rollperson känner till. Avgör vad som känns vettigt och kör på det, och motstå impulsen att försöka ”vinna” genom att ge rollpersonen mer information än vad som är logiskt. Samtidigt behöver du inte oroa dig för att du ”fuskar” om du låter rollpersonen känna till information som det aldrig etablerats att hon fått reda på. Termer som ”vinna” och ”fuska” saknar innebörd i det här spelet, eftersom alla spelarna samarbetar. Spelarens och rollpersonens mål är helt olika.

Spela djärvt och sårbart

Som nämndes ovan är det viktigt att skilja mellan spelarens och rollpersonens mål. Spelaren vill att rollpersonen ska begå misstag, bli sårad, förändras, prövas och till och med

lida. Allt detta tillhör det roligaste i rollspel, men rollpersonen själv vill inget av det här. Som spelare har du en mängd verktyg, såsom scensättning, etablering, bestkommandon och annat, som du kan använda för att sätta press på din och andras rollpersoner och deras relationer. Genom att pressa dessa och se vad som händer så lär vi känna rollpersonen och vi får följa med på hennes resa.

Att spela djärvt och sårbart innebär att man sätter sin rollperson i situationer där hon kan bli sårad, och inte försöker att låta henne vara opåverkbar och mäktig. Din rollperson är inte du, och när rollpersonen misslyckas kan det innebära att du lyckas, om misslyckandet är en intressant och känslomässigt laddad situation.

Var uppmärksam och omtänksam

Svart av kval, vit av lust kan ibland behandla ämnen som kan göra folk olustiga och illa till mods. När dessa ämnen dyker upp, var uppmärksam på de andra spelarna och var beredd att klippa scenen eller bryta om de verkar må dåligt. Diskutera gärna gränser innan ni börjar spela, men tro inte att bara för att något inte nämnts så är alla okej med det.

Detaljer

Svart av kval, vit av lust är designat och skrivet av Simon Pettersson. Det är även korrläst av Simon Pettersson, illustrerat av Simon Pettersson (utifrån andras fotografier, se nedan) och layoutat av Simon Pettersson. Jag har dock inte speltestat det ensam, utan har haft hjälp av en massa människor. De flesta har dock fått spela spelet i en stabil form, så här kommer jag bara att nämna den första speltestgruppen, som hjälpte mig att få till regelsystemet, och den sista, som hjälpte mig att finslipa detaljerna i situationsgenereringen. Så stort tack till Kim Nolemo, Sven-Göran Isaksson, Daniel Offrell, Erik Westholm, Niklas Lind och Jesper Westlund.

Tack även som alltid till alla på rollspel.nu för att ha lärt mig vad jag gillar med rollspel. En extra tanke till Johan Rising, Sveriges mest saknade rollspelare, som lärde mig så mycket.

Boken är satt i 12 punkters Helvetica Neue och överskrifterna är League Gothic från The League of Moveable Type (www.theleagueofmoveabletype.com).

Illustrationerna är gjorda av mig, men ursprungsfotografierna kommer från följande källor:

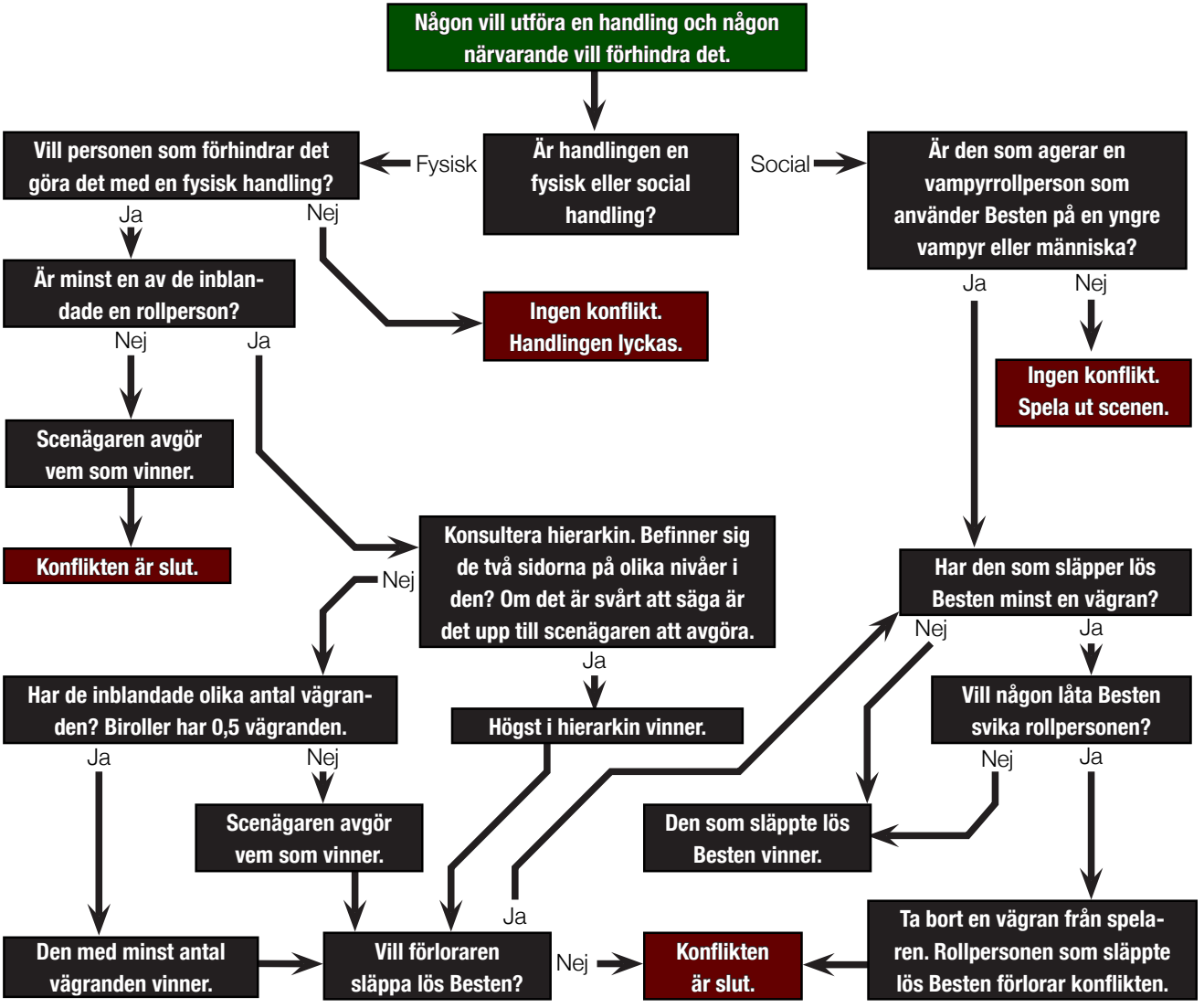
- Marcus Ranum (www.ranum.com): illustrationerna på sidorna 2, 4, 9, 13, 21, 22, 25, 28, 31, 33, 38, 41 och 42.

- Jessica Truscott (faestock.deviantart.com): framsidan samt illustrationen på sidan 36.

- Jade Macalla (jademacalla.deviantart.com): illustrationen på sidan 28.

Du har tillåtelse att göra vad du vill med texten i den här boken. Tryck upp och sälj den om du vill. Eller skriv om den, lägg till och ta bort som du vill. Översätt den till hebreiska. Påstå att det är du som har skrivit den. Jag blir inte arg. Bilderna är det lite kinkigare med, eftersom originalen kommer från ovanstående källor. Du behöver länka till dem och kanske även kontakta personerna ifråga.

Flödesschema för konflikter



Relationer

Falsk vänskap

Förbjuden kärlek

Dödlig synd

Iskall hämndlystnad

Förödmjukande dominans

Spirande uppror

Obesvarad trånad

Våldsam lusta

Tveksam tillit

Hatkärlek

Motvillig respekt

Beskyddande förmyndarskap

Öppet krig

Obetingad fruktan

Katt-och-råttalek

Fanatisk trohet

Ömsesidigt förakt

Uppdämt hat

Kalkylerade mordplaner

Konflikthierarkin

Besten

Vampyrjägare och folkmassor

Äldre vampyrer

Yngre vampyrer

Vanliga människor

Besten (sviker)

Katalysatorer

En uråldrig fejd, vilande, men aldrig glömd

En skugga som sätter skräck i den äldste av vampyrer

En kult vars extatiska kall lockar vampyrer i området

En ny spelare som utmanar den rådande ordningen

En ung vampyr som vill bli accepterad av människorna

En profetia på väg att uppfyllas

Ett nytt vapen som kan döda den starkaste blodsugare

En bräcklig fred mellan tre lika mäktiga klaner

Ett krig mellan vampyrer och varulvar

En gammal och mäktig vampyr, död under mystiska omständigheter

En grupp utstötta vampyrer kämpar för sin överlevnad

Ambition
Hat
Tomhet
Liv
Tystnad
Evighet
Lust
Dominans
Vampyr
Dominans
Kärlek
Skuggor
Kval
Mörker
Blod
Död
Avund
Natt
Mord
Sorg
Längtan
Åtrå
Terror
urverkspel.com