

Ljus och lykta

av rickard elimäki

Ljus och lykta

av rickard elimää

VAD LJUS OCH LYKTA INTE ÄR

Realistiskt

Något man direkt kan säga "såhär är det"

Något som visar vad rollpersonern kan

Ett spel om hjältar

Call of Cthulhu eller Kult

En regelbok med fakta som inte kan ifrågasättas

Ett projekt med vinstintresse

En färdigt rollspel

Följda konventioner om hur man gör ett rollspel

Ett invecklat regelsystem

Regler + värld

Spelledarens spel

Originellt

VAD LJUS OCH LYKTA ÄR

Surrealistiskt

Ett hopplock från diverse stämningsfyllda miljöer.

Rollpersoner som definieras av deras handlingar.

Rollpersoners kamp mot gåtor och galenskap.

Ett spel där spelarna strävar efter svaret.

En hel del som måste accepteras som naturligt

Ett experiment, där allt har en tanke bakom sig

Ett rollspel din spelgrupp ska fortsätta fylla ut

Måhända ett slöseri med sidoutrymme

Ett system som ger kreativa utmaningar

Ett sätt att skriva scenarion

Något som ställer krav på spelarna

En upplevelse för både spelledare som spelare

Mode (kvinnor):

Byxkjolen är en populär trend.

Filthattar, ibland med nedfälld skärm, ibland med uppfälld.

Klockhatt. Bärs snett.

Stora hattar med plymer eller frukt. Bärs rakt.

Uppsatt hår som visar nacken.

Pojkaktigt kortklippt i nacken.

Veckade kjolar som precis går över knäna.

Smala klänningar med rena drag som framhäver formerna.

Under den snörade klänningen finns korsett.

Mode (män):

Kepsar, pilothuvor.

Cylinderhattar, plommonstop.

Pingvinfrackar, kappor

Neonskyltar lyser upp gatorna.

Fabriker vars vita bolmande rök blir moln.

Växter som blommar upp ur spelarnas egna skuggor, på rätt ställe och i en form av harmoni.

Vindsblommor;

skuggor som växer upp med väggarna och när de når taket så vissnar de och dör ut.

Ibland sträcker sig dimman längre än skymning; dimbanker kan ligga kvar i staden.

Ibland sveper dimman genom staden, ibland trängar den upp ur håligheter i marken.

Det regnar aldrig,

växter och ting klarar sig ändå.

Det Teknologiska Växthuset,

har ett bevattningssystem.

De mekaniska tingesterna behöver ingen energi.

Gravstenar slukar folk om natten.

Någonstans i London finns den siste gränden;
ingen som gått in där har kommit ut igen.
i ögonen på opium- och absintbrukare
och barn

Väggar, som omsluter.

Träd, som suktande sträcker sig efter personer.

Sotter;

små mörka och levande dammpartiklar
försvinner in i skuggorna
för att undkomma ljuset.

Gimmer;

synvillor av ögon som tittar på en,
vid i mörka områden.

Lälar;

ormar som simmar fram under takutsprången.

Det finns ingen vind.

Blåarna - de osynliga små leven;

löven som rör sig, en kappa som dansar,
tidningarna som flyger lekfullt,
saker som blåarna leker med.

Gatorna - en slingrande labyrint där alla kan hitta.

Runtom i staden finns bokstaven J i krita.

Spöken som sveper mellan hustaken,
likt vindar om nätterna.

Osynliga för många

tar normalt ingen notis om de levande.

Hus kan färdas genom staden,

genom att bli mindre samtidigt
som huset närmar sig horisonten.

Skymningsdimman

sveper ständigt genom staden
byter dag till natt

Klockor och andra mekaniska verk finns.

Themsen, där kroppar flyter om nätterna.

Småfolket;

en gång stadens fåglar

förvandlats av skymningsdimman

taniga, nakna och könlösa humanoider;

intresse för få, likt småfåglaerna.

Automatonbilarna

stora makapärer på bilens baksida

får bilen att färdas framåt.

Dagens timmar förbereds inför nattens göromål.

Gaslyktor sprider sitt stilla sken.

London i kappor, rockar och åtsittande klänningar.

Kepsar och hattar. Brunt och svart.

Staden är drömmande.

Fäktare och tommy guns.

Maskeradmaskar på överklassen.

Tecken och markeringar ditsatta,

av okända personer av okända orsaker.

Horror, kreatörer och musikers musik,

fyller upp nattens gator.

Vissa böcker läser läsaren,

memorerar personens minne.

Vad har tagit den mänskliga kroppen?

En föremål vändes ut och in,

förändrades varje gång.

Musik och skratt sprider sig utmed gatorna

och en doft,

en doft av syren.

Under dagen är allt normalt,

endast nattetid rör sig sökare på gatorna,

drivna av svaret.

En ensam diktare,

för närvarande huserar i en jordkällare

Fyra makter: skal, vilddjur, sittare, drömmare.

Skal är individer vars inre är totalt tomt. De gör saker monotomt utan att ens tänka på existensen, vare sig världens eller andra individers. Deras mål är att bygga, men gärna utan att göra något själv. Deras jobb är att skaffa arbetskraft. Vilken sorts beror på vilket syfte de har och hur byggnaden kommer att se ut. Kan inte påverkas av mentala förmågor.

Vilddjur är de vilda känslorna och företar sig i fasta former. Svartsjuka, kärlek, hat, hämnd och aggression. Dessa sprider känslorna eller förstärker dem hos andra individer för att på så sätt skapa fler monster av denna typ. Vilddjur kan inte påverkas av magiska förmågor.

Sittare är de stabila och som sprider sin kraft

genom att förstena andra och dämpa deras behov. De har en förkärlek för tankelekar och använder gärna analogier och anagram för att få personer att stanna upp i sina göromål. De sprider irrtankar via droger och gåtor. Till och med ett enkelt korsord kan vara en av sittarna. Sittare kan inte påverkas av sociala förmågor.

Drömmare är de som upphäver verkligheten och förbinder det ickemateriella med den fysiska världen. De tar gärna formen av gasar, ljud och lukter. Deras uppgift är att få andra att forma verkligheten efter sin egen fantasi och på så sätt få en helt fantastisk värld. Drömmare kan inte påverkas av fysiska förmågor.

Det är runt dessa fyra skapartyper som du ska forma nattens Händelser. Händelser är det som man spelar ut under ett speltillfälle.

HUR DU SPELAR SPELET

Det är viktigt för dig som spelledaren att säga till spelarna att det är ett deckarspel där varje scenario handlar om att man ska ta reda på bakgrunden kring ett rykte eller föremål som förekommer på gatorna. Med detta så planterar också spelledaren en drivkraft i spelarna.

Ge gärna någonting som rollpersonerna har gemensamt - som sammankopplar rollpersonerna med varandra. Det kan vara något som de förlorat, en relation till någon annan eller någonting som de alla har hittat.

När du sätter dig och gör ett scenario, så hitta på mellan åtta till tio företeelser som du vill ha med i scenariot, som dockmakare, musikanter, krogar eller mer övernaturliga saker som flygande huvuden, sjungande kyrkogårdar med mera.

Sätt ut alla dessa företeelser på ett vanligt papper och dra linjer godtyckligt mellan dessa. Varje linje som du har dragit ska du sedan försöka komma på en förklaring till varför en företeelse hänger ihop med en annan.

Via det rollpersonerna har gemensamt, så kommer de att hamna i nätet. Någonting ligger bakom det som rollpersonerna har gemensamt och de måste ha någon sorts anledning till att luska ut varför det är så. I många fall kan det vara att de har förlorat något, men låt gärna spelarna få hitta på det åt dig. Det spelar inte så stor roll på vilket sätt som de är motiverade, bara vad som ligger bakom det.

Spelet bör spelas över några speltillfällen och åtta till tio företeelser på ditt papper som har bundits samman med en till tre olika andra företeelser brukar räcka till mellan två och tre spelmöten.

Med de fyra makterna som finns i spelet ska du låtadig fångas upp av deras tankesätt och väva ett scenario runt detta.

Vill du ha sociala spel där tomheten mot byggnationer kan ställas på spel så ska du använda dig av skal. För att stå emot skal och deras underhuggare krävs slag mot den sociala förmågan.

Vilddjur kräver ett fysiskt motstånd och kan framkalla en suggesion - en påverkan - hos rollpersonerna som ska driva dem till galenskap. För att driva ut känslorna så krävs slag mot den fysiska förmågan.

Är du en spelledare som gillar gåtor så ska du använda dig av sittare. Dessa gillar att förvilla och vägleda till fördärv genom skengåtor. När rollpersonerna vill stå emot skalen så ska slag mot den mentala förmågan göras.

Vill du spela rakt surrealistiskt så ska drömmare förekomma i ditt scenario. Här kan du ta ut svängarna rejält och bjuda på otänkbara scenarion, som dina spelare aldrig upplevt. Man kan motstå drömmare genom slag i den magiska förmågan.

ATT SÄTTA PRÄGEL

Genom att överrösa spelarna med övernaturliga saker så kommer de till sist att inte orka bry sig om dem utan istället acceptera. Ingen på Londons gator tar exempelvis notis om småfolket, utan betraktar dessa som småfåglarna under dagen.

Mycket av sådant som förekommer i Ljus och lykta måste spelarna acceptera. Börjar de undersöka precis alla övernaturliga företeelser, så blir det för långdraget. Förklara för dem att det är 1890-tal blandat med 1930-tal med övernaturliga inslag.

För att uppnå den rätta Ljus och lykta-känslan så ska du hela tiden använda dig av ett berättarstuk där du antingen beskriver saker som att de tränger sig på eller att de flyr undan från rollpersonern. Sotter är exempel på detta, där de flyr undan det ljus som rollpersonerna antagligen har med sig i mörka områden.

Musiken kan flöda ut från en danslokal, tiggare kan tränga sig på, väggarna i smala gränder kan tränga sig på, dimman kan omsvepa rollpersonerna, gimmer kan tränga sig på med sina blickar, saker kan lysa upp rollpersonerna.

När rollpersonerna anländer till ett nytt område eller går ifrån ett område, så försök tänka på vad de kan mota undan och vad som eventuellt kan följa efter dem. Detta är en teknik som inte kommer att märkas, men ändå sätta prägel på spelet.

KARAKTÄRSFRÅGOR

Det kan vara svårt att hitta på särdrag. Dessa tolv frågor hjälper spelarna att skapa sina rollpersoner.

- Vad är du rädd för?
- Vad är du bra på?
- Vad är du skeptisk till?
- Vad är du positiv till?
- Vad vill du uppnå?
- Vad karaktiserar dig? Det kan vara ett föremål, affärskedja, yrke, ett namn eller en bekant.
- Nämn ett personlighetsdrag som är typiskt dig.
- Vad ogillar folk eller få hos dig.
- Vem vill du anförtro dig till?
- Beskriv en relation till någon annan rollperson.
- Har ni alla något gemensamt?
- Finns det något som du värderar högt?

TÄRNINGSSYSTEMET

Alla rollpersoner är uppbyggda av fyra förmågor och maximalt tio särdrag. Förmågorna anger fysiska men mestadels mentala förutsättningar som varierar av särdragen. Det finns två svårighetsgrader: lätt (8) och svårt (10). För att övervinna denna svårighetsgrad slås 1T10 och värdet för en förmåga adderas till detta. Spelaren kan dra nytta av särdragen om särdraget på något sätt kan inkluderas i beskrivningen av handlingen. Maximalt två särdrag kan inkluderas på detta sätt och varje särdrag ger +1 till handlingen.

De särdrag som finns är *klass*, *egenskap*, *föremål*, *personlighetsdrag* och *relation*. En klass måste väljas för varje rollperson och högst en får väljas. Ett föremål eller en relation kan ha ett eller flera egenskaper och varje egenskap är då ett eget

särdrag. Relationen kan även ha flera personlighetsdrag som kan utnyttjas.

Det är också fullt möjligt att göra *antaganden*, vilket är sättet att skapa nya särdrag på. Klassen används främst för att anknyta nya särdrag men exempelvis en fäktare borde ha ett svärd. Om spelaren inte har skrivit upp svärd, men vill inkludera en sådan i beskrivningen - och dra nytta av det i form av +1-bonus - så ska svärdet skrivas dit som ett särdrag efter en vettig motivering.

Finns det redan tio särdrag måste spelaren ersätta ett särdrag med svärdet. Nackdelarna kan inkluderas i detta men ger istället -1 på handlingen. Skulle det med andra ord inkluderas två särdrag där ett av dem är en nackdel, så modifieras inte förmågan alls.

Motstånd har aldrig egna värden, utan de ges endast i svårighetsgrader. Det är alltid spelaren som

slår, även om den andre skulle göra en “attack” mot denna. Skulle slaget misslyckas så höjs den gällande förmågan för rollpersonen ett steg till maximalt fem. Motstånden har värden som ska nötas ner, så både tre fulla hamnbusar eller en god fäktare kan ha värde tre. Tre lyckade slag innebär att de tre fulla hamnbusarna avklaras. Värdet i kombination med svårighetsgraden anger alltså hur svårt motståndet är.

Hur spelaren löser uppgiften beror på vilken förmåga och eventuella särdrag som du använder. Denna kan tala sig ur situationen (social förmåga), använda magi (magisk förmåga), tänka ut ett trick som kan användas mot dem (mental förmåga) eller slå ner dem (fysisk förmåga).

Ett mått du som spelledaren kan gå efter är att sätta värdet kring antalet spelare som deltar under spelomgången.

UPPSLUKAD

Skulle en förmåga som redan ligger på fem höjas ett steg, så ökar uppslukad ett steg. Uppslukad är ett mått på galenskap och mental utslitning. Vare gång ett slag blir lika med eller under uppslukad så ökar uppslukad ännu ett steg. Detta innebär att det går snabbare och snabbare att bli galen.

Hur galenskapen ter sig beror på värdena i förmågorna. Är det högsta värdet i social förmåga så innebär det exempelvis att medmänniskorna börjar betraktas som får, vars enda syfte är att val-las dit man vill ha dem. Empatin förloras allt mer och mer, ju mer uppslukad du är, om det högsta värdet är i social förmåga.

Vad de andra förmågorna ger för effekter torde vara någorlunda självförklarande och finns utskrivna på rollformuläret. Du får tolkningsfrihet här.

MAGISK FÖRMÅGA

Alla kan utföra magiska transformeringar, men misslyckas slaget så höjs uppslukad med ett direkt. För att använda magi så måste du använda dig av jämförelser. För var sak som har gemensamt med den tidiga formen, innan transformeringen gjordes, ger +1 till värdet. Att göra om en tunna av metall till en droska av metall ger +1 till värdet. Att göra om en svart skugga till en svart korp ger +1 till värdet. För att göra en dörr som är ett hinder i din väg till spindelnät som är ett hinder i din väg ger +1 till värdet.

Magin i sig består alltså av *transformeringar*. Du kan inte skapa eldklot från ingenstans men om du har en brännässla som bränner så kan du skapa ett eldklot som bränner. Magin har i sig begränsningar. Det första är att man måste säga

sin “formel” i form av jämförelser. Någoting i föremålen måste vara likadant för att besvärjelsen ska kunna fungera. Det får vara abstrakta saker men en begränsning är att man inte kan räkna in att de befinner sig på samma plats då det inte har något att göra med tingesten. Man kan inte förvandla en katt som står på ett bord till en kaktus som står på ett bord.

En annan begränsning är att man inte kan hitta på saker som inte finns “på riktigt”. Det måste vara jämförelser till något som det nya föremålet i sig redan har. Man kan inte förvandla en kaktus med taggar till en katt med taggar (för det finns inte). Man kan däremot förvandla en kaktus som har taggar till sitt försvar till en katt med klor till sitt försvar.

För varje jämförelse, utöver den första, så får

man +1 på handlingen. Du kan förvandla en *svart* skugga till en *svart* korp. Du kan förvandla en *svart* skugga **som följer dig** till en *svart* korp **som följer dig** och få +1 på handlingen för den extra jämförelsen.

Om man använder magi och hänvisar till sina särdrag som inte direkt är magiska, så måste man ersätta särdraget med vad man nu trollar fram. *Väl-talighet* öppnar dörrar medan *nyckel* öppnar dörrar.

Nu kommer vi in på den sista begränsningen, nämligen saker som är av samma natur. Man kan inte säga “Jag förvandlar en katt med en näsa som luktar, ögon som ser, öron som hör till en kvinna med en näsa som luktar, ögon som ser och öron som hör” och förvänta sig +2 på slaget. Jämförelser som är ungefär likadana ger endast +1, så var noga med att “gruppera” liknelser.

DROPPARNA

Spelaren kan lyckas automatiskt med en handling om denna kan hänvisa till ett särdrag och slänga en droppe till koppen. Källan innehåller från början inga droppar. När spelarna använder en droppe åker den till källan och de får droppar **när de använder nackdelar**. Dropparna kan även spenderas för att hitta på nya särdrag under spelets gång eller för att förändra ett värde efter spelomgångens slut.

Notera att spelarna bör uppmuntras till att hitta på saker i miljön. Om de hittar på individer som de samtalar med på en restaurang, så ska de inte behöva betala droppar för detta. Vill de dock använda personerna, så måste de betala en droppe för det. På samma sätt ska de få hitta på saker i miljön, rykten eller personer. Det fyller ut miljön och ger dig som spelledare något att basera scenarion på.

SAMMANFATTNING AV ROLLPERSONSSKAPANDE

- Sätt ut ett gem på vardera förmåga (social, fysisk, mental och magisk) så att gemet markerar ett värde. Det är valfritt vilket värde som väljs.
- Skriv maximalt tio särdrag. Spelaren måste börja uppifrån och fylla listan gå nedåt. Detta innebär att det första särdraget är en klass och efter fem särdrag så har rollpersonen två nackdelar. Endast en klass kan väljas och en relation eller ett föremål måste ha en egenskap (eller personlighetsdrag)!
- Ge spelarna en droppe var. Spelarna får hitta på relationer (även till andra rollpersoner) och föremål men om de vill använda personen eller ett föremålet i ett tärningslag så måste de spendera en droppe och sedan skriva upp företeelsen på rollformuläret.

SMÅ NOTISER OM ROLLSPELET

Man spelar aldrig ut vad man gör under dagen, utan då gör man sina normala göromål. Några timmar efter midnatt går alla till sängs.

Klasserna kan ses som skillnader i samhället, där knegarna är normen. Förmögenhet skiljer knegarna mot överklassen, laglydighet skiljer gangster och knegare åt och för springsjasar är skillnaden att knegare är vuxna.

Pengar är inget som rollpersonerna bekymrar sig över. Vill någon person ha ett visst föremål och spelledaren tycker det går över klassens rikedom, så kan ett slag mot den sociala förmågan avkrävas.

Det här är ett väldigt annorlunda spel och kräver en liten omställning av både spelledare och spelare.

Det här är inget färdigt spel.