

ETT ROLLSPEL AV ROBERT JONSSON

Sample file

~~BORTOM~~

Lögners slöja

Sample file

~~BORTOM~~ Lögrens slöja

Koncept & Spelidé

Robert Jonsson

Författare

Robert Jonsson

Korrektur

Tina Engström, Robert Jonsson, Daniel Olsson, Marie A. Sjödin, Jörgen Åkerklint

Sättning & Layout

Tina Engström (inläga & omslag), Anders Fager (omslag)

Illustrationer

Reine Rosenberg, Christoffer Saar, Daniel Thollin

Omslag

Tomas Arfert

Speltestare

Stefan Backlund, Robin Gustavsson, Tobias Jensen, Regina Johansson, Jimmy Jonsson,
Robert Karlsson, Martin Kling, Daniel Lindberg, Björn Linde, Viktor Nyberg, Carl Odhnoff,
Henri Paasovaara, Daniel Renfana, Emil Westholm

Särskilt tack till

Olle Linge, Rickard Elimää, Pauli Paananen, Viktor Nyberg,
Carl Odhnoff, Wilhelm Person, Daniella Karlsson, Marie A. Sjödin,
Tina Engström, Thord Daniel Hedengren

Konstruktiv Karma-kritik

Martin Svahn, Jonatan Gyllenör



Tryck: Printon Printing House
Produktnummer: 2001-2
ISBN: 978-91-86869-09-0 (PDF)

Bortom: Lögnens slöja © 2011 MylingSpel och Robert Jonsson. All Rights Reserved.
MylingSpel – www.mylingspel.se | www.bortom.nu
Regelfrågor och liknande frågor hänvisas till MylingSpels internetforum eller till info@bortom.nu

FÖRORD



Det är den 15 september då jag skriver detta, en viktig dag för **Bortom**. I sin tidigaste inkarnation hade spelet webbpremiär just detta datum. Nu, sju år senare, är det inte mycket kvar annat än grundtankarna. Då jag skrev den första versionen hade jag ingen aning om att det skulle leda till en tryckt version, det som drev mig var istället att det var kul att skriva. Nu har **Bortom** kommit i tryck och det är fortfarande lika kul.

Att **Bortom** går i tryck är för mig ett bevis på att du kan förverkliga dina drömmar om du lägger manken till. Det i sig är något som löper som ett tema genom spelet. Att inte ge upp och återvända till hemmets trygga vrå, utan att ihärdigt fortsätta in i vad som för dig är okända territorier och under resan utvecklas.

Alla rollspel bör sträva efter att skapa en rolig upplevelse för deltagarna, men jag har även haft andra intentioner. **Bortom** är en berättelse om den mänskliga själens dåtid, nutid och framtid. Den berättelsen kommer löpa genom hela konceptet och allt avslöjas inte i detalj här. Det finns flera skäl till det. Dels vill jag avslöja berättelsen bit för bit, dels för att boken ska kunna användas av flera personer. Genom att inte avslöja allt uppmuntras även spekulationer kring berättelsen hos läsarna, vilket också är en av tankarna med spelet.

Då jag började skriva **Bortom** fanns en vilja att presentera en mörk, men ändå vardaglig stämning. För hur skräms vi lättast av det okända och hotfulla? Jo, om det bryter in i vår vardag, för det är då vi får en referenspunkt till vår rädsla. För att inte tappa fokus från det föll valet på ett avskalat regelverk med stor möjlighet till flexibilitet för berättaren. Det är inte reglerna som står i fokus, utan berättelsen. För mig underlättar det att skapa en skräckstämning kring spelbordet.

Genom åren har jag haft stöd från många personer, men det finns några jag särskilt skulle vilja tacka. Marie A. Sjödén för hennes hjälp och engagemang, Viktor Nyberg för sin fascination av spelvärldens mytologi samt Pauli Paananen och Daniella Carlsson som båda bistod med värdefull kritik och åsikter i spelets tidiga historia. Givetvis ett tack till mina speltestgrupper för alla deras åsikter och roliga spelupplevelser!

Bortom har en aktiv blogg (<http://www.bortom.nu>) där jag skriver om utvecklingen av både rollspelet och andra saker inom **Bortoms** värld. Vill du ha en inblick i vad som sker för tillfället är bloggen stället du bör besöka. Har du frågor om spelet, världen eller konceptet? Ställ då dessa i vårt forum (<http://www.mylingspel.se/forum>), så ska jag göra mitt bästa för att svara på dem.

Robert Jonsson
Biverud, 15 september 2007

Första gången jag hörde talas om spelet **Bortom** var i samband med tillkännagivandet av Alltid Attacks tragiska nedläggning. Den information som fanns ute om detta rollspel var högeligen intressant och någon slags form av sympati för författaren, som lagt ned så mycket arbete på spelet, vaknade inom mig. Tyvärr hörde jag inte så mycket om **Bortom** efter det. Det skrevs något om att Robert själv funderade på att bekosta släppet, men sedan blev det tyst.

Näväl, tiden gick utan att jag ägnade en tanke åt varken **Bortom** eller andra projekt och Mindless Gamings personal arbetade febrilt med att sammanställa nytt material till En Garde!. Så en dag dök det upp ett litet e-mail från Robert; han skickade lite information om spelet och frågade om vi tyckte det lät intressant. Efter en grundlig genomgång av inskickat material gav slutligen både jag själv och herr Sundelius projektet tummen upp. Mindless Gaming skulle ta **Bortom** under sina "skyddande vingar".

Det du nu håller i din hand är frukten av flera års arbete. Robert har enligt mig lyckats skapa ett berättardrivet thrillerrollspel som kräver eftertanke och vars "berättelser" som inte känns som en dålig splatterfilm eller ett återberättat besök på spöket.

Slutligen vill jag ta tillfället i akt och berätta att spelets "verklighet" inte är en satir på den verkliga världen. Spelet skapare försöker genom fiction skapa en spännande och skräckinjagande miljö, avsaknaden av gudar gör det hela mer skrämmande eftersom det inte finns högre makter att vända sig till när man behöver hjälp. **Bortom** är inte ett försök till att kritisera någon religion eller samhällsgrupp. Alla likheter med existerande religioner och riktiga platser eller levande personer är slumpmässiga och stämmer inte överrens med den riktiga världen eller våra åsikter om religioner eller samhällsgrupper.

Hoppas att ni får många otäcka spelkvällar framöver.

Trolle MG
Kalmar, 30 september 2007

INNEHÅLL

KONSEKVENSEN AV EN LÖGN	5	KAPITEL 6: ORGANISATIONER	55
KAPITEL 1: INLEDNING	9	FAITH	57
VAD ÄR ETT ROLLSPEL?	12	HEARTSTONE & WINTER	61
SPELSTILAR	12	ORDEN	63
KAPITEL 2: REGLER	16	KAPITEL 7: DET ÖVERNATURLIGA	67
TÄRNINGSSLAG	20	DEMONER	71
MODIFIKATIONER	20	HALVBLOD	75
MARGINELLT MISSLYCKANDE	20	SPIRITISTISKA VÄSEN	75
MOTSTÅNDSSLAG	20	KAPITEL 8: KARMA	78
SPECIALISERING	20	SCEN 1: NATTKLUBBEN	82
PERFEKT	21	SCEN 2: FRÅN LÖGN TILL SANNING	83
FUMMEL	21	SCEN 3: DRÖMMEN	85
VÄRDEN	21	SCEN 4: LEDTRÅDAR	86
ORDLISTA	24	SCEN 5: CLARKE'S ANTIQUITIES	87
SPELOMGÅNGSEXEMPEL	24	SCEN 6: FESTEN	89
KAPITEL 3: KARAKTÄREN	26	SCEN 7: FÖLJESLAGARE	92
KARAKTÄRSBLADET	30	SCEN 8: ÖN	93
BAKGRUND	30	SCEN 9: HEMSÖKT HUS	94
EGENSKAPER	31	SCEN 10: MOT GRUVAN	94
FÄRDIGHETER	31	SCEN 11: RITVERIAS RITUAL	95
LATHUND FÖR KOSTNAD	31	SCEN 12: SORGENS SKARPA EGG	96
SPECIALISERINGAR	32	AVSLUTNING	97
SEKUNDÄRA EGENSKAPER	32	APPENDIX A: BERÄTTARPERSONER ..	100
DE SISTA DETALJERNA	33	EMIKO NAKAJIMA	100
EFTER SPELOMGÅNGEN	33	CONNOR O'DOYLE	100
KAPITEL 4: STRID OCH SKRÄCK	35	YOSHIDA ONO	101
STRID	38	SASHA MITCHELL	101
SKÅDEKAPACITET	43	RITVERIA	102
SKRÄCKREGLER	45	APPENDIX B: PLATSER	103
KAPITEL 5: KAMPANJVÄRLDEN	48	SAN SEBASTIAN	103
NORDAMERIKA	50	NATTKLUBBEN KARMA	104
SYDAMERIKA	51	DARWIN ISLAND	105
EUROPA	51	REGISTER	106
AFRIKA	51	KARAKTÄRSBLAD	109
MELLANÖSTERN	52	KARAKTÄRSBLADET	109
RYSSLAND	52	BERÄTTARBLADET	109
ASIEN	53		
AUSTRALIEN	53		
NORD- OCH SYDPOLEN	54		

KONSEKVENSEN AV EN LÖGN



Utanför den avskilda stugan regnade det. Fanns det andra ljud därute, dränktes de helt av det smattrande ljudet av regndroppar mot rutan. Doften av bourbon och cigaretttrök var stark och det var tveksamt om några andra lukter skulle kännas här inne innan en vädring skett. Ljudet från skrivmaskinen ekade genom rummet där en man satt och skrev frenetiskt.

Den osynliges fotspår passerade framför mig på stigen. Jag vet inte varför jag följde efter. Antagligen var det min nyfikenhet som blev min förbannelse. Vi passerade en liten stuga och kom upp på en annan stig som ledde mig fram till en liten gruva. Hur kunde jag ha missat att det fanns en gruva här? Jag vandrade ned i mörkret, efter fotspåren. Daniel, du är en däre. Din mor hade rätt. En dag skulle din nyfikenhet leda dig i fördärvet. Varför vände jag inte om?



Glödande symboler och bilder dök upp på väggarna. Det ena lyste i mörkrött, den andra i ljusrött. Mörkt och ljust, svart och vitt. Innanför mina ögon brinner fortfarande symbolerna, men jag förstår få av dem. Blott fyra bilder som fanns präntade är för mig tydliga i sin betydelse. Den svarta rosen ska blomstra i skyddet av stenen i vinterns hjärta.

Men inget jag såg på vägen ned fick mitt hjärta att dunka så intensivt som då jag kom till kammaren. Det blodbefläckade altaret och den skräckinjagande statyn bakom den. Men även om det skrämde mig, så var det mest skrämmande av all

Daniel avbröts mitt i skrivandet av att dörren sparkades in. Han snurrade runt och kom upp på fötter, men hann inte göra mycket mer innan två män stod inne i rummet. En av dem hade en pistol dragen och riktad mot honom. Daniel andades lättat ut. Det var bara människor.

"Tack gode Gud. Ni vet inte vad som pågår här. Ön är hemsökt. Den håller på..." Ett skott från pistolen brann av då mannen drog åt avtryckaren. Daniel slungades bakåt över bordet med skrivmaskinen. Belastningen gjorde att bordsbenen gav vika. Med ett rejält brak slog bordet i golvet, skrivmaskinen följde efter och Daniel ovanpå den. Tyst och utan att röra en min gick mannen fram till Daniel och höjde pistolen i syfte att avrätta honom.

"Nej... Ni kan inte..." Daniels vädjan avbröts då pistolkulan trängde igenom hans pannben och vidare in i hjärnan. Ekot av pistolskottet låg kvar i rummet, endast ackompanjerat av regnet utanför och droppandet från männens våta kläder. Mördaren vände sig om mot sin kompanjon.

"Är du säker på att endast författaren lever här, Jonah?"

Jonah nickade och pekade mot bourbonflaskan som nu låg på golvet, oskadd trots den våldsamma behandling den utsatts för.

"Låt oss fira vår exil innan Mrs Roarkes kontakt kommer och hämtar oss." Jonah satte sig ned i soffan samtidigt som hans medbrottsling, Sandy, tog upp flaskan med bourbon och skruvade av korken. Han tog en klunk och gav sedan flaskan till Jonah.

"Varför tror du hon ville ha snubben mördad?"

"Vet inte och jag bryr mig inte heller. Så länge hon hjälper oss komma undan Wylders vrede efter ditt snedsteg räcker det för mig."

"Mitt? Hur skulle jag veta att den där snubben arbetade som någon jävla konsult? Vem fan har hört talas om Faith?"

"Likväl är vi nu efterlysta av polisen och måste gå under jorden för att du knäppte honom."



"Jag fattar fortfarande inte varför vi inte kunde ha ordnat en advokat från Heartstone & Winter? Vi har använt dem förr i värre situationer."

"Inte fan vet jag. Ser jag ut som någon jävla tankeläsare?!" Jonah fräste till och sträckte sig efter whiskeyflaskan som Sandy var på väg att föra till munnen. Sandy vred på huvudet och lyssnade.

"Hörde du det där?"

"Vadå?"

"Utanför. Någon är på väg hit."

"Det måste vara vår biljett härifrån. Kom, vi möter honom."

Sandy reste sig från soffan och följde efter Jonah. Bakom dem tyckte Sandy att han hörde någonting, ett svagt hasande ljud. Han stannade till i dörröppningen. Ljudet slutade innan han hunnit vända sig om. Sandy var inte helt säker, men han tyckte att kroppen rört på sig. Han visste att det inte var möjligt, men den låg inte på samma ställe. Med en vaksam blick spanade Sandy över rummet för att se om någon annan befann sig där inne. Rummet gapade tomt – endast han själv och den döde Daniel fanns där.

Pistolskottet avbröt hans tankar. Ytterligare skott hördes och Sandy snurrade runt. Jonah stod i dörröppningen och sköt mot något utanför stugan.

"Är det snutarna?"

Jonah svarade inte på frågan, utan fortsatte skjuta. Sandy drog sin pistol och var på väg att storma fram för att ge sin kompanjon understöd då Jonah slängde igen dörren.

"Barrikadera dörren!" Jonahs ord fick Sandy att tvärstanna med en förvånad min. "För helvete, Sandy!"

Svordomen slöt Sandy ur apatin och fick honom att agera. Konfunderad sköt han byrån mot dörren.

"Jonah, vad händer?" Byrån blockerade nu i alla fall dörren, men Jonah verkade inte nöjd.

"Det räcker inte... Vi måste ha mer. Något måste kunna..."

Sandy var oroad nu. Det var inte alls likt Jonah att tappa behärskningen. Han var den som kunde hålla sig iskall i eldstridens värsta inferno. Någonting var fel. Jonah pendlade fram och tillbaka med blicken, men verkade nästintill handlingsförlamad.

"Jonah?"

Då Sandy inte fick något svar gav han sin kumpan ett slag över kinden, vilket fick Jonah att stirra på honom.

"Jonah! Vad händer?"

"Den dör inte..." Jonahs röst var full av rädsla, något som fyllde Sandy med en skrämmande känsla av obehag. Vad hade skrämt Jonah så mycket?

"Vem dör inte?"



"Inte vem. Vad!"

"Lugna ned dig. Det finns inget att vara rädd för..." Knappt hann orden lämna Sandys mun förrän träffisorna yrde omkring dem. Sandy såg rödglödande ögon som stirrade med mordlysten hunger genom det hål som slagits upp i dörren. Han fick nu en glimt av den omänskliga varelsen som drivit Jonah galen av rädsla. Instinktivt höjde han pistolen mot varelsen och började trycka av.

Jonah sjönk ned på knä och begravnade ansiktet i sina händer.

"Vi kommer att dö... Må Gud förlåta våra synder." Sandy lyssnade inte på Jonah. Paniskt smekte han avtryckaren. Från pistolen slungades kula efter kula. Under hela sitt liv hade Sandy löst alla problem med våld. Som man brukade säga i hans kretsar: det finns aldrig något problem som inte kan lösas med våld. Den lösningen hade alltid fungerat och Sandy hade aldrig behövt pröva något annat. På så sätt var han konservativ i sina ideal.

Jonah hörde aldrig skriket då varelsen slet sönder Sandys kropp. Han kände inte hur blodet sprutade över honom. Han såg aldrig hur monstret tornade upp sig över honom själv. Istället sökte hans tankar sig tillbaka till hans ungdoms dagar då han besökt kyrkan med familjen. Jonah ångrade sig i det ögonblicket att han slutat gå dit. Han ångrade sina synder. Han ångrade alla de hemska handlingar han begått. Men det var för sent nu...

KAPITEL 1: INLEDNING



Vinden ven uppe på taket där den späda, unga kvinnan stod med slutna ögon, djupt fokuserad för att finna den rätta balansen inom sig själv. Hennes namn var Emiko och hon var betydligt äldre än vad de flesta kunde tro. Hon må inte ha sett ut att vara mer än i trettioårsåldern, men egentligen var hon betydligt äldre än så. Inte ens Emiko själv visste hur gammal hon var.

De bara fötterna rörde sig snabbt och ljudlöst över taket då hon sprang mot kanten. Precis innan bråddjupet mellan de två hustaken gjorde Emiko ett avstamp och slungade sig framåt med en enorm vighet. Hon lät kroppen krypa ihop och voltade akrobatiskt genom luften.

Hennes luftfärd tog henne över de gränser som borde vara möjliga för den mänskliga kroppen och resulterade i att hon landade på fötterna på andra sidan. Om någon hade bevittnat Emikos hopp skulle de inte trott sina ögon, men hon visste att allt var möjligt. Det hade hennes mentor lärt henne.

Hon öppnade ögonen och stirrade ut över hustaket hon landat på. Emiko hade klarat hoppet, utan att förlita sig på den mänskliga synen. Istället hade hon helt förlitat sig på sin själsliga instinkt. Emiko hade lyckats utföra en handling som få människor var kapabla till – att utnyttja den egna själskraften till att göra det till synes omöjliga. Hennes mentor hade försökt lära henne det, men då hade hon inte förstått.

Hennes mentor. Exakt vad som hade hänt med honom var oklart – minnet var otydligt och fragmentariskt. Det enda som hon mindes var hur de hade sprungit tillsammans som de brukade, för att i nästa sekund bada i ett starkt, intensivt ljussken. Emiko mindes hur skrytt och gråt blandades samman till ett, hur klarhet och vansinne flöt samman, hur liv förenades med död. Minnet av händelsen gav henne både njutning och smärta. Det hade lämnat henne ensam.

Hon mindes inte alls de närmaste åren efter händelsen och inte heller tiden innan. Det rörde sig ofta bara om korta minnesfragment. Faktum var att hon inte ens var säker på att hennes egentliga namn var Emiko. Hon var inte asiatisk till sitt ursprung, men folk kallade henne ändå för det högst japanska Emiko och det var dessutom från Japan som hon hade de äldsta minnena.

Det var ett mysterium som verkade förbli olöst för henne. Hon hade försökt ta reda på vem hon egentligen var. Trots de otaliga försöken, både med hjälp av psykologer och mer experimentella metoder, hade det visat sig vara helt omöjligt att minnas. Det spelade hur som helst ingen roll

längre för Emiko själv. Hon hade skapat sig ett eget liv och det var dags att njuta av det.

Tankarna avbröts av signalen från mobiltelefonen som hängde i hennes bälte. Hon plockade upp den och hörde Yoshidas röst.

"Vi behöver prata finansiering."

"Om en halvtimme. Mitt hem." Emikos var kort i tonen och hon avslutade snabbt samtalet genom att stänga telefonen. Vardagen var tvungen att fortsätta. Emiko suckade. Träningen fick vänta. Det var dags att återgå till att förtjäna sitt uppehälle, precis som alla andra.

Det var då hon vände sig om som hon kunde se en man stå vid dörren som ledde ned från taket. Emiko kände att det var något annorlunda med honom. Uppenbarligen hade han sett hennes hopp, men ändå verkade han inte reagera över huvudtaget på det. Och ögonen ... Det var som om mannens ögon skådade rakt in i hennes själ. Som om hans blick såg sådant som andra inte kunde se.

"Snyggt hopp, Emiko."

Hennes ögon smalnade. Uppenbarligen var det ingen slump att han stött på henne.

"Mitt namn är Connor O'Doyle. Vi behöver prata."

"Om vad då?"

Connor sträckte ned handen i fickan, vilket fick Emiko att ta ett steg bakåt. Connor lade märke till hennes reaktion.





"Lugn. Jag vill dig inget ont." Sakta drog han upp något ur sin ficka. Emiko kunde nu se vad det var. Ett fotografi. Han höll fram det mot Emiko. Hon klev vaksamt fram till honom och tog emot fotografiet. På kortet syntes en kvinna, iklädd en lång, mörk rock. Håret var korpsvart och ögonen verkade nästan glöda vita i bilden. Det såg ut som om kvinnan var drabbad av någon sorts hudsjukdom dessutom, då hennes hud nästan såg ut att vara metalliskt grå.

Connor såg hur Emiko betraktade fotot.

"Du känner inte igen denna kvinna?" Connor suckade då han såg att Emiko skakade på huvudet. "Anledningen jag frågar dig om hon är bekant är för att hon har haft dig under uppsikt en tid."

Emiko blev chockad. Det var få som kunde hålla sig obemärkta för henne. Det betydde att denna kvinna var mycket skicklig – för skicklig för att det skulle kännas bekvämt.

"Hon är inte alls bekant. Borde jag vara orolig?" Emiko såg Connors tydliga nick.

"Hon är eftersökt för ett flertal mord världen över. Oftast rör det sig om kvinnor yngre än du, inte ovanligt med tonåringar, men att hon haft dig under uppsikt är definitivt oroväckande."

"Om du nu vetat att hon förföljt mig, varför har du inte gjort något tidigare? Eller är ni poliser rädda för henne?"

"För det första, jag är inte polis. För det andra, hon slinker ur de fällor som gillras för henne. Ingen vet vad hennes agenda egentligen är och utan information står vi handfallna inför henne."

Connor tog fram sin plänbok och gav henne ett visitkort. Hon såg att tillsammans med hans namn och telefonnummer stod ett stiliserat F i en cirkel tryckt på det.

"F?"

"Faith, organisationen som jag arbetar för. Om du får någon information om henne, ring mig. Eller om du bara behöver prata." Connor log svagt då hon tog emot visitkortet. Han vände sig sedan om för att lämna Emiko ifred.

Faith... Varför ringde det namnet så bekant i hennes öron? Emiko visste att hon stött på dem tidigare. Men varifrån? När? Det var ytterligare saker som fanns dolda bland hennes förlorade minnen.

"Nåja, det är inget som kan göras något åt nu", tänkte Emiko. Hon var tvungen att ta hand om mötet med Yoshida först. Emiko tog fram sin mobiltelefon igen och började knappa in numret till sin advokat. Kontrakten skulle fullbordas ikväll – oavsett vilken information hon fått av Connor.



Välkommen till rollspelet **Bortom: Lögnens slöja**, ett rollspel inom skräckgenren. Tanken är att erbjuda upplevelser som både är spännande och tänkvärda. **Lögnens slöja** är uppdelad i tre delar: regler, kampanjmaterial samt en introduktionsberättelse. Du läser just nu i regeldelen, där du finner hur du hanterar världen i spelet. I kampanjaterialet finns information för att levandegöra spelvärlden och slutligen återfinns en berättelse som du och dina vänner kan ha roligt med tillsammans.

I inledningskapitlet finns fakta om vad rollspel är och några förslag på hur du spelar **Bortom: Lögnens slöja**. Det bör även nämnas att speltermer skrivs med små versaler, så kallade **KAPITÄLER**, medan tillbehör till rollspelet markeras med **fetstil** i texten. Referenser till stycken och kapitel görs i *kursiv* text. I berättelsen används det även för att markera text som kan läsas upp högt.

VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

Rollspel är ett av de mest fantasifulla och kreativa intressen du kan ha. Det ger dig möjligheter att uppleva saker som du inte vågar eller har möjligheter till att göra i verkligheten. Skulle du vilja känna adrenalinet flöda då du jagas av något onämnbart på toppen av en skyskrapa? I sådana fall kan rollspelet hjälpa dig med det. Rollspel liknar en film där du själv antar rollen som huvudrollsinnehavare. Har du någon gång önskat att karaktärer i en film agerat på ett annat sätt än den gjort? Har du någon gång funderat på vad som skulle hänt i filmen om du hade fått bestämma? I ett rollspel bestämmer du själv helt och hållet vad du ska göra.

Den första regeln i rollspel är att det ska vara kul. Trots allt är det en sysselsättning du har på fritiden och av det skälet bör det vara roligt. Varför skulle du annars hålla på med det? I andra hand handlar det om att gestalta en karaktär – en person som finns i din egen och dina vänners fantasi, med tankar och känslor. En av dem som deltar i ett rollspel måste leda rollspelet framåt. I **Bortom** kallas denna person för berättare då det är hennes uppgift att hålla berättelsen vid liv.

Berättaren har störst ansvar. Det är nämligen hon som ska se till att deltagarna, aktörerna, ser världen framför sig och att de upplever något roligt. Det innebär mycket jobb, men också vanligen att hon får lika mycket tillbaka i form av nöjda aktörer. Om vi återgår till att jämföra rollspel med en film så är berättaren manus-skrivare, regissör och scenbyggare i ett. Berättaren utgår från något – en grundintrig (som kallas för berättelse) och har med hjälp av den en grundläggande tanke om vad som ska ske. Hon kan aldrig veta exakt hur aktörerna agerar, utan tvingas ofta improvisera. Det är en av rollspelens många tilltalande drag.

Innan spelet börjar måste två saker göras. Först måste varje aktör skapa en karaktär. En karaktär är personen som aktören gestaltar i spelet, vilket är ett av skälen till att reglerna finns. Förutom att ge berättaren riktlinjer för att leda spelet finns också riktlinjer för aktören att skapa sin karaktär. Karaktären spelas av en aktör, vilket i

filmens värld kan jämföras med relationen mellan rollen och skådespelaren.

För att kunna ”spela” rollspel krävs ett par saker, varav de viktigaste sakerna är kreativitet och fantasi. Utöver det behövs det åtminstone två personer, gärna fler, som gestaltar karaktärer. En av dessa måste dock vara villig att ta på sig rollen som berättare. Slutligen behöver du ett par tärningar, penna och papper. **Bortom** använder sig av vanliga, sexsidiga tärningar. Troligen finns det sådana i varje hem, annars köper du dem i välsorterade leksaks- och spelbutiker. Mer än detta behöver du inte.

En annan sak värd att nämnas är karaktärsbladet. På det skriver du ned karaktärens spelvärden och hennes personlighet. Du klarar dig utan ett sådant, men det är starkt rekommenderat att använda det färdiga karaktärsbladet, åtminstone de första gångerna. Detta karaktärsblad återfinns i slutet av boken och får kopieras för personligt bruk.

Om du fortfarande har frågor om rollspel eller om **Bortom** är det bara att ställa dessa frågor på vårt diskussionsforum, vilket nås på www.mylingspel.se.

SPELSTILAR

Vad menas med spelstilar? De flesta filmer brukar kategoriseras i olika genrer och det gäller även för rollspel. **Bortom** är tänkt att vara flexibelt och tillåta många olika spelstilar för aktörgrupperna. Tonvikten ligger snarare på berättelsen och dess tema. Genom tryckta moduler och gratismaterial som kan nås via hemsidan presenteras ett flertal olika berättelser som enklare öppnar för vissa sorters spelstilar. I slutändan är det dock alltid den enskilde berättaren och aktörerna som sätter sin egen, personliga prägel på **Bortom**.

Nedan beskrivs ett par olika spelstilar som förhoppningsvis hjälper dig att sätta din egen prägel på **Bortom**. Vid varje stil anges ett par filmexempel om du önskar att fördjupa dig vidare. Vårt att ha i åtanke är, att precis som i många filmer, kan du i rollspel blanda olika genrer för att stärka berättelsen. Utöver det ges även ett exempel på hur en berättelse baserad på spelstilen ifråga kan se ut.

Skräck

Det absolut vanligaste sättet att spela **Bortom** på är inom skräckgenren. Skräckberättelser innehar oftast någon form av övernaturlig komponent och arbetar med olika metoder för att skrämja upp spelarna.

Ett sätt är antagonistdrivna skräckberättelser. Dessa centreras kring någon slags person eller väsen som strävar efter att sätta skräck i karaktärerna. Du ställs inför en antagonist som till en början ofta är okänd och verkar oövervinnelig. Exempel på antagonister av denna typ är Michael Myers (Halloween-filmerna) och Freddy Krueger (Nightmare on Elm Street). De är utmärkta exempel på två olika sorters övernaturliga antagonister.

Du kan dock lika gärna ställas mot mer mänskliga antagonister, till exempel Norman Bates i Psycho eller Henry i Henry: A Portrait of a Serial Killer. Sätten de

olika antagonisterna sprider sin terror på är antingen av psykologisk natur eller genom rent våld, vilket ofta inom film kategoriseras som slashergenren.

Ett annat perspektiv inom skräckgenren är att försöka spela på att framkalla äckelkänslor. Inom film har vi genren gore som spelar på att visa mängder av blod och döda kroppar – de tydligaste filmexemplen är Hellraiser-filmerna. Andra exempel är att spela på teman som i verkligheten är motbjudande, i syfte att skapa en krypande känsla av skräck. Du bör alltid vara försiktig med det – trots att **Bortom** som rollspel är tänkt att kunna skärskåda och fundera kring tyngre teman.

Alla är inte intresserade av att ställas inför moraliska dilemman som får dem att må illa. Som berättare bör du undvika dessa sorters berättelser om du inte har en god kännedom om vad din aktörsgrupp anser vara okej. Är du osäker bör du antingen undvika att spela sådana här berättelser, eller helt enkelt fråga dina aktörer om det går bra.

Exempel

Under en sen och regnig kväll då karaktärerna är på väg hem från en krogrunda slår en blixtned i närheten. Nedslaget är obehagligt nära och lämnar ett ringande i deras öron. Karaktärerna skymtar för blott ett ögonblick en lång, spenslig varelse då de instinktivt skyddar ögonen från ljuset. Efteråt syns inga som helst några spår av gestalten.

De skyndar sig i skydd från regnet eller beger sig av hem. Gatorna är ödsliga, men det är inte så konstigt med tanke på att det regnar. Troligen tar karaktärerna sig hem och sover snart gott. Då karaktärerna vaknar upp nästa morgon börjar de inse att saker och ting är fel. Varken radio eller teve verkar sända program, inget nytt har skett på nätet eller liknande. Går karaktärerna ut finner de gatorna tomma; ingenstans verkar det finnas spår av andra människor. De enda personer karaktärerna finner är varandra.

Helt övergivna är karaktärerna dock inte. Snart känner de sig iakttagna och uppmärksamma personer ser groteska spindelliknande varelser hastigt försvinna utom synhåll. Då natten kommer blir de jagade av andra monster. På flykt undan dem upptäcker karaktärerna att en byggnad i staden håller på att förändras. Spindlar håller på att spinna in den i ett nät, precis som om de vill skydda platsen.

Därinne finns orsaken till allt det onda. Karaktärerna blev egentligen medvetlös då blixten slog ned och nu livnär sig en demon på deras sinnen. Det enda sättet att frigöra sig från den illusion som de lever i är att finna och förgöra demonen. Först då vaknar karaktärerna upp på gatan, sekunderna efter att blixten slog ned...

Thriller

Thriller kommer från engelskans thrill, att hänföra med rysningar och hög spänning. Det går alldeles utmärkt att göra med övernaturliga medel. Här är det inte en antagonists försök att sätta skräck i personen som ligger i första

rummet. Istället är det känslan av krypande skräck som man är ute efter att åstadkomma.

I början ska allt kännas som vanligt och berättaren ska sakta bygga upp känslan av att något är fel. Vid det här tillfället ska det inte vara uppenbart vad exakt som är fel, utan huvudsaken är känslan av det. I de allra flesta fall är det mer kusligt då du inte känner till exakt vad det är, utan bara att något är fel. Först i berättelsens klimax bör det bringas klarhet i vad som egentligen står på och där också få sitt avslut. Med andra ord är det här bryningen mellan det vardagliga och det övernaturliga som blir det drivande.

De mest kända filmexemplen är de japanska skräckfilmerna där Ringu-filmerna (vilka har fått amerikanska remakes i form av The Ring-filmerna). På samma princip bygger även många andra skräckfilmer, exempelvis Poltergeist- och The Amityville Horror-filmerna. Ett annat filmexempel är What Lies Beneath. I mångt och mycket byggs filmen upp som ett vanligt drama, men varvas med smådetaljer av oförklarlig natur. Från början är de små, men allt eftersom filmen går ökar detaljerna i tydlighet. Det framgår inte i början att de är övernaturliga och blir heller aldrig helt övertydliga i filmen.

Exempel

Karaktärerna spelar alla nyligen intagna på ett mentalsjukhus. De lär känna varandra under terapiesessioner och under sin lediga tid i samlingsalen. Till skillnad från de andra intagna känner de att någonting är fel med personalen. Det är som om de är lite väl trevliga och överseende. De ler jämt, höjer aldrig rösten eller förlorar fattningen. En dag brister en annan patient ut i en tirad om att demonerna försöker ta hans själ, vilket givetvis tystas ned av de vänliga sköterskorna. Under natten har de alla en mardröm där mannen ber om deras hjälp i samband med att han mördas av något bestialiskt.

Nästföljande dag är mannen försvunnen från avdelningen. Sköterskorna säger att han är utskriven och de hoppas att karaktärerna snart också blir det, något som borde sända en rysning eller två utefter ryggraden. Sakta börjar de andra mentalpatienterna bli allt mer underliga. De börjar betrakta karaktärerna som om de vore monster. Utstötta och ensamma verkar endast sköterskorna vilja ha med karaktärerna att göra, ständigt försäkrande att de blir bättre och bättre. Till slut blir de kallade in till överläkaren som förklarar att det är dags nu. De ska skrivas ut, något som karaktärerna vid det här laget känner stor skräck inför.

Karaktärerna eskorteras ut av sköterskor till en entréhall, där de sedan blir lämnade som fria män. Då de sedan kliver ut ur byggnaden ser de att platsen är ett gammalt, övergivet och fallfärdigt hus mitt ute på landet. Om de kliver in igen ser de att huset inte alls verkar vara ett mentalsjukhus. Det är endast en fallfärdig kåk. Tiden som mentalpatienter verkar vara något som de inbillat sig. Men hur, och framför allt vad, fick dem att inbilla sig det? Och vad gör de egentligen här ute på landet i ett stort och fallfärdigt ruckel?



Detektivgätor

I detektivgätor är det sökandet efter en lösning som driver berättelsen framåt. Det kan mycket väl centreras kring ett mord, som i Agatha Christies romaner, men det är inte alls begränsat till det. Berättelsen kan likaväl handla om sökandet efter förlorad identitet eller en gammal relik. Exakt vad det är som söks är inte det relevanta, utan snarare strukturen på själva berättelsen.

Berättelsen drivs där framåt genom ledtrådar. Genom att finna rätt ledtrådar kan spåren logiskt följas vidare till nästa ledtråd. I slutänden finner karaktärerna det de letar efter och det är där berättelsen når sitt klimax. Denna spelstil går utmärkt att kombinera med andra, för att variera stämningen ytterligare.

Filmexempel hittar vi exempelvis i *The Mummy* (originalfilmen från 1931) och *Fallen*. Den senare visar ganska väl på hur detektivgenren kan fungera i **Bortom** värld. Den handlar om en polis som ser en seriemördare avrättas, för att kort därefter uppleva hur mord åter börjar ske med den döde mördarens tillvägagångssätt. Det verkar som om mördaren på något vis överlevt och det blir polismannens mål att ta reda på hur. Han lyckas bit för bit få information som avslöjar den större helheten, vilket till slut leder fram till filmens klimax.

Exempel

Karaktärerna får i uppdrag att utreda mordet på en ung man som återfunnits ritualmördad. På brottsplatsen finns spår av satanistiska ritualer, vilket får dem att börja undersöka trakten efter kända satanister. Snart finner karaktärerna också en av den lokala skolans mer populära tjejer som en trolig misstänkt.

Det visar sig då också att deras undersökning inte är välkommen av samhällsgemenskapen. Karaktärerna får motta olika hot, samtidigt som de blir motarbetade av i stort sett alla. De får intrycket av att någon i stadens maktsskikt verkar vara ute efter dem. Från att ha varit jägarna, blir snart karaktärerna de jagade. Någoting verkar vända folket emot dem och förhållandena i samhället blir allt mer mörka. Folk börjar bete sig underligt, omgivningarna känns mer hotfulla och konstiga läten hörs om nätterna. Kan karaktärerna finna de tillgängliga ledtrådarna för att förstå exakt vad ritualen betytt? Och hur återställer de allt till sitt tidigare skick?

Action

Actionberättelser handlar i grund och botten om en sak: tempo. Ofta börjar allting lugnt. Sakta byggs en stämning upp, för att därefter fullkomligt explodera (ibland bokstavligen talat) i en rasande fart. Då det sker är det snabba val som gäller och karaktärerna ska utsättas för stor stress. Det sker ofta i film med en dos av både våld och explosioner, men det viktiga är att se till att karaktärerna inte får tid att luta sig tillbaka, vila ut och tänka igenom sina handlingar. Det fick de göra i början av berättelsen. Nu börjar det höga tempot och med det även stress och risken att begå misstag. Filmexempel som skulle kunna passa in i **Bortom** är *End of Days*, *Land of the Dead* eller *Resident Evil*-filmerna.

Exempel

Karaktärerna skickas ut för att finna vad som hände med en grupp forskare ute i den avlägsna vildmarken. Färden till deras timmerstuga ute i skogen går smärtfritt, men väl där finner de spår av strid. När de undersöker platsen upptäcker de att forskarna funnit en gammal gruva i trakten och att de tog med sig någon sorts gammal stentavla som de fann där. Karaktärerna finner också en del av stentavlan, som verkar ha brutits sönder. Kvällen kommer och karaktärerna blir kvar i stugan över natten för att fortsätta sitt sökande efter forskarna nästa dag.

Men under natten blir stugan attackerad av obесkrivliga varelser. Någoting verkar ha väckts då stentavlan bröts, men vad? Och var är forskarna nu?

Symbolik

Symbolikberättelsen är egentligen ingen genre i sig, utan snarare ett sätt att förhöja olika genrer. Den spelar mycket på att skapa symboler för andra saker. Ett filmexempel är Stigmata där en kvinna börjar utveckla stigmatmärken liknande de Jesus hade. Många anspelningar görs här till myten kring Jesus och det är vad som menas med symboliska berättelser. De skapar paralleller till en redan existerande myt och utnyttjar den för att styra stämningen.

Teman för berättelser kan vara hur en grupp vänner blir förrädda av någon av dem själva, precis som Judas förrådde Jesus, eller hur en starkt troende sekt får insikt om att deras heliga ledare undanhåller en sanning, likt den frukt som Eva bet i och som förorsakade syndafallet. I Stigmata är det väldigt uppenbart med kopplingen och ju mer tydlig den är, desto tydligare är det vilken stämning som eftersträvas. Sällan blir övertydligheten i en symbolisk berättelse lika bra för spelupplevelsen som då den får ligga i bakgrunden och anas.

Ett par andra filmexempel som kan nämnas är Vampire's Kiss, Silent Hill och Session 9. Här förtjänas även ett bokexempel nämnas, nämligen Dan Browns Da Vinci-koden som arbetar mycket med koder och anspelningar på forna myter.

Exempel

Samtliga karaktärer får en inbjudan att närvara vid en teaterföreställning som handlar om en man som drömmer om att få tillbaka sin fru. Vad de inte känner till är att de alla bär en önskan om något som de inte kan få. I pauserna mellan scenerna möter de alla en trevlig äldre herre – Mostephi – som helt kort kommer tala med var och en av dem.

I takt med att pjäsen fortgår blir miljön allt mer levande. I slutakten dras karaktärerna in i själva pjäsen. De får inte bara agera mot de olika rollerna, utan de ställs även mot Mostephi, som erbjuder dem en lösning på alla deras problem – eller att de får stanna i pjäsen för evigt. Föga kunde karaktärerna ana att de skulle dras in i ett drama av faustiska proportioner då de kom till teatern...

Andra tidsperioder

Bortom är skrivet för nutid och följer sakta med framåt i tiden med tillbehör och material som kan köpas och laddas ned från vår hemsida. Det finns inget som hindrar att du använder dig av **Bortom** i andra tidseror. Mytologin som finns beskriven för **Bortom** öppnar möjligheter att utforska andra miljöer än den nutiden erbjuder. Varför inte förlägga en berättelse under det första korståget? Eller spelar kanske karaktärerna vikingar på plundringståg? Eller så är de med vid deportationen av straffångare till Australien?

Webbtips

Ett exempel på hur en berättelse kan förläggas till en annan tidsperiod är berättelsen **Fördärvade främlingar**, som kommer att finnas för nedladdning både på <http://www.mylingspel.se> och <http://www.bortom.nu>, vilket utspelar sig i USA under 1870-talet.

En av de viktigaste sakerna är att besitta viss kunskap om den tidsålder berättelsen placeras i. Det första du bör tänka på är att göra efterforskning för tidsperioden. Genom att fylla berättelsen med tidsenliga detaljer tillförs extra nivåer i spelet. Det finns liten anledning att förlägga en berättelse i det viktorianska England om det saknar de karaktäristiska föremål och sedvänjor som förekom då. Med andra ord, det är viktigt att förmedla erans stämning om du placerar det i en annan tidsperiod än i nutiden. Filmexempel på hur berättelser i andra tidsperioder kan vara är From Hell, Sleepy Hollow och Vidocq.

Det ovannämnda antar främst att det är i det förflutna som berättelsen utspelar sig. Det går lika bra att placera det i framtiden, vilket av naturliga skäl är svårt att göra efterforskning om hur det blir. I sådana fall får du istället ta ställning till hur långt den teknologiska och sociala utvecklingen kan tänkas ha gått. Filmer som du kan hämta inspiration från för att skapa en intressant spelmiljö kan vara Event Horizon eller Alien-filmerna. I framtiden kommer det även att presenteras framtidsmiljöer till **Bortom**.

Exempel

Alla karaktärer är en del av Christopher Columbus expedition mot det som blir känt som Amerika. De blir vänligt mottagna av indianerna och kontakten som byggs upp är mycket god. Men det visar sig att lugnet är en fasad. Då Columbus ska färdas tillbaka till kung Ferdinand och drottning Isabella kallar han till sig karaktärerna på kvällen. Han beordrar dem att tillfångata ett flertal av indianer som de blivit vänner med. Det är en väldig tvärvändning i Columbus beteende, men han är bestämd. Indianerna ska kidnappas. Hur reagerar karaktärerna på det?

Och under färden på skeppet vägrar Columbus låta indianerna möta några av besättningsmännen. Endast han själv får ha någon kontakt med dem, vilket uteslutande sker nattetid. De hör plågade skrik från lastutrymmet där indianerna förvaras. Samtidigt börjar saker och ting gå mycket fel ombord. Vad gör Columbus med indianerna? Och vad är det som har förändrat honom? Det är upp till dig som berättare att bestämma!

Webbtips

Vill du veta mer om filmerna som nämns i texten? På Internet Movie Database (<http://www.imdb.com>) finns möjlighet till sökningar på de olika filmerna.