

Mamma Margfrost og Grauten

Mamma Margfrost og Grauten er et rollespillscenario for Steins d6-systemet, skrevet for RegnCon XVIII, beregnet for 5 spillere pluss spilleleder. Både modulen og selve spillsystemet er designet for at både spilleleder og spillere skal kunne gjøre seg kjent med spillet på noen få minutter. Spontan kreativitet og innlevelse er mye viktigere for at spillet skal gå bra enn systemkunnskap er.

Spillparadigmet modulen baserer seg på er «sandkasse-idealet», hvor fokuset ligger på spillernes rollefortellinger og interne samhandling seg imellom, samt deres utforskning av verdenen rundt karakterene i tråd med disse personlige motiver og interesser. Spillelederens rolle er i dette paradigmet i stor grad reaktiv og «passiv» - jobben er å formidle verdenens natur og konsekvensene av spillernes handlinger i den. Dette står i kontrast mot en mer ortodoks scenarieoppbygning hvor spillelederen tar en mer aktiv rolle i å bestemme handlingen, og karakterene i større grad fungerer som katalysatorer for å «avdekke» en allerede på forhånd grovt sett fastlagt fortelling.

Modulen består av:

- Et grunnpremiss, som skisserer opp «sandkassen» spillet foregår innenfor.
- Beskrivelser av spilleleder-styrte karakterer (NPCs).
- En seksjon med råd og tips til spilleleder om hvordan man leder en «sandkasse»-modul generelt, og denne modulen spesielt, på en god og hensiktsmessig måte. Hvor slavisk disse rådene skal følges er imidlertid fullstendig opp til spilleleder selv.
- Spillernes karakterer.
- Reglene for Steins d6-systemet, pluss spesielle regler for troll.

Grunnpremiss

Spillerne i Mamma Margfrost og Grauten tar på seg rollene som en familie av troll. Margfrost-familien bor i berghallen sin, i et fjell langt inne i en navnløs fjord på vestlandet. I fordums tider spredte familien skrekk og gru gjennom bygdene og gårdene langs fjorden – spesielt Mamma Margfrost selv.

De siste århundrene har det derimot eksistert fred og fordragelighet mellom trollene og menneskene. Bakgrunnen for dette er at Margfrost-familien og lokalbefolkningen inngikk en avtale, hvor trollene gikk med på å la menneskene være i fred, i bytte mot at menneskene hver julaften satte en stor gryte med deilig rømmegrøt utenfor trollhulen. Denne avtalen har blitt opprettholdt gjennom generasjoner, og på det tidspunktet modulen finner sted er det 60 år gamle Gudrun Solbakken som har hatt ansvaret for julegrøttradisjonen i nesten 50 år. Hun lager veldig god grøt.

Nå er julaften kommet igjen, og familien Margfrost har gledet seg til grøtkalaset helt siden i fjor. Men denne julaften vil bringe med seg et sjokk. Når trollene kikker utenfor hulen sin, står det ingen gryte der! Kun snølagte fjellsider og en kald, mørk fjord venter dem utenfor hulen.

Det som har skjedd, er at den andre verdenskrig har kommet til Norge. Det er julaften 1940. En gjeng med unge norske menn har de siste dagene gjemt seg hjemme hos Gudrun i påvente av å bli hentet med båt og skipet over til England for å bli trent som soldater.

Uhellet har imidlertid vært ute. Tyskerne har fått nyss om at Gudrun skjuler motstandsfolk, og har sendt en motortorpedobåt med soldater og militærpoliti til fjorden for å arrestere Gudrun og de unge håpefulle mennene, samt gjennomføre alle bygder og gårder i nærheten for å finne ut om det skjuler seg flere blivende motstandsfolk andre steder også.

Gudrun og karene er allerede arrestert når trollene kikker utenfor og ikke finner noen gryte. De er

brakt ombord på den tyske jageren, som ligger fortøyd ved kaien i Dalsbotn, tettstedet innerst i fjorden. Små grupper av tyske soldater er i ferd med å ta seg frem langs fjorden langs begge sider, mens de på tildels brutalt vis gjennom søker alle hus og bygninger etter flere potensielle rømlinger.

Trollenes hule er ganske langt inne i fjorden, og Dalsbotn, som ligger ved fjordens innerste punkt, er bare omlag en kilometer unna. Mellom trollhulen og Dalsbotn ligger det tre til fire gårder, alt etter hva spilleder bestemmer er hensiktsmessig.

Den nærmeste gården er Gudrun sin. Tyskerne har vært der og hentet både gamle Gudrun selv og samtlige mannfolk på gården. De eneste som er igjen er Gudruns svigerdatter Stina (kone til Gudruns sønn Sverre), og hennes to småbarn. Stina er fortvilet, men i motsetning til mange av de andre lokale tror hun på troll, og selv om hun er redd for dem er hun mer redd for tyskerne, og kan fortelle dem hva som har hendt. (Dette fordrer selvfølgelig at familien Margfrost forhører henne på ett eller annet vis i stedet for å bare spise henne.) Barna hennes er Frøydis på 4 år og Sigurd på 6 måneder.

Dalsbotn er et lite tettsted med en landhandel, en kirke, en skole og ca. 20 bolighus. Tyskerne er for øyeblikket i ferd med å ransake hele stedet. I kirkekjelleren gjemmer det seg et halvduzin flere motstandsmenn. De er bevæpnet, og vil gjøre motstand når tyskerne nærmer seg kirken (som skjer når spilleder bestemmer det).

De tyske letetroppene består av 50 Wehrmacht-soldater, for øyeblikket under kommando av en Gestapo-offiser: SS-Sturmbannführer Wolfred von Donnersmarck. De beveger seg rundt i geværlag på 10 mann. To lag har dannet et kringvern rundt Dalsbotn mens ett lag gjennom søker husene der og de to siste lagene gjennom søker gårdene på hver sin side av fjorden. I tillegg tjenestegjør 100 marinegaster som mannskap på MTBen. Disse er sparsomt personlig bevæpnet og deltar ikke i husundersøkelsene, men kan om nødvendig gi dekningsild og beskytte seg selv og båten med to maskingevær og en lett kanon.

Ombord på båten sitter også Gudrun, sønnen Sverre og syv blivende englandsfarere. To av disse har blitt såret under arresten. Von Donnersmarck er allerede i gang med å forhøre fangene på ekte Gestapo-vis, til grammofontoner av Wagner.

Karaktermal for NPCer:

Wehrmacht-soldat

Fysisk 1

Mentalt 1

Sosialt 1

Sparke inn dører og rasere inventar 4

Skrike sinte ordrer på tysk 4

Skyte med gevær 3

Ignorere bøtter og gråt uten å fortrekke en mine 3

Kaste håndgranat 2

Lete etter skjulesteder 2

Våpen: Gevær (2 skade), Håndgranat (3 skade til alle innenfor ca. 5 meters radius av granaten).

Annet: Snakker tysk og gebrokkent bokmål.

Marinegast

Fysisk 1
Mentalt 1
Sosialt 1

Synge sjømannsviser 4
Sette sjøbein 4
Svømme 3
Gjøre jobben sin ombord 3
Skyte med kanon 2
Skyte med maskingevær 2

Våpen: Kanon (3 skade for hver suksess på angrepet – kan drepe troll!), Maskingevær (2 skade for hver suksess på angrepet). Kun 1 kanon og 2 maskingeværer er tilgjengelige.

Annet: Snakker tysk og gebrokkent bokmål.

Motstandsmann

Fysisk 1
Mentalt 1
Sosialt 1

Holde motet oppe 4
Oppildne til patriotisme og motstand mot okkupasjonsmakten 4
Motstå tortur 3
Gjemme seg i provisoriske skjulesteder 3
Tåle kulde 2
Skyte tyskere 2

Våpen: Gevær (2 skade). Fangene på båten har selvfølgelig allerede blitt fratatt sine våpen.

Annet: Snakker nynorsk, forstår bokmål pluss enkelte engelske og tyske gloser.

Sauebonde

Fysisk 1
Sosialt 1
Mentalt 1

Gjøre gårdsarbeid (mann) eller Stelle hjemme (kvinne) 4
Be til Gud 4
Gjøre gårdsarbeid (kvinne) eller Drikke øl (mann) 3
Ta djevelens navn i sin munn 3
Bønnfalle tyskere om nåde med jammer og gråt 2
Påkalle troll og vetter og underjordiske makter 2

Våpen: Bønner, bannskap og overtro (Hjelper kun mot Storesøster Margfrost – se beskrivelse).

Annet: Snakker nynorsk, forstår noe bokmål.

Gudrun og Stina

Gudrun og Stina innehar de samme evnene som vanlige sauebondekoner, men har også ferdigheten «Lage julegrøt» på henholdsvis nivå 5 (Gudrun) og 2 (Stina)

SS-Sturmbannführer Wolfred von Donnersmarck

Alder: 35 år

Bakgrunn: Wolfred von Donnersmarck er, som alle andre Gestapo-offiserer (de samlebandsproduseres) en høy, blond, pen og tvers gjennom arisk tysker som er både intelligent, sjarmerende og grusom, uten et snev av samvittighet – nazist og gentleman til fingerspissene. Han er alltid prikkfritt kledd i sin sorte uniform, med ridestøvler på føttene og en stilriktig offiserslue med hodeskallemerke på hodet. Von Donnersmarck er en ekspert på klassisk musikk og litteratur, fransk vin, europeiske språk og brutale avhørsmetoder av alle slag. Selv om den tyske okkupasjonen av Norge fremdeles er ganske fersk, har von Donnersmarck allerede rukket å forelske seg i landet og har funnet seg godt til rette. Han regner seg som en ekte norgesvenn, og demonstrerer dette så ofte som mulig ved å spore opp og uskadeliggjøre alle som prøver å forsure det gode miljøet og enigheten som kjennetegner tysk-norske relasjoner. I tillegg er han fascinert av gammel norrøn tro og idealer, og har kjøpt et torshammer-smykke som han bærer rundt halsen.

Natur: God lytter – får tilbake mojo når han får noen til å røpe en hemmelighet.

Svakhet: Gammel kneskade – halter stygt på den ene foten etter en rideulykke, og kan ikke løpe.

Syrke: Prøyssisk selvdisciplin – mister aldri besinnelsen, uansett hva som skjer.

Evner:

Få ungpiker og trollfrøkner (ikke trollmødre!) til å forelske seg hodestups i ham ved første blick 4

Oppføre seg sivilisert, dannet og sjarmerende 4

Torturere fanger på grusomt vis 3

Underholde kvinner 3

Slå med ridepisk 3

Gjøre nazihilsen 3

Holde kustus på sine underordnede 2

Skyte med pistol 2

Skille sannhet fra løgn 2

Tåle smerte 2

Våpen: Ridepisk (1 skade hvis han triller 3 suksesser på angrepet, ellers gjør det bare vondt), Luger pistol (1 skade).

Annet: Snakker alle fastlandseuropeiske språk inkludert både bokmål og nynorsk flytende, og forstår noe islandsk/gammelnorsk. «Tåle smerte»-evnen lar von Donnersmarck ignorere minuser på terningkastene når han er skadet, og gjelder for en kamprunde av gangen. «Tåle smerte»-kastet selv trilles alltid uten minuser.

Sandkassespilling: Råd og tips til spilleleder

Sandkasseprinsippet i rollespill går kortfattet sett ut på et ideal om at handlingen i størst mulig grad skal styres av spillernes egne, åpne valg i tråd med de motivasjoner og interesser som innehas av karakterene de spiller. Fokuset er på samhandlingen mellom karakterene, ikke på «plottet» i scenariet. Hverken forløpet eller utfallet av spillet er ment å være gitt på forhånd. «Mamma Margfrost og Grauten» kan f.eks. ende opp med å bli historien om:

- Familien med troll som redder en stakkars bonde-og motstandskvinne ut av nazistenes klør og blir krigens mest usannsynlige motstandshelter.
- Sjalusidramaet hvor tre trolldøstre konkurrerer mot hverandre på tvers av familiens interesser forøvrig om hvem som får den nazistiske drømmepriksen.
- Den grusomme natten da den unge bondekona Stina blir bergtatt av trollene og tvunget til å koke grøt for dem i hallen deres til Dovre faller.
- Natten da trollene ikke får grøten sin, og hevner seg ved å sluke hvert eneste menneske i mils omkrets, både nordmenn og tyskere, og fremdeles har Plass Til Meir.
- Natten da trollene ikke får grøten sin og likevel ikke gidder å gå ut, men underholder seg selv hjemme i stedet ved å krangle og plage hverandre slik som de vanligvis ellers gjør.

Så lenge alle har det moro blir modulen en suksess, uansett om man blir «ferdige med historien» eller ikke. Om både handling og moro stagnerer er det selvfølgelig helt i orden å introdusere handlingselementer som får hjulene i gang igjen. Hvis trollene bare sitter hjemme og kjeder seg, så får de kanskje besøk av noen motstandsfolk som er på flukt fra tyskerne og leter etter et sted å gjemme seg. Eller av tyske soldater som leter etter skjulte motstandsfolk i hulen. Eller begge deler på en gang.

«Mamma Margfrost og Grauten» inneholder 150 soldater tilhørende den tyske hær og marine, og faren til å falle for en uheldig fristelse til å kjøre den som et rent taktisk krigsspill er dessverre tilstede. Unngå dette! Det er *ikke* moro for de fleste å sitte og trille terninger uavbrutt gjennom en modul på et con, eller gjennom en vanlig spillkveld i en lengre rollespillkampanje for den saks skyld.

Mange spilledere har en inngrodd og instinktiv motvilje mot å la spillerne «få noe gratis». Den filosofien er bare tull i en modul som denne. Hvis flyten i spillet forstyrres av for mye terningkasting, så skjær gjennom og avgjør situasjonen til spillernes fordel. Beskriv hvordan de hodede tyske soldatene får panikk og flykter fra trollene, eller bryter sammen i hulkegråt og bøtter på et for trollene ukjent språk, eller faller hodestups i forelskelse overfor Mellomsøster og begynner å slåss om hennes gunst. La spillerne beskrive hva de gjør med sine overvunne fiender, uten å nødvendigvis kaste terninger for å se om det lykkes.

Modulen inneholder ett enkelt våpen som kan drepe troll permanent, nemlig kanonen på den tyske MTBen. Dette bør ikke skje før i en eventuell klimatisk kamp helt på slutten av modulen. Det er *ikke* moro for en spiller å få karakteren sin drept lenge før spillet faktisk er over. Om du velger å bruke kanonen tidlig i spillet bør du derfor se bort fra regelen om at den kan drepe troll frem til tidspunktet er riktig for at den kan gjøre det.

Ikke vær redd for å være kreativ, og legge til eller trekke fra elementer i settingen som det passer seg. Kanskje et skudd fra den tyske MTBen slår inn i en steinrøys og avdekker de skjulte, avgnagde beina til Pappa Margfrost – og igangsetter en konfrontasjon innad i familien hvor Mamma Margfrost blir tvunget til å innrømme hvordan Pappa *egentlig* døde.

Fremfor alt: Ha det gøy, og gjør ditt beste for at alle spillerne har det gøy også.

Mamma Margfrost

Alder: Eldre enn Dovrefjell

Bakgrunn: Mamma Margfrost er familien sin høvding, ei massiv, tung og ruvande frue med auge så svarte som myrhol, never så store som kampesteinar, ein lang, krokate nase og ein majestetisk hale som ho sleper tungt etter seg når ho går. Ho har langt, grått, viltvaksande hår som huser eit eget lite økosystem av sopp, lav, insekter og smågnagarar.

Mamma Margfrost har alltid vore sjefen i berghallen, og styrd sin familie med kjærleiksfull jarnhånd sjølv før Pappa Margfrost forsvann. Ho har fortalt borna sine at det var Han Med Hammaren som tok far ifrå dei. Somme tider saknar ho si make. Magen hennar knurrar når ho tenkjer på han.

Før i tida var Mamma Margfrost ordgjeten i heile krinsen. Ho brukte å vitje gardane attmed fjorden om natta for å sluke folk og fe med hud og hår, og lot seg ikkje stoppe av korkje stål eller trollkors. No lever ho eit stillare liv, og brukar det meste av tida si til å stelle for borna sine. Jolegrauten er ei kjærkomen pause frå denne rutina.

Natur: Grautglad – får attende mojo når ho sett til livs ei stor skål jolegraut. Grauten til Gudrun er den beste, og så må det vere smør og mose på.

Veikskap: Ordhalden – når Mamma Margfrost lovar noko, må ho og halde ord.

Styrke: Klippefast – Det er kun to ting Mamma Margfrost er redd for i heile verda: Sola og Han Med Hammaren. Trugsmål og skremslar frå einkver annan fnys ho berre av.

Fysisk 3

Mentalt 0

Sosialt 0

Evner:

Knuse knoklar med berre nevene 4

Ha plass til meir 4

Sjå ut som ein bergknaus 3

Lukte kristenmannsblod 3

Tukte borna sine så dei føyer seg 3

Skremme livskiten ut av folk og dyr 3

Trampe i jorda så ho (jorda) ristar 2

Dele ting rettvist mellom borna 2 (Mamma avgjer kva «rettvist» tyder, oftast får Veslegut mest.)

Stelle heime 2

Brele med guten sin 2

Våpen: Knokkelknusande never – 2 skade + 1 skade for kvar suksess i åtaket. Trampe i jorda – alle omkring ho må klare like mange suksessar på eit Fysisk kast som dei Mamma Margfrost får med dette åtaket, eller bli slått til jorda og miste si neste handling. Evna kan og brukast til å utløyse skred. Effekten av det er opp til speleleiar å avgjere.

Rustning: Tjukkhuda – Kvart åtak mot Mamma Margfrost gjer 2 mindre skade.

Anna: Det einaste menneskespråket Mamma Margfrost kan som framleis snakkast andre stader enn på Island, er nynorsk. Takk, Ivar Aasen!

Storesøster Margfrost

Alder: Eldre enn Metusalem

Bakgrunn: Storesøster Margfrost er Mamma Margfrosts eldste born, og hugsar godt Pappa, sjølv om ho aldri talar om han. Ho er ei høgrest jomfru med porselenskvit hud, ramnsvart hår og dei same djupe myrhol-auga som mora har. Halen hennar er lang og skuggeaktig, vag i forma. Til vanleg kler ho seg i ei kjole ho sjølv har laga av kingelvev og fugleknoklar.

Av alle Margfrost-borna er Storesøster den klokaste og mest lærde. Kwart ledige augneblink ho har frå mora sine krav og syskjena si kjekling brukar ho til å øve seg på trolldomskunstane sine, på gand og galder og runer og seid. Ho har vorte rett god etter kvart, men det finst grenser for kor mykje ho kan nytte dei inne i berghallen sitt mørkre – anna enn til å plage sine syskjen med, så klart. Storesøster Margfrost er framleis ein uslepen diamant.

Sjølv om Storesøster virkar kald og kjenslelaus på utsida, sjølv til Margfrost å vere, har ho og ei romantisk side inga andre enn ho sjølv veit om. Ein dag vil ho finne Den Rette, og dei vil få mange born, leggje under seg heile verda saman og styre den med jarnhand til evig tid. Denne yndige og rosenraude draumen har ho ikkje tala om til nokon i familien.

Natur: Mannhaftig – Storesøster Margfrost er sterk i vilja, og veit kva ho vil. Ho får attende mojo når ho trumfer si vilje gjennom mot eit anna familiemedlem si vilje.

Veikskap: Tvangsnevrotikar – dersom menneske freistar å verne seg sjølve på overnaturlig vis mot makta til Storesøster Margfrost, vil det alltid verke. Det vere seg med stål, salt over skuldra, vievann, kors, kyrkjeklokkar, bønar, bannskap, torshammar, trollkors eller kva som helst anna. Om tanken bak symbolet eller handlinga ikkje er å verne seg mot Storesøster, vil det ikkje verke. Storesøster kan ikkje skade eller tvinge eit verna menneske på noko vis, korkje magisk eller fysisk. Hennar eigen familie kan ikkje verne seg på dette viset, det kan kun mennesker gjere.

Styrke: Sterk i trua, sterk i makta – Storesøster kan kun skadast av ting som åtakaren hennar trur har makt over det overnaturlige – det vere seg signa kuler, vievann, kaldt stål eller kva som helst anna. Om åtakaren ikkje trur at våpnet hans/hennar har denne særskilde makta, vil åtaket vere fånyttig.

Fysisk 1
Mentalt 2
Sosialt 0

Evner:

Kalle fram bitande nordavind som går gjennom marg og bein 4

Fryse nokon fast ved å stirre dei inn i auga 4 (ser ho vekk, er dei fri att)

Spå i menneskeknoklar 3 (Speleleiaren avgjer kva ho ser)

Kaste små forbanningar over irriterande syskjen 3 (varar ei scene, kan ikkje svekkje Evner)

Gli over jord eller vann som eit skrømt, utan å vere nedi med føtane 3

Skyve arbeid over på søstrane sine 3

Stelle heime 2

Ha plass til meir 2

Fryse nokon til is berre ved å ta på dei 2

Kysse draumeprinsen utan at han frys ihjel 2

Våpen: Bitande vind – gjev alle menneska i nærleiken -1 terning på alle kast. Kan ha andre konsekvensar, med speleleiaren sitt samtykkje.

Anna: Storesøster kan gamalnorsk, nynorsk og sørsamisk, samt broker av gælisk og bokmål.

Mellomsøster Margfrost

Alder: Eldre enn Svartedauden

Bakgrunn: Mellomsøster Margfrost er si fars dotter. Pappa Margfrost hadde ord på seg for å vere ein storsjarmør, og Mellomsøster syner denne arven til fulle. Med sitt lange hår, grønne auge, mjuke hud, raude lepper, smilehol og perlekvite tenner er ho sin far opp av dage. Ho er slank og vever, med ein lang kuhale som ender i ein fløyelsmjuk, forførande dusk. Mellomsøster Margfrost kler seg i bunad. Sjølv om ein kunne tru at Mellomsøster ikkje lever opp til Margfrost-namnet, vert det sagt at ho har eit hjarte av is, og dei tallause stakkarane som har fått hjartane sine knust av henne vil vere samde om at det er slik.

Søt, venleg og blid på utsida – kjærleikslaus og manipulerande på innsida. Slik er Mellomsøster. Ikkje ein gong sin eigen familie er ho verkeleg glad i, og ho går ikkje av vegen for å gjere livet vanskeleg for dei når ho kan kome unna med det. Det er godt for dei at dei er like farlege som ho er.

Natur: Manneglad – får attende mojo når ho stel kjærasten til nokon andre.

Veikskap: Smiger – Mellomsøster Margfrost elsker å høyre om kor fager, klok og snill ho er. Om nokon freistar å godsnakke med ho på denne måten, vil dei automatisk vinne fram – i byrjinga. Etter kort tid (frå nokre minutt til nokre timer) vil ein verte ein «keisam person». Smiger frå andre i familien har ingen verknad.

Styrke: Hjartelaus – Mellomsøster Margfrost går fort lei av folk, og når ho går lei, er det ingenting dei kan gjere med det. «Keisame personar» vil aldri lukkast med å påverke Mellomsøster med sosiale Evner og slikt. Igjen gjeld dette ikkje for resten av familien, uansett kor keisame dei vert.

Fysisk 1

Mentalt 0

Sosialt 2

Evner:

Sjarmere nokon med eit einaste smil 4

Tiltrekkje seg merksamda til staute karar trass i slagsmål og vonde ord 4

Plage syskjen med lumske knep 3

Stelle heime 3

Kvitte seg med keisame personar på morosame måtar 3

Gjere seg så fager og gild at ingen (utan familien) får seg til å gå til åtak mot henne 3

Ha plass til meir 2

Få nokon ho har sjarmert til å slåss og, om naudsynt, gå i dauden for henne 2

Furte eller grine så sjølv familien tykkjar synd i henne 2

Ri på gris 2

Våpen: Mellomsøster slåss ikkje sjølv på ærlig vis viss ikkje ho må, og det einaste våpenet ho har anna enn sjarmen sin er ein liten tollekniv (1 skade). Ho er mest glad i å få andre til å slåss for (eller helst *om*) seg. Å myrde keisame personar som ikkje ventar det er noko heilt anna. Så lenge spelaren greier terningkastet for dette, kan spelaren fritt fram avgjere ein kreativ og morosam måte som Mellomsøster Margfrost gjer det av med det keisame mennesket på. Stakkaren har ingen sjanse til å verge seg sjølv. Ein annan Margfrost kan derimot verge han, om speleleiaren tillet dette.

Anna: Dei språka Mellomsøster kan er gamalnorsk, nynorsk og kulokk.

Veslesøster Margfrost

Alder: Eldre enn Grunnlova.

Bakgrunn: Veslesøster Margfrost er familiens yngste frøken. Ho er ei høy og radmager skapning med bleik hud, langt, vissent hår og store, mjølkeaktige auge. I staden for tenner har ho lange, sylkvasse istappar, og tunga er lang og svart. Halen hennar er kvit som dauden sjølv, med ein dusk så kolsvart som arvesynda, og fingrane hennar ender i lange, krokate negler så kvasse som klør og så harde som stål.

Veslesøster er ein Margfrost inn til marginen, og sprer vinter og kulde rundt seg kor ho enn går. Ho har ikkje mykje tid eller sut for kjensler, draumer og fine ord, slik som syskjena og endåtil mora kan ha. Det einaste som styrer ho er svolten. Den riv og slit i henne heile tida, og ofte et ho både sopp, lav og mose – endåtil gråstein – for å stogge han. Det hjelp ikkje. Knasande knoklar og skingrande hyl av angst og smerte kan døyve svolten i eit minutt eller to – men han kjem alltid attende.

Natur: Mannevond – får attende mojo når ho et eit menneske levande.

Veikskap: Ulvehunger – Veslesøster Margfrost må alltid ete alt ho vert servert, med ein gong.

Styrke: Botnlaust hol – Veslesøster har *alltid* plass til meir.

Fysisk 2

Mentalt 1

Sosialt 0

Evner:

Ete eit menneske levande medan det skrik og jamrar i smerte 4

Skremme livskiten ut av folk og dyr 4

Gøyme seg i mørkret 3

Øydeleggje noko fint 3

Klore så blodet sprutar 3

Klapre med neglane 3

Grave i stein 2

Stelle heime 2

Ete kva som helst ho kan bite over 2

Rive hår eller tenner av syskjena sine 2 (Dei veks ut att neste scene).

Våpen: Kloreneglar (2 skade). Ete nokon levande – dette tek tre fulle runder. Offeret tek to skade kvar runde, og er forsvarslaus medan han eller ho vert eten.

Anna: Veslesøster snakkar gamalnorsk og nynorsk.

Veslegut

Alder: Eldre enn deg.

Bakgrunn: Veslegut er den yngste i Margfrost-familien, og er Mamma Margfrost sin «einaste gut». Han er framleis ikkje vaksen, men omlag på storleik med ein tolv år gamal menneskegut. Andletet er rundt, med store auge, ein brei nase og lange, gyllenbrune krøllar. Han er slank men breiskuldra, med ein praktfull hale.

Til skilnad frå familien er Veslegut eit barn av den moderne tida, og er veldig nyfiken på kva menneska gjer på der utafor berghallen. Så langt har ho mor haldt han attende, med åtvaringar om all verdas farar, men eventyrtrongen er sterk i han. Heile verda ventar på han, kjenner han – men han er framleis mor si gut, og vil søkje ly hos henne om verda vert for skummel.

Natur: Nybrottsmann – Får atrtende mojo når han lærar korleis eit moderne menneskeverkty verkar.

Veikskap: Nyfiken – Når han kjem over ukjend teknologi, må han alltid stoppe for å undersøkje det nærare.

Styrke: Lærenem – Veslegut har lett for å lære seg nye ting. Om han bruker eit augneblink på å studere eit stykke mennesketeknologi, vil han fort finne ut korleis det verkar, og vere i stand til å bruke det med to terninger gjennom resten av spelet.

Fysisk 0

Mentalt 2

Sosialt 1

Evner:

Unngå straff frå mor 4

Ta noko frå kvarandre for å sjå korleis det verkar 4

Snike seg unna plikt 3

Binde knute på halen til søstera si utan at ho legg merke til det 3

Spionere på menneska utan at dei legg merke til han 3

Få trøst hos mor 3

Avlede nokon si merksemd bort fra han sjølv 2

Skjønne og snakke menneskespråk 2

Ha plass til meir 2

Gjere manns arbeid 2

Våpen: Veslegut byrjar ikkje med noko våpen, men som nemnd under Styrke, kan han lære å nytte menneskevåpen.

Anna: Veslegut snakkar nynorsk flytande, og har lett for å plukke opp andre språk, som nemnd under Evner,

D6-systemet

Det brukes kun D6 i dette spillet. Et resultat fra 4 til 6 indikerer suksess, mens et resultat fra 1 til 3 indikerer fiasko.

Hver runde kan en karakter utføre følgende handlinger:

Ett angrep eller fysisk handling
og
en sosial eller mental handling

Utføre handlinger:

Hvis handlingen må lykkes/mislykkes for at modulen skal være gøy, så gjør den det.

Hvis handlingen er griselett så lykkes den hvis det ikke er morsommere å trille.

Trilling skjer som følger:

Sjekk om karakteren har en spesiell evne som passer (sånn cirka) til det som skal gjøres.

Hvis ikke:

Bestem om handlingen er

Fysisk, Mental eller Sosial

...og trill et antall terninger som tilsvarer tallet ved siden av den relevante evnen på karakterarket. Dersom en eller flere terninger indikerer suksess (4-6), klarer man handlingen, ellers feiler man.

Mojo:

Dersom man ønsker kan man sikre seg en automatisk suksess på en handling ved å bruke opp sin mojo. Spilleren får tilbake sin mojo når de følger sin natur.

Kamp:

Rekkefølge – Alle angrep skjer i utgangspunktet samtidig. (man trenger ikke TRILLE samtidig, men alt skjer samtidig i spillet.)

Angrep – Hver karakter har ett angrep i runden.

Parering/unnvikelse – Dersom karakteren har en evne som tillater ham å unngå skade ved å parere eller unnvike kan han unngå skade fra et angrep dersom han triller FLERE suksesser enn motstanderen.

Man kan parere/unnvike så mange angrep man vil hver runde.

Man kan IKKE parere eller unnvike angrep som kommer bakfra.

Hver spiller har 6 helsenivå:

0 skade – I toppform! - Ingen problemer

1 skade – Frisk og rask – Fortsatt ingen problemer

2 skade – Uggen -1 på alle trill

3 skade – Grisebanket -2 på alle trill

4 skade – Døden nær -3 på alle trill

5 eller mer skade – RIP – trill 1d6: 1-3=død, 4-6 klamrer du deg til livet, men det er også alt du kan gjøre.

Ekstraregler for troll:

Troll tåler ikke sollys – de sprekker og blir til stein. Dette vil neppe ha noe å si for modulen, med mindre spillerne bestemmer seg for å la natten gå av en eller annen grunn.

Troll er vanskelige å drepe med vanlige våpen – de kan slås eller skytes bevisstløse, men våkner opp igjen når en ny scene begynner (spilleders skjønn avgjør når dette er), og når de våkner opp er de helt friske. Kanonen på den tyske båten kan derimot drepe dem permanent, men bare om, når og hvis spilleleder bestemmer seg for at det er en god ide å gi den denne evnen.

Troll spiser gjerne mennesker – de har ikke fått julegrøten sin, og er sultne alle sammen. Når et troll spiser et menneske eller et husdyr, helbredes all skade trollet har pådratt seg. Spilleren må også trille for å se om trollet «har plass til meir» (dette er en evne, og står oppført som det – bortsett fra hos Veslesøster, som alltid har plass til meir). Hvis trollet ikke har plass til meir kan det ikke spise noe mer resten av scenen, og i løpet av denne perioden har det også \1 terning på alle kast fordi det er så mett.