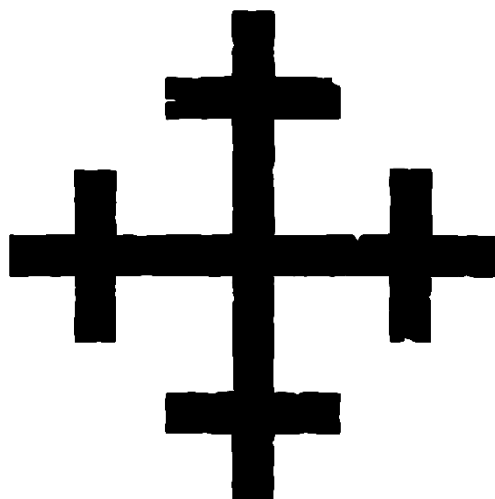


# I troens skygger



- Et FASTAVAL 2024 scenarie -



## Indholdsfortegnelse

1. Introduktion.....	3
2. Baggrundshistorie.....	5
3. Spillerkaraktererne.....	7
4. Regler .....	9
5. Scenariet.....	13
6. Handouts.....	29

### **I TROENS SKYGGER**

Et FASTAVAL 2024 scenarie

**Forfatter:**

Nikolaj Gedionsen

**Karakterillustrationer:**

Martin 'Mook' Knudsen

**Stor tak til spiltesterne:**

Marc, Martin, Mikael, Morten, Ruben og Teis.

Tak til Stefan for at melde sig som sparringspartner, og for feedback. Desuden en ekstra tak til Fastaval-arrangørerne.



## 1. Introduktion

Velkommen til I Troens Skygger, et stemningsbaseret scenarie, som foregår i den mørkeste middelalder.

### Kort fortalt

Scenariet foregår i år 737, og handler om fire vasaller til Charles Martel (de facto konge af frankerne og den fremtidige bedstefar til Karl den Store) som diskret bliver sendt til en grænseby i Frisien, for at finde et forsvundet kristent relikvie. Det viser sig at relikviet er stjålet af en kult dedikeret til den hinduistiske gud Ganesha, og som er fredelig, men i konflikt med kristendommens doktriner – og vasallerne ender med at skulle tage et valg mellem vold eller diplomati.

### Hovedelementer og oplevelsen

I Troens Skygger er et 'theatre of the mind' type af scenarie, som foregår i en historisk-forankret verden, i den spædeste start af middelalderen.

Det er stemningsfokuseret scenarie, som lægger op til at der er mere mellem himmel og jord, end spillerkaraktererne tror. Dvs. der fra starten forsøges at hinte til at der er noget unaturligt, og måske monstrøst på spil.

Overraskelsen er at det monstrøse vil vise sig at have en naturlig forklaring – for os i den virkelige verden – og måske er det virkeligt monstrøse spillerkarakterenes handlinger til sidst.

I rejsen til overraskelsen til sidst, skal spillerkaraktererne igennem en

efterforskning i et fremmed land, i en fremmed by, omringet af en fremmed kultur. Spillerkaraktererne er i bund og grund indtrængere i andres verden, mens de besidder et overlegenhedskompleks. Derfor skal kulturmødet spilles op, i skyggen af forventningen om noget overnaturligt.

Spillerne bliver derfor sat i en situation til slut, hvor de ved at Ganesha blot er en hinduistisk skildring af en guddom, men for spillerkaraktererne kan dette møde virke lige så frygtindgydende og monstrøst, som hvis det var dæmoner fra Helvede der sprang frem.

### Forhåbninger med scenariet

At antyde overnaturlige hændelser og derefter overraske med en rationel forklaring er et forsøg på at lave et fascinerende tvist, til glæde for alle involverede.

Dette er naturligvis et ambitiøst mål, så derfor kræver det en indsats i opbygningen af den verden spillerne og deres karakterer begår sig i. Så vejen hen til slutningen er mindst lige så vigtig, som overraskelsen til slut.

Håbet er, at spillernes fremstilling af deres karakterers overbevisninger, især i scenariets slutning, inspirerer dem til at reflektere over deres egne værdier og overbevisninger, selv efter at spillet er afsluttet.

Som spilleleder er det essentielt at forstå og fremstille den kulturelle konflikt, da den driver narrativet og påvirker



karakterinteraktioner, spillets stemning og den overordnede dynamik.

Samtidig er der en forventning og frihed for spilleleder, til at improvisere indenfor rammerne. Det kræver en del forberedelse, og villighed til at gøre en indsats.

Disse kommende sider vil opbygge baggrundshistorien, reglerne, spillerkaraktererne, samt hvordan selve scenariet kommer til at forløbe.

### **Oversigt over sektionerne:**

'2. Baggrundshistorie' giver et indblik i hvilke kulturelle og politiske elementer der har ledt til scenariets start.

'3. Spillerkaraktererne' giver en oversigt over spillerkaraktererne; deres baggrund, evner og mulige betydning i scenariet. Selve karakterarkene er at finde i '6. Handouts' sektionen.

'4. Regler' giver et indblik i de simple regler scenariet bruger. Der er også en gennemgang af hvornår og hvordan reglerne skal bruges, spillerkarakterernes specielle evner, og deres relation til reglerne.

'5. Scenariet' er den længste sektion, og indeholder alt det historiemæssige spillerne skal igennem. Sektionen er inddelt i akter, og bliver gennemgået i kronologisk rækkefølge. Der er visse sidebjælker, med relevant information, gode råd, og hjælpsomme oversigter.

'6. Handouts' indeholder spillerkarakterarkene, regeloversigter til spillerne, samt diverse scenarieoverblik, som hjælp til spilleleder.





## 2. Baggrundshistorie

### Frankerrigets tilstand

Året er 737, og Frankerriget er under Charles 'Hammeren' Martels styre som de facto konge og officiel rigshofmester.

Charles Martel er kendt for sin sejr ved Poitiers i 732, og får konsolideret sin magt og ekspanderer mod øst, mod Frisien. Bl.a. på grund af en konflikt med den frisiske hertug Radboud, som gjorde oprør og angreb kristne missionærer.

Charles indgik en alliance med kirken, og begyndte at opføre kirker i Frisien. I et politisk spil fik Charles flyttet St. Aunarius' relikvieskrin til Dokkum som et symbol på fred og samhørighed.

Relikvieskrinet forsvinder dog pludseligt fra Dokkum, og der efterlades mystiske symboler - tegn på kætteri eller frisisk sabotage?

Hændelsen truer med at underminere Charles' autoritet og forhold til kirken inden en snarlig vigtig indvielse af kirken ved Biskop Boniface.

Charles sender derfor betroede vasaller (spillerkaraktererne) til Dokkum for at løse mysteriet om det forsvundne relikvieskrin, med høj prioritet og diskretion. De betroede vasaller taler i forvejen det lokale sprog, så valget var nemt.

Charles' position og relation til kirken er skrøbelig; spillerkarakterernes succes er

afgørende for at bevare hans magt og kirkens støtte.

### Frankere vs. Frisere

Den centrale konflikt mellem Frankerriget og Frisien, er præget af kulturelle forskelle og religiøse modsætninger.

Ledet af Charles Martel, repræsenterer frankerne den kristne ekspansion i Europa. Deres mission er at sprede kristendommen, hvilket skaber spændinger i de hedenske områder som Frisien.

Friserne holder fast i deres hedenske rødder og ser frankernes dominans som en trussel mod deres kulturelle identitet. Deres modstand mod det frankiske styre og kristendommen underbygger en løbende kamp for at bevare deres traditioner og selvstændighed.

### De tre kulturer i Frisien

Der er to dominerende religioner i Frisien, og en tredje, meget skjult og ukendt, kult i Dokkum-området.

Den Kristne Kirke:

Dominerer i det frankiske rige, anført af pave Gregor III. Kirken stræber efter at udbrede kristendommen og undertrykke hedenske traditioner. Kirken ser Charles Martel som en vigtig allieret i kampen mod fjender og kætteri.

Den Gamle Tro:

Den Gamle Tro - også kendt som 'Tilbedelsen af Sten og Træ' - overlever i fjerne områder i Frisien, forankret i



ældgamle hedenske rødder. Den bevares af lokale, der dyrker guddomme som Austrō (forsårsgudinde) og Teiwaz (krigsgud) og naturlige dyrefokuserede kræfter.

Tilbedelsen af Sten og Træ ses som kilde til stolthed og identitet af nogle, mens for omvendte frisere ser det som gammel overtro.

**Ganesha-kulten:**

En ganske ukendt kult i Dokkum-området. Den har rødder i legenden om prins Friso - en afhopper fra Alexander den Stores hær, 400 år før scenariets start - og kulten blander eksotiske traditioner med naturdyrkelse.

Dedikeret til Ganesha, elefantguden, søger kulten åndelig og kropslig harmoni.

Kultmedlemmerne praktiserer afståelse fra jordiske goder og ritualistisk ødelæggelse af dyrebare objekter.

### **Skt. Aunarius' relikvieskrin**

Skt. Aunarius' relikviskrin er et kristent relikvie dedikeret til helgenen Aunarius, og indeholder hans hellige knogler.

Skrinet anses for at bringe guddommelig velsignelse og tryghed til Dokkum ved placering i den nye kirke.

Relikvieskrinets har dog en hemmelig og ret ukendt historie. Det var oprindeligt skabt af en Ganesha-tilbedende kunstner som en skjult hyldest til elefantguden.

Skrinets sande formål var at stå til offentligt skue, indtil det skulle ødelægges ritualistisk. Skrinet kom i

besiddelse af Aunarius under hans mission i Frisien og Germanien for 100 år siden. Hans uvidenhed om dets oprindelse førte til, at det blev en kristen hellig genstand.

Ganesha-kulten genkender skrinets sande betydning, da det optræder i den nybyggede kirke.

Kulten ser det som en guddommelig gave og føler det som deres pligt at sikre skrinet tilbage og fuldføre det oprindelige ødelæggelsesritual.





### 3. Spillerkaraktererne

Der er fire spillerkarakterer, som spillerne kan vælge imellem.

Som spilleleder står du for at introducere de fire unikke spillerkarakterer, hver med deres egne fokusområder og baggrunde.

To af disse karakterer er indsyttet i politikken omkring Charles Martel, mens de to andre er dybt forankrede i deres kristne tro.

Det er dog vigtigt at bemærke, at alle fire karakterer er vasaller under Charles Martel.

De fire spillerkarakterer er:

- **Grev Gisulf, den betroede adelige:** Grev Gisulf er en indflydelsesrig adelsmand, kendt for sin loyale tjeneste og strategiske snilde. Hans loyalitet til Charles Martel er ubestridelig, men hans adelsbaggrund giver ham også et unikt perspektiv på rigerne og deres indre arbejde.
- **Ridder Adalric, den fromme kavalier:** Ridder Adalric er en hengiven tjener af kirken og en dygtig kavalier. Hans fromhed og troskab mod kristendommen driver hans handlinger, hvilket ofte bringer ham i konflikt med dem, der udfordrer kirkens autoritet.
- **Frue Adelheid, den snedige diplomat:** Frue Adelheid er kendt for sin skarpe tunge og diplomatiske finesse. Selvom hun er en vasal under

Charles Martel, er det hendes evne til at manøvrere i de politiske vande, der ofte definerer hendes rolle og indflydelse.

- **Søster Gisla, den hengivne nonne:** Søster Gisla er en from nonne, hvis liv er viet til kirken. Hendes fromhed og indsigtfuldhed gør hende til en uvurderlig rådgiver, især i sager, der rører ved hjertet af kristen tro og praksis.

Som spilleleder er det din opgave at guide spillerne i at udforske og udvikle disse karakterer gennem scenariets udfordringer og konflikter, alt imens du sikrer, at hver karakter får mulighed for at skinne og påvirke fortællingen på deres egen unikke måde.

#### Gruppens hierarki

Som den ældste frankiske adelsmand kan Grev Gisulf ses som gruppens de facto leder. Hans status giver ham autoritet og respekt, især i sager, der involverer politik eller strategi.

Dog er hans lederskab ikke absolut, og hans beslutninger kan udfordres af de andre, især når de strider mod deres personlige overbevisninger eller ekspertiseområder.

Som en from kavalier, spiller Ridder Adalric en central rolle i kirkelige og militære spørgsmål med sin fromhed og kampfærdigheder.

Frue Adelheid, den snedige diplomat, bruger sin indsigt og evne til at



manøvrere i sociale situationer til at påvirke og mægle.

Søster Gisla, selvom tilsyneladende tilbagetrukket, er gruppens moralske kompas og bringer væsentlig spirituel vejledning og etisk indsigt til beslutningsprocesserne.

Gruppens hierarki er ikke fast, men dynamisk og kan forandre sig baseret på situationen, karakterernes udvikling og deres indbyrdes relationer. Som spilleleder skal du facilitere denne dynamik og sikre, at hver karakter får mulighed for at udøve indflydelse i overensstemmelse med deres status, evner og overbevisninger.

### **Sprog**

Alle vasallerne har erfaring med det frisiske sprog, da de har opholdt sig i området over noget tid. Naturligvis vil man kunne høre på deres accent at de ikke er lokale, men generelt skal der ikke være fokus på sprog. Dog, hvis det giver mening i situationen, kan et fejlet diplomati tjek måske være på grund af en fejl i kommunikation og forståelse.







## 4. Regler

I et forsøg på at skabe et fokus på historien og rollespillet, er reglerne lavet meget enkle.

Der kræves minimum en 10-sidet terning og en 6-sidet terning per spiller.

Spillerkarakterernes egenskaber er inddelt i tre:

- **Mental og Fysisk:** Spillerkarakterer har to grundlæggende egenskaber, Mental og Fysisk, repræsenteret af et tal mellem 1 og 10.

**Tjek:** Når spillere forsøger handlinger, der kræver betydelig mental eller fysisk indsats (spillederens vurdering), skal de kaste en 10-sidet terning. For at handlingen skal lykkes, skal terningens resultat være mindre end eller lig med karakterens relevante grundegenskab (Mental eller Fysisk).

**Fordel/Hindring:** I visse særlige eller unikke situationer kan spillederen bestemme, at en terningkast får en Fordel eller Hindring.

**Fordel:** Spilleren kaster den 10-sidet terning to gange og vælger det mest gunstige resultat.

**Hindring:** Spilleren kaster den 10-sidet terning to gange og skal anvende det mindst gunstige resultat.

Hvis to forskellige ting giver hver en Fordel og Hindring på samme tid, annullerer de hinanden, og bliver et

normalt rul.

Hvis der er flere Fordele eller

Hindringer, bliver de ikke fordoblet.

Der kan kun kastes max to gange med en terning på samme rul.

De fleste af spillerkarakterers Særlige Egenskaber giver Fordel på specifikke slag (se evt. 'Spillerkarakterernes særlige egenskaber').

- **Troskab:** Spillerkarakterernes Troskabspoint består af et tal mellem 1 og 6. Troskab repræsenterer både karakterens livspoints og mentale sundhed.

**Troskabstjek:** Ved skræmmende, eller livstruende, oplevelser skal spillere slå under, eller lig med, deres Troskab med en 6-sidet terning. Hvis de fejler mister de et Troskabspoint.

Der er aldrig Fordel/Hindring på Troskab.

Generelt er det ikke meningen at der skal være det store fokus på regler, i dette scenarie. Det er dog vigtigt at give spillerne en følelse af at der er noget på spil, og give en indikation af hvornår noget er vigtigt.

### Hvordan og hvornår bruger vi det?

De to grundegenskaber, Mental og Fysisk, er til for at forenkle rollespillet.

Spillerne tager ofte initiativ til handlinger, der kræver et tjek baseret på disse træk. Når en spillerkarakter



forsøger en handling med potentielt væsentlige følger, kan spillederen anmode om et tjek for at bestemme handlingens udfald.

Eksempel:

- En spiller ønsker, at deres karakter skal søge efter spor foran kirken.
- Spilleleder vurderer at det er et vigtig spor – spillerne SKAL have at vide at roserne foran kirken er blevet plukket. Så spilleleder fortæller at denne søgen kræver koncentration og bliver dermed et Mentalt tjek.
- Karakteren har 7 i Mental. Spilleren skal slå 7 eller mindre med en 10-sidet terning for at lykkes med at finde sporet.
- Ved et fejlet tjek vil spillederen stadig fortælle spillerne at deres karakter opdager at roserne er blevet plukket – men pga. det fejlede tjek får spillerne ikke at vide at roserne er blevet sirligt plukket, af en ekspert (Urtekvinden Olene), og der lader til at have været et forsøg på ikke at skæmme resten af rosenbusken.

Pointen er, at spillerne får adgang til de vigtigste spor automatisk. Ved fejlede tjeks modtager de dog ikke detaljerede nuancer, som kunne give dybere indsigt. Dette sikrer, at spillet fortsætter fremad, samtidig med at det opmuntrer til

grundigere undersøgelser og opmærksomhed til detaljer.

### **Troskab**

Troskab er en unik pointskala, da det fungerer som en kombineret målestok for livspoint og mental sundhed.

Ved scenariets kritiske vendepunkter anmoder spillederen om Troskabstjek for at signalere til spillerne, at noget af afgørende betydning står på spil. Dette tjek understreger de mest truende og uhyggelige aspekter af historien.

I sektionen "5. Scenariet" angives specifikke punkter for Troskabstjek, men spillederen har frihed til at anvende tjekket efter behov.

En karakter med Troskab på nul eller mindre kan opleve alvorlige psykologiske eller fysiske konsekvenser, som spillederen kan fortolke på forskellige måder, afhængigt af scenariets kontekst og spilgruppens præferencer.

En Troskab på nul, betyder dog ikke at spillerkarakteren er død, eller ude af historien. Rent spilteknisk betyder det at spilleren får Hindring på alle sine Mental og Fysisk tjeks.

Troskab kan genvindes efter spillederens skøn, især hvis en spillers lidelse hindrer spillets flow eller nydelse.

Vigtigst af alt, Troskab skal tjene som en mekanisme, der guider spillernes oplevelse og spillederens narrativ.



## Vold og kamp

Ved en fysisk konfrontation, tager spillelederen skridt til at sikre en strømnet og dramatisk kamp.

Spillelederen beder hver spiller beskrive, hvordan deres karakter reagerer på situationen – angreb, forsvar, taktiske manøvrer eller kreative indfald, alt efter karakterens natur og historie.

Spillelederen vurderer handlingerne og beslutter, hvilket tjek (Fysisk eller Mental) der passer til hver spillers respons.

Spillerne udfører de nødvendige terningekast med en 10-sidet terning for at bestemme udfaldet af deres karakterers handlinger.

Efter terningekastene samler spillelederen resultaterne og formidler en sammenhængende beskrivelse af kampens forløb, hvor hver spillers handlinger og terningekasts resultater væves ind i en fængslende fortælling.

Kampe er tænkt som hurtige og intense, for at afspejle realistisk brutalitet og spænding, medmindre narrativet kræver en anden tilgang.

Denne tilgang forsøger at gøre kampscener er både medrivende og integrerede i spillets historiefortælling, og at spillerne er aktivt engagerede i deres karakterers skæbne.

## Spillerkarakterernes særlige egenskaber

Hver spillerkarakter har en særlig egenskab, som kan bruges én gang per akt.

- Grev Gisulf, har egenskaben 'Skarpt Øje', som en gang per akt, kan give ham Fordel på at opfange skjulte ting.
- Ridder Adalric, har egenskaben 'Troens Skjold', som en gang per akt, kan give en anden Fordel på Fysisk tjek.
- Frue Adelheid, har egenskaben 'Diplomatisk Mester', som en gang per akt, kan give hende Fordel på Mental tjek, når det gælder diplomati eller forhandling.
- Søster Gisla, har egenskaben 'Guddommelig Håb', som en gang per akt, kan give en anden Fordel på Mentale tjek.

Spillerne vælger selv, hvornår i aktet de vil bruge det. Spilleleder må vurdere om en given situation giver lov til at bruge det. For eksempel, hvis Grev Gisulfs spiller vil bruge hans Skarpt Øje til at gennemskue om Rådsmedlemmet taler sandt, må spilleleder vurdere om det giver mening at spilleren får lov at slå et tjek om det.

## Kan spillerne tabe scenariet?

Det korte svar er – nej.

I dette scenarie er "tab" ikke nødvendigvis defineret som en endelig afslutning eller et traditionelt nederlag, men snarere som en række konsekvenser af spillerkarakterernes handlinger og beslutninger.



Scenariet er designet til at være narrativt drevet og fokuserer på udviklingen af historien baseret på spillernes valg. Så mens spillerne kan stå over for udfordrende situationer, herunder potentielle psykologiske sammenbrud eller tab af vigtige allierede, betragtes disse som en del af historiefortællingen og karakterudviklingen.

Hvis spillerkaraktererne træffer beslutninger, der fører til ugunstige udfald, som for eksempel at mislykkes med at genvinde relikvieskrinet, kan det betragtes som et narrativt "tab". Men i stedet for at afslutte spillet, åbner disse udfald op for nye narrative veje og konsekvenser.

Det vigtige er, at spillerne engagerer sig i historien, spiller deres karakterer og navigerer i scenariets udfordringer. Hver handling og beslutning former scenariets udfald og spillernes oplevelse, hvilket gør "tab" til et subjektivt og narrativt koncept snarere end et definitivt spilafslutningspunkt.





## 5. Scenariet

Dette afsnit detaljerer scenariets akter i den rækkefølge, de udfolder sig. Hver akt er designet som en interaktiv "sandkasse", hvor faste elementer blander sig med spillernes frie valg, og spillelederen tilpasser historiens flow dynamisk.

Strukturen i hver akt byder på en oversigt over miljøet, nøgleelementer, narrativ målsætning, og de oplevelser, spillerne kan forvente. For at understøtte en levende og engagerende fortælling, er teksten i disse afsnit forfattet med fokus på stemningsfuld narrativ formidling, og kræver spillelederens flair for improvisation.

Yderligere, indeholder sektionen "6. Handouts" detaljerede beskrivelser af scenariets kernelementer, klar til brug for spillelederen, der ønsker en mere struktureret tilgang.

### Tid og sted

I scenariets historie er tidsforløbet fleksibelt og primært drevet af nøglesituationer end striks tid. Selvom tidens rolle er (relativt) underordnet, er det begivenhedernes gang, der styrer narrativet. Strukturen forbliver konsekvent, uanset spillerkarakterernes tidsforbrug, med en vis grænse for fleksibilitet. I sin direkte form, foregår scenariet over en enkelt dag.

Tidsforbruget i den virkelige verden er lidt mere skævt fordelt, da Akt 1, som er centreret om Dokkum, er tidskrævende

med dybdegående rollespil og efterforskning, mens Akt 2 og 3 er mere intensive og tidseffektive, og kulminerer i scenariets klimaks.

### Tidslinje for fortidige hændelser

Her er en tidslinje som skildrer hvilke hændelser fandt sted, ledende op til scenariestart.

- *5 dage før scenariestart:*  
Ganesha-kultmedlemmer stjæler relikvieskrinet fra kirken.  
Tyveriet opdages næste morgen, og med al hast bliver en meddelelse sendt til Charles Martel.
- *3 dage før scenariestart:*  
To dage efter tyveriet, sniger Urtekvinden Olena sig tilbage til kirken og stjæler alle rosenbladene. Spillerkaraktererne modtager besked fra Charles og begiver sig mod Dokkum.
- *1 dag før scenariestart:*  
Elskerinden Hilda stjæler Guvernørens sværd og forsøger at snigmyrde ham.
- *Scenariestart:*  
Spillerkaraktererne ankommer til Dokkum og starter deres efterforskning.

### Scenarie resumé

Spilleleder siger velkommen til spillerne, og præsenterer scenariet og spillerkaraktererne. Spillerne vælger en karakter hver, og får udleveret deres



karakterark. Spillerne læser deres ark og spilleleder svarer på eventuelle spørgsmål. Spilleleder gennemgår derefter reglerne, og når alle er klar, starter scenariet.

Spilleleder starter med akt 0, som en uofficiel øvelse i brug af reglerne, samt en forsmag på kulturforskellen på spillerkaraktererne og lokale frisere.

Derefter starter akt 1, hvor spillerkaraktererne ankommer i Dokkum, hvor de undersøger mysteriet om det forsvundne relikvieskrin. Akt 1 fokuserer på efterforskningen i byen, hvor spillerne møder de udstationerede frankere og lokale frisere, besøger kirken og udforsker kulturerne i området. Der er spor af kultaktivitet, men intet er klart. Der er flere mulige spor og begivenheder, som overgang til akt 2.

Akt 2 sker, når spillerne vil konfrontere de frisiske oprørere de har opdaget, i den tro at de har relikvieskrinet. Akt 2 fører dem ud af byen til mere fjerntliggende områder. Spillerkaraktererne bliver konfronteret med et frisisk ritual, udført af de frisiske oprørere.

Overgangen til akt 3, sker som en hurtig jagt, og spillerne opdager at de frisiske oprørere ikke har skrinet.

Akt 3 sker, når spillerne finder vej til Ganesha-kultens skjulte tempel, netop som kulden skal til at udføre deres ødelæggelsesritual. Spillerne må tage stilling til deres opdagelser og beslutte, hvad de vil gøre.

Akt 3 slutter, når relikvieskrinets skæbne er fastlagt, og spilleleder afslutter scenariet.

Efter scenariet kan spillederen åbne op for en diskussion om kulturmøder, tro og kulturel følsomhed i rollespil. Scenariet slutter med en refleksion over spillets temaer og deres indvirkning på spillerne.

### Scenariets tidsforbrug

Her er et overslag over hvordan de timer der er allokeret til scenariet, kan se ud:

- **Akt 0 og 1 → 3 timer**
- **Akt 2 og 3 → 1-2 timer**

Akt 1 kan komme til at overtage tidsforbruget, så vær obs på det.

Evt. sæt en timer på 3 timer, når akt 0 sættes i gang. Når tiden er gået, forsøg da at kom til akt 2, så naturligt hurtigt som narrativet tillader.

Et råd kunne være at have de frankiske patruljer komme tilbage, og rapportere om en samling af frisiske oprørere - hvor en tilfangetagen friser fortæller om noget vigtigt de har stjålet i Dokkum - som så kunne lede til akt 2.



### Stemmingsfyldt formidling

- *Brug af sanser:* Beskriv scener, personer og genstande med rig detalje. Brug alle fem sanser for at male et levende billede. For eksempel, beskriv duften af fugtig skovbund eller lyden af knirkende døre i kirken.
- *Kontrast mellem skønhed og rædsel:* For at skabe en dyb atmosfære, start med at beskrive noget smukt og så kvæle det. For eksempel, beskriv hvordan det varme lys igennem kirkens flotte vinduer leder øjnene op til et tomt skæmmet alter.
- *Opbyg spænding:* Lad information og ledetråde blive afsløret gradvist. Hold spillerne på tåspidserne, og skab en følelse af uforudsigelighed.
- *Inddragelse af spillerne:* Gør dialog og scener interaktive. Stil spørgsmål direkte til spillerne, og lad dem bidrage til fortællingen.
- *Stærke beskrivelser:* Gør bipersonerne mindeværdige ved at give dem unikke stemmer og manerer. Beskriv almindelige ting, som om man skulle beskrive det for en blind.
- *Balancering mellem fortælling og spil:* Husk at afbalancere historiefortællingen med spilmekanikkerne. Lad ikke det ene overtage det andet.



### Akt 0 – Fremmed kultur

#### Scenen:

Spillerne nærmer sig Dokkum, ridende gennem landskabet få timer fra byen. Scenen er sat for at introducere gruppedynamikken og karakterernes baggrunde.

#### Møde med Austrō-tilbedere:

Spillerne støder på en fredelig gruppe Austrō-tilbedere (en forårsgudinde for frugtbarhed) i en lysning. Disse lokale frisere er klædt i beskedne, men farverige klæder og bærer blomsterkranse på hovedet.

Tilbederne byder spillerne velkommen og tilbyder dem blomsterkranse som et tegn på venlighed og tilbedelse af forårsgudinden Austrō. Blomsterne har en skarp sød duft, som kan virke ildevarslende.

#### Troskabstjek:

Spillerne står over for et valg: Accepterer de blomsterkransene eller ej? Dette prompter et Troskabstjek for at se, hvordan de oplever denne kulturelle forskel.

Resultatet af Troskabstjekket afgør, hvordan spillerne oplever gestussen – ved et fejlet slag går den skarpe duft ind i hjernen og giver oplevelsen et skidt lag.



Vil de acceptere gestussen og dermed anerkende den lokale skik, eller ved at afvise den, hvilket kan afspejle deres loyalitet over for deres egen kultur og tro?

### **Konsekvenser og Læring:**

Afhængigt af spillerens handlinger og resultatet af Troskabstjekket, kan der opstå en dialog eller en mindre konflikt, der giver en forsmag på de kommende kulturelle forskelle og udfordringer.

Denne akt tjener som en uofficiel øvelse i brug af spillets regler og etablerer en forståelse af de kommende tematiske elementer i scenariet.

Akt 0 fungerer som en introduktion til spillets verden og mekanikker, samtidig med at det sætter tonen for de kulturelle og religiøse spændinger, der vil blive udforsket i det fulde scenarie.



## **Akt 1 – Dokkums hemmeligheder**

### **Scenen:**

Spillerne ankommer til Dokkums bevogtede porte og bliver mødt af frankiske soldater, som har ventet dem og har ordrer om at tage dem til guvernøren. Der er en spændt atmosfære i byen. Spillerne vil starte deres efterforskning i kirken, møde vigtige bipersoner, og

begynde at danne sig et overblik over hændelserne i Dokkum. Til sidst vil et, eller flere, spor/hændelser føre dem ud af byen til akt 2.

### **Sandheden om tyveriet:**

På natten for tyveriet sneg medlemmer af Ganesha-kulten sig ind i kirken, via nogle af de stilladser der er sat op til opbygning af kirken. De var klædt i ritualistiske klæder lignende dyr (typisk frisisk kultur), herunder et medlem udklædt som en elefant for at hylde Ganesha – men ingen så dem. De efterlod hellige tegn i sod omkring alteret, hvor skrinet tidligere stod, samt en ødelagt lerstatue af Ganesha og spredte skår omkring alteret. Dette var en del af deres ritual, som ville tillade dem at tage skrinet. To dage senere vendte Urtekvinden Olene (se 'Vigtige bipersoner') tilbage til kirken for at sirligt plukke alle roserne fra præstens rosenbuske (her så drengen Wulfred hende – se 'Vigtige bipersoner'), et spor, der senere viser sig at være afgørende. Denne beskrivelse skal sætte scenen for spillerne og give dem ledetråde til at løse mysteriet.

### **Dokkum by:**

Dokkum er en middelalderlig grænseby, karakteriseret ved sin robuste arkitektur og strategiske placering. Store dele af den indre by er omringet af en primitiv barrikade, som skiller den mere udviklede (og frankerstyrede) del fra resten af byen. Gaderne er smalle og en blanding mellem brostensbelagte og





jordtrådte, og byen er omgivet af frodige marker og skove.

Næsten i byens centrum står et imponerende frankisk bygget fort, et symbol på militær styrke og loyalitet overfor Charles Martel. Dens imponerende struktur og placering signalerer frankernes dominans.

Tæt på dette fort er en nybygget kirke, et symbol på den voksende indflydelse fra kristendommen. Kirken er mindre og mere fint udformet (men tydeligvis ufærdig), hvilket indikerer en subtil magtkamp mellem militær og religiøs autoritet.

Dokkum er præget af kulturelle spændinger mellem de lokale frisere og de frankiske besættede. Denne spænding er tydelig i byens layout, hvor traditionelle frisiske hjem står i kontrast til de nyere frankiske bygninger. Der er et byråd, ledet af guvernøren. Rådsmedlemmer er en blanding af indflydelsesrige lokale frisere, og tilrejsende frankiske købmænd, ude på at slå en hurtig mønt.

Religiøse og kulturelle forskelle er centrale i byens hverdag, med synlige tegn på konflikt og uenighed, specielt i relation til fortet og kirken. Når spillerkaraktererne ankommer til byen, er mange af byens soldater sendt ud for at patruljere nærområdet, pga. rapporter om forhøjet aktivitet af frisiske oprørere.

### Kontrasten mellem frankere og frisere

Som spillerleder i 'I Troens Skygger' er det vigtigt at fremhæve kontrasten mellem frankerne og frisere for at skabe dybde og realisme i scenariet. Her er nogle punkter til at formidle forskellene:

- *Kulturel baggrund:* Frankerne er erobrere, præget af militær disciplin, formelle skikke og en struktureret samfundsorden. Friserne er mere jordnære og knyttet til deres traditioner og natur.
- *Religiøse forskelle:* Frankerne er overvejende kristne, mens frisere holder fast i deres hedenske traditioner. Dette skaber en naturlig spænding og kulturel kløft.
- *Levevis:* Friserne lever tættere på naturen, mens frankerne fokuserer på bygning af strukturer og udvikling af bymæssige samfund.
- *Dress og udseende:* Forskelle i klædedragt og personligt udseende kan være med til at fremhæve de etniske forskelle. For eksempel, frankere er oftere kortklippet og mørkhåret, mens de lidt højere frisere sætter deres lange lysebrune hår op i knolde, og mændene har fuldskæg.



## Vigtige bipersoner

### **Guvernør Balric van Walcheren:**

Den frankiske guvernør af Dokkum, General Balric van Walcheren, er en ældre herre og har tjent under Charles Martel i mange år og er kendt for sin dygtighed som militær leder. Han er en stærk og respekteret figur i frankerriget, og har regeret Dokkum hårdt, men retfærdigt.

Han kan afsløre lidt om byens politiske situation og hans egen position. Han sender dem til kirken og Fader Agathonis med en eskorte, hvis de ikke allerede har været der.

Guvernøren har haft et hemmeligt forhold til en frisisk kvinde, som har stjålet hans sværd, og forsøgt at snigmyrde ham dagen inden spillerkaraktererne dukker op. Han prøver at skjule sit sår i siden, når de taler med ham, da han skammer sig over hele hændelsen.

Hvis spillerne opdager såret, kan de konfrontere ham, hvilket afslører hans hemmelige forhold, det stjalne sværd og attentatforsøget. Dette kunne lede til spekulationer om mulige motiver bag relikviets forsvinden.

Hvis spillerne får viden om attentatet, og Guvernøren derfor mener spillerne er til at stole på, kan de få lov at afhøre elskerinden i fangekælderens (se 'Elskerinden Hilda').

### **Fader Agathonis:**

Fader Agathonis er en ældre frankisk

herre. Han er en dybt hengiven kristen og har en stærk overbevisning om, at omvendelse er den eneste vej til frelse. Han er ivrig efter at bygge kirken og omvende de lokale frisere til kristendommen.

Han sind har dog lidt overlast ved oplevelsen af det der er efterladt på alteret i den ufærdige kirke, da skrinet blev stjålet. Han har holdt dørene låst ind til kirken, og har den eneste nøgle. Han har et godt forhold til sin lokale menighed, og ønsker at beskytte dem.

Han er tydeligt påvirket af hændelserne (grænsende til hysteri) og er modstræbende i at dele information om det efterladte på alteret, da det har rystet ham i hans grundvold, og han er bange for hvad det kan gøre for andre svage sjæle.

Fader Agathonis kender til drengen Wulfred (se 'Drengen Wulfred'), og frygter at det "hornede monster" er djævelen, som huserer Dokkum. Faderen deler kun denne information, hvis spillerne har overbevist ham om at de er til at stole på.

### **Rådsmedlem Freya Eadwine:**

Rådsmedlem Freya Eadwine er en midaldrende kvinde, som fungerer som rådsmedlem og repræsentant for det lokale frisiske samfund, efter hendes mands død (ved frankisk hånd). Hun er dygtig til diplomati og forsøger at beskytte frisisk kultur og interesser, men er realist og ved at frankerne ikke kan



bekæmpes. Hun er omvendt til kristendommen og har et godt forhold til Fader Agathonis, men har i al hemmelighed også forbindelser til frisiske oprørere. Hun prøver at samle viden om alt, for så at tage beslutninger efter det. Derfor kan hun virke fjendtlig, men ville være en god allieret.

Freya udtrykker bekymring for frisisk kultur og er åben for at samarbejde med spillerkarakterne, men er også tilbageholdende for at bedre kunne undersøge spillerne.

Hendes diplomatiske færdigheder og forbindelser til både kristendommen og frisiske oprørere giver en unik indsigt i byens splittelse. Hendes viden og netværk kan være afgørende for at opklare mysteriet.

Rådsmedlem Freya kender til drengen Wulfred (se 'Drengen Wulfred'), og deler kun denne information, hvis spillerne har overbevist hende om at de er til at stole på.

#### **Drengen Wulfred:**

Wulfred er en 8-årig frisisk dreng, der bor i Dokkum. Han er nysgerrig og eventyrlysten, men ofte overvældet af byens spændinger.

Han har et uskyldigt og åbent udtryk, med store, nysgerrige øjne og pjusket hår. Wulfred er ofte set lege i byens gader og kender dem som sin egen lomme.

En aften, mens han sneg sig ud efter sengetid, så Wulfred noget usædvanligt:

En person klædt som "et hornet monster" (det var urtekvinden Olene i en dårlig udklædning som Ganesha), der sneg sig væk fra kirken. Han er skræmt, men også fascineret af dette syn.

Wulfred er ivrig efter at fortælle nogen om sin opdagelse, men hans barnlige uskyld gør, at voksne ofte afviser hans historier som fantasifulde påfund.

Spillerne kan møde Wulfred under deres efterforskning, eller Fader Agathonis og/eller Rådsmedlem Freya kan introducere drengen, hvis spillerne er på god fod med dem. Drengens observation kan være en ledetråd, men de skal først overbevise ham om, at de tager hans historie alvorligt.

#### **Elskerinden Hilda:**

Hilda er en ung frisisk kvinde, der er dybt involveret i den hemmelige frisiske oprørerbevægelse. Hun er modig og snedig.

Hendes forhold til Guvernør Balric var en del af en større plan for at opnå information og muligvis som et led i at udføre sabotage. Hun formåede at stjæle guvernørens sværd og give det videre til de frisiske oprørere, som de vil bruge i Teiwaz-ritualet ude i skoven. Hun prøvede derefter at snigmyrde guvernøren, men formåede kun at såre ham inden han overmandede hende.

Hilda er en af de få i byen, som kender til det kommende ritual til ære for Teiwaz (gud for krig og styrke), der skal finde sted i en skov uden for byen. Hendes



viden om dette og hendes forbindelse til oprørerne kan føre spillerne til akt 2. Hilda vil måske sige at oprørerne har "skaffet sig den største offergave som vil sikre Teiwaz gunst" - hvor hun mener det sværd hun har stjålet fra guvernøren, men spillerne kan tro det er en hentydning til at relikvieskrinet er ved Teiwaz-ritualet.

Spillerne støder kun på Hilda, hvis Guvernøren tillader det, da hun befinder sig i fangekælderens af fortet. Hun er dybt mistænksom over for dem, og der skal ekstraordinære midler til at få hende til at tale.

#### **Urtekvinden Olene:**

Olene er en midaldrende frisisk kvinde, der arbejder som urtekvinde i Dokkum. Hendes udseende er almindeligt og let at overse - hun har grå striber i sit hår og bærer enkle, funktionelle klæder.

Olene er venlig og hjælpsom, ofte set behandle sår og sygdomme blandt byens befolkning. Hendes diskrete og rolige natur gør, at hun sjældent er i centrum for opmærksomhed.

Ukendt for de fleste, er Olene også et hemmeligt medlem af Ganesha-kulten. Hun skjuler sin tilknytning og bruger sin position som healer til at indsamle information og hjælpe kulten diskret.

Spillerne kan møde Olene under omstændigheder, hvor de har brug for helbredelse. Hendes rolle som urtekvinde gør hende til en værdifuld ressource, men hendes sande motiver forbliver skjult,

hvilket gør det svært for spillerne at fatte mistanke til hende. Hun var en af dem der plukkede præstens roser, uden for kirken (se 'Hændelser i Dokkum' sektionen), i udklædning, og det var hende drengen Wulfred så.

Hvis spillerne undersøger hende nærmere, opdager de at hun er i usædvanligt god form og adræt (som resultat af kultens fokus på kroppen), og hun kan komme med kryptiske hentydninger til "at kende universet sande natur". Dette kan støde til spillerkarakterernes diverse overbevisninger.

Spillerne vil måske genkende hende i akt 3, når de konfronterer Ganesha-kulten i deres hemmelige tempel.



#### **Hændelser i Dokkum**

##### **Gerningsstedet i kirken:**

Når spillerkaraktererne ankommer til den aflåste kirke, har de sandsynligvis snakket med guvernøren og ved at Fader Agathonis er den eneste med nøgle derind, ellers kan de finde ham i en beskedne hytte lige ved siden af.

Når spillerkaraktererne første gang træder ind i kirken i Dokkum, er det et afgørende øjeblik, hvor tonen for mysteriet og den stemningsfulde



atmosfære skal sættes. Her er nogle gode råd til at formidle denne scene:

Kirken står stille og dunkel, med kun spredte stråler af lys, der trænger ind gennem de farvede glasruder. Væggene er prydet med ufærdige fresker, der skildrer religiøse scener, men det dunkle lys og deres ufærdighed gør at de er matte og svære at tyde.

Lyden af spillerkarakterernes skridt genlyder i det store rum, og deres ånde synes at hænge i den kølige, stillestående luft. Der er en fornemmelse af at træde ind i en anden tid, et sted, hvor historien og nuet smelter sammen.

Spillelederen bør fokusere på at skabe en følelse af et hint af det overnaturlige og det uforklarlige. Beskriv en følelse af uro, som om spillerne ikke er alene, eller som om væggene selv hvisker.

Der kan være en svag, næsten umærkelig duft af en skarp duft (henledende til akt 0) og røgelse.

Når spillerne nærmer sig alteret, står det klart, at noget usædvanligt har fundet sted. De mystiske tegn i sod omkring alteret og resterne af den smadrede Ganesha-statue tilføjer til den allerede tætte atmosfære.

Dette øjeblik er perfekt til at indføre et element af spænding og forventning. Lad spillerne føle, at de står på tærsklen til at afsløre noget vigtigt. Disse symboler er fremmede og foruroligende, en forringet version af sanskrit, ukendt for de fleste.

### **Troskabstjek:**

Ved synet af disse symboler skal spillerne foretage et Troskabstjek for at se, hvordan deres karakterer reagerer på denne tilsyneladende helligbrøde handling. Resultatet af dette tjek kan påvirke deres videre handlinger og opfattelse af mysteriet. Derudover, når spillerne undersøger skårene spredt rundt om alteret, kan beskrivelsen af brudstykkerne af elefantguden virke som om der beskrives noget monstrøst og overnaturligt (se evt. 'Stemmingsfyldt formidling' sidepanel), da grundforståelsen for hvad statuen skildrer mangler.

### **På vej ud af kirken:**

Efter kirkens udforskning, tiltrækker en gruppe kristne frisere, samlet af Rådsmedlem Freya, spillerkarakterernes opmærksomhed. Uvidende om kirkens hemmeligheder, søger menigheden svar, ansporet af Freyas bekymringer. Fader Agathonis er til stede, og forsøger at berolige folk. Dette møde tilbyder spillerne en chance for at interagere med rådsmedlemmet og påvirke lokalbefolkningens syn på dem, hvilket kan have indvirkning på deres videre færd i Dokkum.



### Den kommende storm

For at skabe en vedvarende og trykkende atmosfære, indføres en tiltagende storm gennem scenariet. Stormens eskalering følger spillets gang:

1. **Ved kirkeudgangen:** Når spillerne forlader kirken og møder folkemængden, begynder stormen at tage form. Himlen grånes gradvist, hvilket symboliserer spændingens optrapning.
2. **Gennem interaktioner:** Med hver ny interaktion, intensiveres stormen, hvilket afspejler spillets stigende spænding og uro.
3. **Akt 2's klimaks:** Ved konfrontationen med krigeren og Teiwaz-ritualet, når stormen sit højdepunkt, hvilket forstærker scenens dramatiske natur.
4. **Ind i Akt 3:** Efter klimakset ved ritualet begynder stormen at aftage, hvilket skaber en følelse af ro før stormen og sætter scenen for scenariets afgørende øjeblikke.

Denne gradvise forandring i vejret skal ikke blot spejle narrativets bue, men skal også tilføre dybde og følelse til scenariets mystik.

### Møde med Wulfred:

Under deres efterforskning i byen kan spillerkaraktererne støde på den unge frisiske dreng, Wulfred, som har vigtige oplysninger.

Wulfred er en troværdig, men ofte overset kilde. Hans forældre er ude og arbejde i markerne om dagen, og som mange af de andre helt små børn i byen, er Wulfred tvunget i skole på grund af frankernes dekret. Det kræver noget overtalelse eller empati fra spillerne at få ham til at åbne op og dele sin observation.

Spillerne kan enten ledes til drengen via Fader Agathonis og/eller af Rådsmedlem Freya. De kan dog også finde ham på egen hånd, hvis de formår at gøre sig gode venner nok med den lokale frisiske befolkning.

Wulfred er ivrig, men nervøs, da han fortæller spillerne om, hvad han så den aften. Han beskriver en skikkelse, klædt mærkeligt ud, som "et hornet monster", noget han kun har hørt fortællinger om fra Faderen (Djævelen). Han siger, at skikkelsen var lille og bevægede sig med en hurtig forsigtighed.

Han fortæller, at han så skikkelsen bevæge sig fra kirken og hen mod en smal jordtrådt sti, som fører imellem nogle huse og hen mod det hellige træ i en gammel del af byen (se 'Konfrontation med frisiske sympatisører').



### **Konfrontation med frisiske sympatisører:**

I en næsten skjult lund, gemt i en baggyde mod en forsømt del af Dokkums barrikader, troner et gammelt egetræ majestætisk. Dette træ, dybt forankret i den lokale kultur, anses for at være et helligt sted for Tilbedelsen af Sten og Træ. Selv blandt de kristne frisere, anerkendes det som en del af deres kulturelle arv. På træets grene svinger forskellige ofringer bundet til lædersnore, mens malede sten hviler ved dets rod.

Spillerkaraktererne kan blive ledt til dette gamle egetræ enten gennem Wulfreds øjenvidneberetning eller via deres egne efterforskninger. For spillederen kan dette sted også blive en arena for action, hvis spillet kræver en mere dynamisk vending.

Da spillerne ankommer til træet, vil de opdage nogle tabte rosenblade ved barrikadens fod, tæt ved nogle trærødder, der skaber en naturlig stige ud af – eller ind i – byen. Dette sted fungerer også som et samlingspunkt for en gruppe frisiske sympatisører. Disse mænd, hvis engagement i den frisiske frihedskamp varierer, er parate til at konfrontere

spillerne. En af dem bærer viden om det forestående Teiwaz-ritual udenfor byen, hvilket binder til hændelserne i Akt 2.

Disse sympatisører er indstillet på at gøre et eksempel ud af spillerkaraktererne. At undgå en konfrontation kræver noget særligt fra spillerne, da sympatisørerne er bevæbnet og klar til at bruge deres knive – uanset om spillerne er ledsaget af soldater eller ej.

I denne konfrontation skal spillederen nøje observere, hvordan spillerne reagerer, og anmode om fysiske tjek fra hver spiller. Konflikten skal være hurtig, blodig og beskidt. Skulle nogen af spillerne fejle deres tjek, vil de blive såret, hvilket resulterer i tab af et Troskabspoint.

Hvis nogle af spillerne bliver såret, kan hjælpen måske kaldes fra urtekvinden Olene. Mindst en af sympatisørerne skal overleve konfrontationen; så han kan afsløre detaljer om Teiwaz-ritualet, som spillerne kan bruge til at bevæge sig videre til Akt 2.

Den overlevende oprører vil hentyde til at Teiwaz-ritualet "har anskaffet sig hvad der skal til for at fremmane Teiwaz", uden at han vil komme ind på hvad det specifikt er. Dette er en hentydning til sværdet oprørerne har stjålet, men spillerne kan fortolke det som at relikvieskrinet er ved Teiwaz-ritualet.



## Afslutning af akt 1

Akt 1 slutter ved at spillerne begiver sig ud i den mørke skov, for at finde de frisiske oprørere, i den tro at de har relikvieskrinet. Der er et virvar af gamle stier, men det er som om de alle fører til den hellige sten, mens stormen tager til.



## Akt 2 – Teiwaz-ritualet

### Scenen:

Når spillerne ankommer til stedet for Teiwaz-ritualet, står de over for en situation, der er dybt gennemsyret af uro og gammel mystik. Beskrivelsen skal forsøge at fremhæve de skræmmende elementer og skabe en intens stemning. En hæsblæsende jagt til slut, vil være overgangen til akt 3.

### Oprørernes ritual:

Frisiske oprørere, ledet af en stor frisisk kriger, har organiseret dette ritual i et forsøg på at fremkalde Teiwaz - eller en manifestation af ham - for at hjælpe dem i kampen mod frankerne. Deres tro på Teiwaz, som krigsgud, er dyb og intens.

Teiwaz-ritualet finder sted i det vilde, tætte skovområde uden for Dokkum, ved en gammel hellig sten, der er omgivet af

forhistoriske monolitter og ristninger. Nogle af de frankiske soldater har set stenen før, når de var ude og patruljere, men har ikke anset den for at være vigtig. Så hvis spillerne er i tvivl, kan de få hjælp af disse frankiske soldater.

Oprørerne har skaffet guvernørens sværd (se 'Elskerinden Hilda') og i en tro på at ved at skamfere det med deres egne runer, vil det være en stor katalysator for at fremmane Teiwaz.

### Opgøret med oprørerne:

Ritualet finder sted i en mørk lund i skoven, oplyst kun af det svage skær fra fakler plantet i jorden. Når spillerne nærmer sig, kan de høre den monotone lyd af trommer, der slår i baggrunden.

I centrum af lunden står en stor, gammel sten. På denne sten står en stor frisisk kriger, lederen af oprørerne, med det stjålne sværd hævet mod himlen. Det velskabte sværd er skæmmet af groft indgraveret runer, som skinner frygteligt i faklernes skær.

Rundt om stenen danser flere figurer klædt ud som forskellige dyr - ulve, bjørne, og ravne (dog ingen dyr med horn). Disse kostumer er rå og primitive, men udført med en mærkværdig detaljerigdom. Dansen er vild og kaotisk, fuld af dyrisk energi og desperation.

Lyden af trommer bliver mere intens, næsten hypnotisk, og blandes med de dæmpede råb og messen fra de tilstedeværende. Luften føles ladet med





en næsten fysisk følelse af forventning og rå kraft.

Oprørerne er fanatiske tilbedere af Sten og Træ, deres uvaskede lange hår sidder løst, de har sorte tænder og det hvide i deres øjne lyser i kontrast til den sorte maling i deres ansigt – som giver et indtryk af noget bestialsk.

### **Troskabstjek:**

Når spillerkaraktererne for første gang bliver vidner til dette skræmmende og overvældende syn, skal de lave et Troskabstjek. Skulle de fejle i dette tjek, vil de blive dybt påvirkede af de intense indtryk, og deres tro og overbevisninger rystes til kernen, hvilket efterlader dem forstyrrede og usikre i mødet med det uforklarlige.

Dette er et kritisk øjeblik for spillerne. De skal beslutte, hvordan de vil reagere på denne skræmmende og kaotiske scene. Vil de kommunikere, observere, eller forsøge at stoppe ritualet?

Hvis spillerne har taget soldater med, kan de relativt nemt overraske oprørerne, og overmande dem – dog ikke uden en blodig kamp.

Hvis spillerne vælger at observere, vil en snigende oprører opdage dem og slå alarm – resulterende i en blodig kamp.

Hvis spillerne ikke har taget soldater med, er der færre frisere som tager kampen op mod spillerkaraktererne.

Scenens klimaks udfolder sig med en intens kamp med den store frisiske kriger.

Efterfølgende, mens blod og adrenalin farver natten, fanges spillerkarakterernes blik af en flygtende skikkelse – en skygge med et spor af rosenblade, der svæver bag ham som vinger.

### **Afslutning af akt 2**

Den flygtende skikkelse er en ung frisisk mand, hvis skæbne har ført ham ind i Ganesha-kultens hemmelige verden som et nyt muligt medlem. Han har modtaget en pose med rosenblade - en invitation til ritualet for ødelæggelse af skrinet. Men valget faldt på ritualet ved den hellige sten, en beslutning, der nu synes forhastet og skæbnesvanger.

Da han ser kampens rædsler, griber panikken ham. Med en hjerteskerende fortvivlelse spæner han mod kultens mere fredelige tilhængere. I sin flugt river han uforvarende posen, og rosenbladene strøs bag ham, hvilket efterlader et spor efter ham. Uden at vide det, baner han vejen for spillerne til at opdage det skjulte tempel.

Hvis det ikke passer ind i narrativet, som spillerne har skabt, så har det nye medlem flygtet mod templet tidligere, og spillerkaraktererne kan følge rosenbladene i stedet.

Jagten af skikkelsen, eller rosenbladene, fører dem til akt 3, mens stormen har taget meget af.



### Akt 3 – Det skjulte tempel

#### **Scenen:**

Spillerkaraktererne jagt fører dem til en skjult grotte tæt ved en flod, som er Ganesha-kultens tempel. Dette sted er kulminationen på deres søgen, og de vil finde Skt. Aunarius' relikvieskrin. Som afslutning på scenariet, må spillerne tage et valg om hvad der skal ske med kulten.

#### **Ganesha-templet:**

Grotten ligger skjult bag tæt vegetation og kræver en tur ned ad en smal sti langs flodbredden for at nå frem. Indgangen til grotten er næsten usynlig mellem klipper og rødder.

Inde i grotten åbner et stort hulrum sig, oplyst af fakler, der kaster dansende skygger på væggene. I det store grotterum har alle kultmedlemmerne samlet sig til ødelæggelsesritualet.

Det der fanger spillerkarakterernes øje, første gang de ser ind i templet, er dog den store udhuggede Ganesha-statue, i den fjerneste væg. Den imponerende statue, som spillerne ikke umiddelbart kan identificere, er en stor figur med elefantlignende træk, udført i detaljerede

mønstre, hvilket giver den et både majestætisk og mystisk udseende.

#### **Troskabstjek:**

Når spillerkaraktererne står ansigt til ansigt med den ubegribelige statue, udfordres deres sind til det yderste. De må lave et Troskabstjek for at se, om de kan bevare deres mentale styrke.

Fejler de tjeppet, bliver de fuldstændig opslugt af statuens mest frygtindgydende træk. Deres opfattelse forvrænges, og de kan ikke længere skelne virkeligheden fra deres frygtbårne forestillinger. Ordene fra kultlederen fortaber sig i deres ører, overdøvet af deres egen hjertebanken og åndedræt.

Spillerkarakterer, der mister deres sidste Troskabspoint, kan blive grebet af panik, hvilket kan udmønte sig i en kaotisk flugt eller et desperat, uovervejjet angreb.

#### **Kultmedlemmer:**

Foran statuen er kultmedlemmer, klædt i klæder, der efterligner elefantens udseende - en hyldest til deres guddom, Ganesha. De bevæger sig i synkroniserede, rituelle bevægelser, mens de holder rosenblade i deres hænder, og messer sagte.

Kultmedlemmerne er fredelige og fokuserede på deres ritual, hvilket måske skaber en stærk kontrast til spillernes forventninger.

Kultlederen, en karismatisk skikkelse, står i den modsatte ende af rummet. Han er iklædt en mørkeblå (næsten lilla) robe, mens han står alene foran statuen, med



skrinet foran sig. Han holder om det stjalne relikvieskrin og erklærer højt sin intention om at ødelægge det for at "sætte dem fri" - en handling, der tyder på en dybere betydning og hensigt bag hans handlinger.

Spillerne står over for et afgørende valg: Skal de forhindre kultlederen i at ødelægge skrinet, eller forsøger de at forstå hans motiver og den sande natur af kultens aktiviteter?

Afhængig af spillerens handlinger og valg kan denne konfrontation føre til enten en fysisk konflikt eller en mere diplomatisk løsning, hvor de måske lærer den sande betydning af kultens ritualer og deres forbindelse til relikvieskrinet.

#### **Valg og konsekvenser:**

De to store veje spillerne kan vælge at gå, er inddelt i to; vold eller diplomati, med hver deres konsekvenser.

#### **Vold:**

Dette er nok det størst sandsynlige valg, da deres troskab mod Charles Martel og kirken, ikke tillader noget så afvigende som Ganesha-kulten at bestå.

Skulle spillerne vælge at gå vejen med vold i scenariets klimaks, vil de måske opnå en umiddelbar sejr, men til en høj pris. Deres handlinger vil sende chokbølger gennem Dokkum og omegn, og rygter om deres brutalitet vil sprede sig hurtigt. De vil møde mistro og frygt fra både frisere og frankere, hvilket gør deres fremtidige missioner mere udfordrende. Charles og Kirken vil være

tilfreds med udfaldet, men vil også være på vagt over for spillerkarakterernes ubarmhjertige natur. Denne voldelige løsning kan sikre det umiddelbare mål, men vil plante frø til nye konflikter og udfordringer på deres vej.

#### **Diplomati:**

Hvis spillerne derimod vælger en diplomatisk og forståelsesfuld tilgang, åbner de døren til en dybere forståelse og samarbejde mellem kulturer. Ved at undgå blodsudgydelser og i stedet søge dialog med kultlederen og dennes tilhængere, vil de vinde respekt og tillid i lokalsamfundet. Denne tilgang kan føre til alliancer og indsigt, som vil være uvurderlige i fremtiden. Charles og Kirken ser med skepsis på deres manglende hårdhændethed, men vil ikke kunne benægte de positive resultater af en fredelig løsning. Spillerkarakterernes omdømme som kloge og betænksomme individer vil styrke deres position i alle fremtidige bestræbelser.

#### **Alternative valg:**

Scenariet inddeler valgene i to, men det kan være spillerne finder vælger nogle helt tredje veje at gå. Dette er op til spillederen, om hvordan det arter sig.

I sidste ende er det vigtigste for Charles Martel og Kirken at relikvieskrinet finder vej tilbage til kirken i Dokkum – da der afventer en indvielse af Biskop Boniface. For Charles handler det om at sikre kirken som allieret, og for Kirken at få spredt sin magt.



### **Afslutning af akt 3**

Akt 3 er designet til at give spillerne en intens og udfordrende oplevelse, hvor de konfronteres med deres karakterers fordomsfulde forestillinger og moralske dilemmaer. Denne akt skal afrunde historien og give spillerne en tankevækkende resolution på deres eventyr, mens stormen har gjort plads til at man kan se nattehimmels stjerner.

Scenariet afsluttes med en gennemgang af konsekvenserne af deres spillerkarakterers handlinger, og en snak om hvad spillerne har oplevet – og om det har belyst nogle ting omkring forudindtagethed og kulturmøder.



## 6. Handouts

I de kommende sider vil der være handouts til både spillere og spilleleder, i den rækkefølge.

Bortset fra karakterarkene, vil der være en overskrift der indikerer hvem handoutsene er til.

### **Til spillerne vil der være:**

- Karakterark
- Brev fra Charles Martel, som fortæller om deres mission - dette vil også blive printet på bagsiden af hvert karakterark, når det bliver fysisk udleveret.
- Oversigt over regler.
- Små biperson-ark, som spilleleder kan klippe ud udlevere, så spillerne kan noteret på dem, når de møder bipersonerne.

### **Til spilleleder vil der være:**

- Oversigt over akter, med deres vigtigste punkter og spor.
- Udførlige beskrivelser af vigtige scener af scenariet, som spilleleder kan bruge, hvis de føler behov for det.

Fysisk: 6  
Mental: 6  
Troskab: 5  
Særlig egenskab: Skarpt Øje

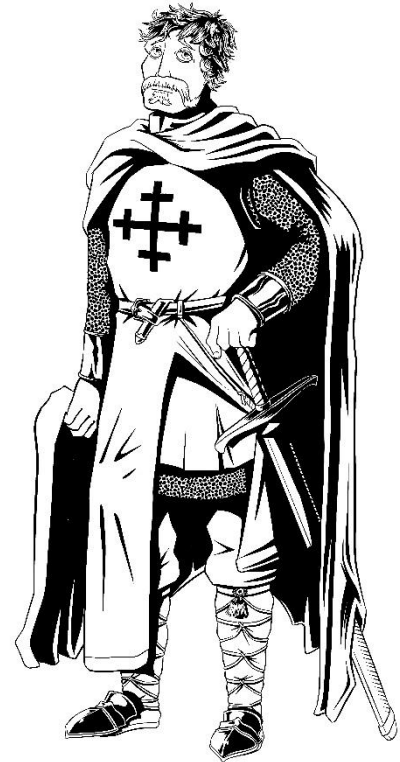
## Grev Gisulf, den betroede adelige

*Hør mig, hændrende Grev Gisulf,*

*Af ædel æt fra Austrasia. Din troskab og kløgt har ophøjet dig til en af Martels mest betroede. Nu kaldes du til en mission af største vægt. Dit sind, dybt som ældgamle skove, og din bevogtning af tillid som en sjælden skat, indhulle dig i en kappe af respekt. Dit vågne blik og din evne til at læse mellem linjerne gør dig til en mesterlig vogter i dette væv af skygger. Må dit hjerte og din indsigt føre os standhaftigt ad stier skjult i mørkets slør.*

Grev Gisulf kommer fra en ædel frankisk slægt i Austrasia i det østlige frankerrige, og tjener som en betroet adelig ved Charles Martels hof.

Hans loyalitet, modighed og bidrag gør Grev Gisulf til en respekteret ældre og betroet rådgiver ved Charles Martels hof. Hans opvækst i det politiske landskab har dog gjort han kæmper med tillidsspørgsmål, hvilket gør det svært for ham at åbne sig fuldt ud for sine ledsagere.



### **Særlig Egenskab: Skarpt Øje**

Grev Gisulf er kendt for sin skarpe observation og evne til at aflæse subtile signaler. Hans evner kan hjælpe gruppen med at opdage skjulte trusler eller ledetråde, som andre måske overser.

Én gang per akt, kan Grev Gisulf aktivere 'Skarpt Øje', som giver ham Fordel på at opfange skjulte ting.

*Lad nu dine ører lytte til Grev Gisulfs tanker om dem, der ledsager ham på denne farlige færd gennem tågerne af det ukendte:*

### **Ridder Adalric, den fromme kavalier:**

*Som en bror Adalric, styrken af vores kamp-bånd er uimodståelig, men din tro på himmelske væsener forvirrer mig. I kamp er du min allierede, men jeg frygter, at din tro kan true vores fremtidige sejr.*

### **Frue Adelheid, den snedige diplomat:**

*Frue Furie, dine evner for forhandling og diplomati, samt skarpheden af din tunge, er uden lige. Dog må du huske, at loyaliteten ligger hos Charles Martel og Frankerriget. Pas på ikke at lade politiske manøvrer være en leg.*

### **Søster Gisla, den hengivne nonne:**

*Søster Gisla, din tro er både din styrke og din svaghed. Jeg respekterer din hengivenhed, men det er tider, der kræver beslutsomhed og pragmatisme. Vi navigerer gennem mørket, og vi har brug for klarhed, ikke sløret af fromhed.*

Fysisk: 8

Mental: 4

Troskab: 4

Særlig egenskab: Troens Skjold

## Ridder Adalric, den fromme kavalere

*Hil dig, noble Ridder Adalric,*

*I dette Herrens år 737 står du, og din søster Frue Adelheid, ætling af hus Dagobert, som en fakkelbærer for troen. Kendt for din tapperhed og hengivenhed til Kristus under Charles Martels banner, har dit sværd talt i mange slag. Dog, som en rustning bærer mærker, bærer din sjæl spor af en fortidens fiasko, der vækker tvivl og tøven i mørkets stille timer.*



Ridder Adalric er søn af Grev Dagobert og lillebror til Frue Adelheid. Han er en hengiven og from kristen, som har kæmpet i forskellige militære kampagner under Charles Martels kommando. Hans urokkelige kristne tro og ridderlige ære er velkendt. Charles Martel stoler på hans dømmekraft og fromhed i håndteringen af denne følsomme mission. Adalric hjemses dog til tider af en tidligere fejl i kamp, hvilket fører til lejlighedsvis øjeblikke af tvivl på sig selv, og et behov for at bevise sin kampværd.

**Særlig Egenskab:** Troens Skjold

Ridder Adalric har en urokkelig tro, der kan give ham styrke og modstand mod modgang. Dette kan manifestere sig som en slags fælles beskyttelse, når nogen i gruppen står over for trusler. Én gang per akt, kan Ridder Adalric aktivere 'Troens Skjold', som en anden i hans nærhed Fordel på Fysisk tjek.

*Lad røsten af Ridder Adalric klinge gennem historiens korridorer, som han grunder over dem, der deler hans skæbne:*

**Grev Gisulf, den betroede adelige:**

*Grev Gisulf, en fast støtte ved Charles Martels side og en ætling af den gamle adel. Jeg ser dig som en bror og en fortrolig. Dog, din hemmelighedsfuldhed plager min tro på, at vi kan vinde denne kamp med åbne hjerter.*

**Frue Adelheid, den snedige diplomat:**

*Min søster, din snilde og diplomatiske finesse er en uundværlig del af vores mission. Dog, kan din hurtige ændring af kurs indimellem synes som mangel på ægte overbevisning eller loyalitet, hvilket kan skabe tvivl om dine sande intentioner i hjertets afgørende stunder.*

**Søster Gisla, den hengivne nonne:**

*Søster Gisla, din tro er som en flamme i mørket, og jeg værdsætter din åndelige vejledning. Men husk, ikke alt kan løses med bønner alene. Vi er nødt til at handle i denne verden, ikke blot håbe på den næste.*

Fysisk: 4

Mental: 8

Troskab: 4

Særlig egenskab: Diplomatisk Mester

## Frue Adelheid, den snedige diplomat

*Se nu, du højtstående sjæl, Frue Adelheid,*

*En lysende juvel i Charles Martels indre cirkel. Datter af Grev Dagobert og søster til Ridder Adalric, er du også enke efter den ædle Grev Ragnald. Det er ikke blot adelsblod, men også din skarpe tænkning og klogskab i de fine kunster af diplomati, der har tjent dig Gunstens velvilje. Anerkendt som en betroet rådgiver, er du sendt på denne guddommelige mission. Din dygtighed i at håndtere sarte forhandlinger og brobygning mellem kulturer er uvurderlig.*

*Men ligesom en mønt har også denne dygtige diplomat en anden side. Din overdrevne mistro over for andres motiver kan lede til konflikter, og din skarpe tunge har stødt mange.*

Frue Adelheid er en fornem adelskvinde og en nær fortrolig til Charles Martel. Hun er kendt for skarpe intellekt, men nogle gange manifesterer sig en mistro til andres hensigter. Dette kan til tider skabe konflikter eller misforståelser, som måske kunne have været undgået. Desuden kan hendes direkte talestil nogle gange være stødende for andre.



**Særlig Egenskab:** Diplomatisk Mester

Frue Adelheid er en erfaren diplomat og forhandler. Hendes evner i at forhandle og håndtere komplekse situationer gør hende uundværlig når gruppen står over for kulturelle udfordringer. Én gang per akt, kan Frue Adelheid aktivere 'Diplomatisk Mester', som giver Fordel på Mentale tjek, når det gælder diplomati eller forhandling.

*Lad os nu træde ind i tankerne hos Frue Adelheid, den snedige diplomat, mens hun reflekterer over sine ledsagere:*

**Grev Gisulf, den betroede adelige:**

*Grev Gisulf, din aristokratiske finesse og skarpe sind har tjent os vel ved hoffet. Dog ser jeg dine lukkede døre som en trussel mod vores samlede styrke. Åbenhed er nøglen til et vellykket samarbejde.*

**Ridder Adalric, den fromme kavalere:**

*Ridder Adalric, min bror, din tro og krigserfaring er en kilde til styrke. Dog, din overdrevne troskab kan undertiden stå i vejen for pragmatiske beslutninger. Vi har brug for en afbalanceret tilgang.*

**Søster Gisla, den hengivne nonne:**

*Søster Gisla, din hellige aura og guddommelige inspiration er uvurderlig. Men vær opmærksom på, at ikke alle kan følge samme sti. Respekt for mangfoldighed er nøglen til harmoni.*



Fysisk: 3

Mental: 7

Troskab: 5

Særlig egenskab: Guddommelig Håb

## Søster Gisla, den hengivne nonne

*Ære være du, Søster Gisla,*

*Hvis tro lyser i Kirkens hjerte. Din visdom værdsættes højt af Charles Martel og hans hof. Dedikeret og respekteret for din tro og omsorg, er dit livsmål at beskytte det hellige mod ondskab. Du er kendt for sin hengivenhed og medfølelse, altid parat til at tjene Kirken og de samfund, der har brug for din støtte. Dog bærer du en byrde af skyldfølelse over en tidligere overtrædelse, og dette pres kan undertiden føre til, at du stræber efter at være et perfekt eksempel på fromhed.*

Søster Gisla er en hengiven nonne i Kirkens tjeneste, respekteret for sin urokkelige tro og medfølelse natur. Hun har givet åndelig vejledning til Charles Martel og hans hof i nødens stunder. Hendes ekspertise og personlige erfaring med relikvieskrinet gør hende til en oplagt kandidat til missionen. Hun kæmper dog til tider, med skyldfølelse over en tidligere overtrædelse og lægger nogle gange for meget pres på sig selv for at være et perfekt eksempel på fromhed.

**Særlig Egenskab:** Guddommelig Håb

Sister Gisla bringer en aura af håb og trøst. Hendes nærvær og bønner kan give en i gruppen en moralsk støtte, der hjælper dem med at modstå fortvivlelse og redskaber mod frygt.

Én gang per akt, kan Søster Gisla aktivere 'Guddommelig Håb', som giver en anden i hendes nærheden Fordel på Mental tjek.



*Lad os nu træde ind bønnerne hos Søster Gisla, den hengivne nonne, mens hun reflekterer over sine ledsagere:*

**Grev Gisulf, den betroede adelige:**

*Grev Gisulf, ædel æt, men dine hemmeligheder bekymrer mig. Tro er bygget på tillid, og dine forbehold truer med at ryste fundamentet. Måske er det på tide at løfte sløret for sandheden.*

**Ridder Adalric, den fromme kavalere:**

*Ridder Adalric, din tro og arm er stærk, men husk at Kristus lærte om tolerance og medfølelse. Nogle gange er det nødvendigt at lytte og forstå, før vi dømmer.*

**Frue Adelheid, den snedige diplomat:**

*Frue Adelheid, klog og charmerende, men din skarpe tunge og mistroiske natur skaber uro. For at finde balance skal vi samarbejde uden at falde i snarerne af tvivl og fordomme.*

## Charles Martels brev

*Til mine tapre vasaller,*

*I dette Herrens år 737, når solen står højt over det stolte Frankerrige, rækker jeg, Charles Martel, rigets højeste beskytter og Herrens tro tjener, ud til jer med en mission af største vigtighed. For mørke skyer har samlet sig over Frisien, og det er jeres skæbne at blive lyset, der skærer gennem denne tåge.*

*Et relikvie af uforlignelig helligdom og magt, Skt. Aunarius' relikvoieskrin, er blevet revet fra sit retmæssige hvilested i den nyopførte kirke i Dokkum. Dette er ikke blot et tyveri af jordisk gods, men et angreb på selve troens sjæl, et sår på det kristne hjerte, der pulserer gennem vores rige.*

*Derfor kalder jeg jer, mine mest betroede vasaller, til at tage sværd og kors i hånd og følge kaldet. Grev Gisulf, Ridder Adalric, Frue Adelheid og Søster Gisla, jeres navne er blevet valgt af skæbnen selv. Jeres færd skal føre jer til Dokkum, hvor mørkets slør skal løftes, og sandheden skal findes i lyset af jeres indsats.*

*Vær opmærksomme på, at jeres vej vil være belagt med både synlige og usynlige hindringer. De kræfter, der lurder i skyggerne, er snedige og mange. Men jeg har tillid til, at jeres tro, mod og visdom vil være skjold og sværd på denne farefulde færd.*

*Det er ikke blot en mission for riget, men en prøve af jeres sjæle, en rejse, hvor hver skridt vil veje tungt i skæbnens balance. Må Herrens lys guide jer, og hans styrke være med jer, når I træder ind i det ukendtes dunkle rige.*

*I trofasthed og forventning,*

*Charles Martel, Rigshofmester af Frankerriget*

# Spiller-Handout 1 - Grundlæggende regler

## 1. Mental og Fysisk: tal 1-10 – bruger 10-sidet terning

- Hver karakter har to grundlæggende egenskaber: Mental og Fysisk. Disse tal reflekterer din karakters styrker og svagheder.

### Tjekmekanisme:

- Når din karakter forsøger en udfordrende handling, skal du rulle en 10-sidet terning.
- For at handlingen skal lykkes, skal terningens resultat være mindre end eller lig med din karakters relevante egenskab (Mental eller Fysisk).

### Fordel/Hindring:

- I specielle situationer kan spillederen give din karakter en Fordel eller Hindring.
  - **Fordel:** Du ruller to gange og vælger det bedste resultat.
  - **Hindring:** Du ruller to gange og tager det værste resultat.

## 2. Troskab: tal 1-6 – bruger 6-sidet terning

- Troskab repræsenterer din karakters modstandskraft mod mentalt pres og fysisk skade.
- Spillederen kan anmode om et Troskabstjek i situationer, der er psykologisk belastende eller livstruende.
- Hvis din Troskab når nul, fører det til negative konsekvenser for din karakter, som spillederen vil udfolde, og du vil modtage Hindring på alle dine tjek.

## 3. Kamp:

- Kamp foregår i trin, hvor spillederen først beder dig om at beskrive din handling.
- Afhængig af situationen, afgør spillederen om hvilket tjek der skal rulles.
- Resultaterne af kampen fortælles af spillederen, der integrerer udfaldet af dine terningekast i en sammenhængende beskrivelse.

## Spiller-Handout 2 – Bipersoner – klippes ud

### **Guvernør Balric van Walcheren:**

En ældre frankisk herre og den frankiske guvernør af Dokkum. Han har tjent under Charles Martel i mange år og er kendt for sin dygtighed som militær leder. Han er en respekteret figur i frankeriget.

---

---

---

---

### **Fader Agathonis:**

En ældre frankisk herre, og den lokale præst i den nyopførte kirke. Det var ham der opdagede relikvieskrinet var forsvundet, og låste straks kirken af. Han har den eneste nøgle til kirken.

---

---

---

---

### **Rådsmedlem Freya Eadwine:**

En midaldrende kvinde, som fungerer som rådsmedlem og repræsentant for det lokale frisiske samfund.

---

---

---

---

### **Drengen Wulfred:**

En 8-årig frisisk dreng, der bor i Dokkum. Muligt øjenvidne til hændelsen ved kirken.

---

---

---

---

### **Elskerinden Hilda:**

En ung frisisk kvinde, taget i at forsøge at myrde guvernøren.

---

---

---

---

# Spilleleder-Handout 1 – Oversigt

## OBS – KUN FOR SPILLEDER - SPOILER

### Akt 0: Forberedelse og Ankomst

- Spillerkaraktererne møder Austrō-tilbedere, hvilket prompter et Troskabstjek.
- **Vigtige Spor:** Troskabstjek og kulturel indsigt.
- **Overgang:** Spillerne når Dokkum og introduceres til den lokale situation.

### Akt 1: Dokkum og Mysteriet

- Spillerne ankommer til Dokkum og møder Guvernør Balric og Fader Agathonis.
- **Vigtige Spor:** Plukkede roser, uforståelige sanskrit-tegn, ødelagt lerstatue af Ganesha, øjenvidne der så kultmedlemmer.
- **Overgang:** Spillerne indsamler spor, der leder til mistanke om en større konspiration.

### Akt 2: Teiwaz-ritualet og Jagten

- Spillerne konfronteres med Teiwaz-ritualet ude i skoven.
- **Vigtige Spor:** Rosenblade ved stigen, fodspor, ritualsymbolik.
- **Overgang:** Jagten på en flygtende friser/rosenblade afslører forbindelsen til Ganesha-kulten.

### Akt 3: Ganesha-Templet og Afsløring

- Spillerne følger sporene til det skjulte Ganesha-tempel.
- **Vigtige Spor:** Rosenbladsspor, Ganesha-statue, evt. samtale med kultmedlemmer.
- **Slutning:** Afhængig af spillernes handlinger kan dette lede til konfrontation, forhandling eller en overraskende tredje ting.

## Spilleleder-Handout 2 – Beskrivende tekst – 1/5

### OBS – KUN FOR SPILLEDER – SPOILER

#### Akt 0 – Austrō-tilbederne

I de tidlige morgentimer, mens disen endnu hænger som et slør over landet, finder I jer selv på en støvet vej, der snor sig gennem det frodige landskab mod Dokkum. Solens første stråler maler himlen i bløde nuancer af pink og orange, og fuglenes morgenkvitter ledsager jer på jeres rejse.

Pludselig, foran en bølgende kornmark, ud fra skoven træder en gruppe af unge frisere ud. Deres blikke er milde, men deres tilstedeværelse er uventet. De bevæger sig med en fredelig, næsten ceremoniel ynde, klædt i beskedne, men farverige klæder. Da de kommer nærmere, tilbyder de jer blomsterkranse, taget fra deres egne hoveder.

#### Akt 1 – Ankomst til Dokkum

Solens stråler forsvinder bag en grå sky, da I nærmer jer Dokkum. Byens støvede barrikader og et enkelt tårn skærer sig ind i horisonten, mens duften af nyslået korn og fjerntliggende bål blander sig med den friske landluft.

I nærmer jer den åbne port, og jeres øjne træder ind i et virvar af brostensgader, jordtrådte stier, og et summende markedsliv. En af de frankiske vagter ved porten opdager jer, og piler derefter ud af syne.

I dette øjeblik, som Dokkum modtager jer, føler I alle skæbnen hænger i en skrøbelig balance. Kaldes I til at være lyset, der skærer igennem mysteriets mørke?

Skæbnen for både Dokkum og jeres egen tro er nu flettet sammen i et væv I håber i kan komme ud af igen.

#### Akt 1 – Indtrædelse i Kirken

Stille træder I ind i kirken, en bastion af tro i et landskab af usikkerhed. Lyset fra de sparsomme vinduer kaster svage stråler over de kolde stenvure og det høje hvælvede loft, skabende et skuespil af lys og skygge, der danser mellem bænkerækkerne.

Men skønheden brydes af uroens ånd. Alteret, som engang bar relikvieskrinet, står nu tomt, omgivet af en cirkel af uforklarlige tegn, sorte af den sod de er malet med. De fremmedartede symboler vibrerer af en uforståelig kraft, som om de hvisker hemmeligheder fra en anden verden. Jeres blik rives ned til alterets fod, hvor resterne af intrikate skår, ligger spredt som knuste drømme på det hellige gulv. De enkelte stykker ligger som en hyldest til ødelæggelsen selv, og virker som en nøgle til en ukendt visdom.

## Spilleleder-Handout 2 – Beskrivende tekst – 2/5

### OBS – KUN FOR SPILLEDER – SPOILER

#### Akt 1 – Det hellige træ i Dokkum

I den begyndende skumrings dæmrende lys står I foran et gammelt egetræ, hvis rødder griber dybt ind i jorden. Træets mægtige grene strækker sig mod himlen som naturens egne bønner, mens bladenes sagte hvisken fortæller historier fra en svunden tid.

Men denne naturlige harmoni kontrasteres af de menneskeskabte ofringer, der pryder træets stamme og grene. Lædersnore med små amuletter, malede sten og bløde planter, hver en hyldest til frisernes hedenske guder, hænger som vidnesbyrd om en tro, der nægter at bøje sig for tiden og erobrernes kors.

Under træets skyggefulde løvkrone finder I en lund, der fortæller en historie om tilbedelse og frygt. De efterladte symboler, både smukke og urovækkende, antyder en kultur, der balancerer på grænsen mellem det synlige og det skjulte, mellem det naturlige og det overnaturlige. I dette hellige rum, hvor naturens og menneskets ånder mødes, hvisker jeres inderste om en mærkværdig forståelse af de gamle guder og traditioner – har de en forbindelse til de mystiske hændelser, der ryster Dokkum?

Det hellige træ står som en vogter af hemmeligheder, kan I tyde dets tavse budskab? Kan man som dødelig afkode betydningen af hver ofring, og finde vej i det virvar af spor, der fører tættere på sandheden i skyggen af dette majestætiske vidne til tidernes gang?

#### Akt 2 – Oprørernes ritual

I skovens dunkle dyb finder I den gamle sten, badet i månelysets sølvskær. Den virker næsten levende, som om den puster liv i de gamle legender og ritualer, der har fundet sted ved dens fod.

Men i aften er stenen scenen for noget langt mere urovækkende. Frisiske krigere, klædt i dyreskind og bemalet med krigsmaling, danser i en hypnotisk rytme omkring stenen, trommernes slag pulserende som hjertet af selve skoven. De danner en cirkel af vilde energi og dyb tro, deres råb og bønner tiltaler Teiwaz, krigens og kampens gud.

Midt i dette vilde ritual står deres leder, en skikkelse af rå styrke, på stenen, hans arme løftet mod himlen, i hans hånd et skæmmet sværd, mens han kalder på gudens gunst. Hans øjne brænder med en lidenskab, der er lige dele frygtindgydende og fascinerende. I dette øjeblik, mens jeres hjerter banker i takt med trommerne, kaldes I til at forstå kræfterne i spil, at indse de dybe rødder af tro og tradition, der driver dette ritual. Den hellige sten, vidne til dette mægtige skuespil, står som en portal mellem verdener, og det er nu op til jer at beslutte, hvordan I vil krydse denne grænse, hvordan I vil møde de kræfter, der er blevet vækket i nattens mørke.

## Spilleleder-Handout 2 – Beskrivende tekst – 3/5

### OBS – KUN FOR SPILLEDER – SPOILER

#### Akt 3 – Det skjulte tempel

Som en portal til en anden verden, træder I varsomt ind i en stor grottes kølige mørke, og jeres sanser skærpes af forventningens hvisken, mens lysskær lader skygger danse. En tung messen fylder jeres ører, og skikkelser udklædt i forskruede udklædninger svajer ladt i gulvet af grotten.

Som sprunget frem i det tågede mørke, domineres jeres blik af en grotesk figur. Dens hoved er et mareridtsvækkende syn: en lang, kødfuld snude som en snoet tentakel, og små, glimtende øjne under en tung pande. Hovedet prydes af knoglelignende spidse udvoksninger, der buer sig truende op, og ørerne ligner forvredne flapper, der visker skræmmende hemmeligheder.

Dybt nedenunder huden af rynker og ar, troner fire lange, unaturlige arme sig med en sygelig ynde. Hver arm ender i skeletagtige, klo-lignende fingre, som klør af en gammel, ond fugl. To af armene holder genstande med mystiske symboler, der pulserer i faklernes skær og I genkender dem vagt et sted fra.

Denne figur, mere en ond gud end en statue af denne verden, er en manifestation af noget gammelt og uhyggeligt. Det ser næsten ud til at trække vejret i det svage lys - et levende mareridt fanget i sten.

Foran statuen, står et menneske, indhyllet i en kappe, der danser i toner af dyb purpur. Foran sig hviler jeres søgen – Skt. Aunarius' relikvieskrin, nu fanget i dette væsens rækkevidde. Med en drejning, der minder mere om en ceremoniel dans end en simpel bevægelse, møder skikkelsen jeres blikke. Fra dybet af kappen flyder en stemme, dyb og klar, men behagelig mild, der bryder den lave messen, som et løfte eller en gåde: 'Velkommen, søgende sjæle, til Ganeshas tempel!'



## Spilleleder-Handout 2 – Beskrivende tekst – 4/5

### OBS – KUN FOR SPILLEDER – SPOILER

#### Epilog

##### **Voldelig afslutning:**

Med kultens udslettelse vil jeres handlinger synge en dystre melodi af magt og frygt, en sang, der vil runge gennem de mørke skove og ind i Dokkums hjerter.

For riget vil jeres valg være som en dobbeltklinget sværd. Mens I måske bringer relikvieskrinet tilbage og genopretter orden, vil rygterne om jeres nådesløshed sætte skræmmebilleder af Charles Martels styre i folks sind. Skyggerne af mistillid og frygt vil kravle op ad kirkens mure, og spørgsmålet om retfærdighedens sande natur vil hviske gennem korridorerne.

For kirken vil konsekvenserne være en prøve af tro og moral. Skønt relikvieskrinet vender tilbage til sin hellige hvile, vil blodet på jeres hænder veje tungt på Kirkens samvittighed. Spændinger mellem den gamle tro og den nye vil stramme som en bue, klar til at bryde, og Kirkens rolle som fredens og tilgivelsens vogter vil stå til debat under himlens dømmende øje.

For jer selv vil valget om magt og udradning sætte spor i jeres sjæle. Hver fjende, I fælder, hver bøn, I afbryder, vil være en sten på vejen, der fører væk fra frelse og mod et spejlbillede, hvor helten og skurken er svære at skelne. Må I huske, at selv i sejrens øjeblik, vil sejrens pris hviske sit eget epos – et epos om tab, om den pris, man betaler for magt, og om de skygger, man vælger at danse med i troens dunkle kamre.

## Spilleleder-Handout 2 – Beskrivende tekst – 5/5

### OBS – KUN FOR SPILLEDER – SPOILER

#### **Diplomatisk afslutning:**

Efter mødet med Ganeshas tempel, vil I væve et tæppe af forståelse og respekt, hvis mønster vil farve Frankerrigets fremtid. Med visdom og talekunst vil knyttede I bånd mellem det gamle og det nye, mellem tro og tradition, og fuldførte jeres mission uden at udslette de tråde, der binder Dokkum til sin fortid.

For riget vil jeres valg tegne et billede af moderation og indsigt. I stedet for at male gaderne røde med blod, vil I male hjerterne gyldne med forståelse. Rygterne om jeres bedrifter vil sprede sig som en varm brise, der bringer historier om en ny tid, hvor magt ikke kun måles i sværdets længde, men også i hjertets visdom.

For kirken vil jeres diplomatisk sejr være et vidnesbyrd om troens sande essens – ikke som et sværd, men som en bro mellem sjæle. Kirken vil stå stærkere, ikke kun som en institution af magt, men som et fyrtårn af håb og medmenneskelighed. Tvivlen vil blive erstattet af dialog, og troens vej vil blive brolagt med de sten, I har lagt gennem jeres indsats for fred og forståelse.

For jer selv vil valget om dialog og diplomati være som en kilde, der aldrig løber tør. Med hver konflikt I løser, med hvert hjerte I vinder, vil I vokse, ikke kun som krigere eller diplomater, men som vogtere af en ny æra. Må I se tilbage på denne færd og huske, at selv i mørkets dyb, kan lyset finde vej – ikke gennem sværdets klinge, men gennem ordets kraft og hjertets mod.

