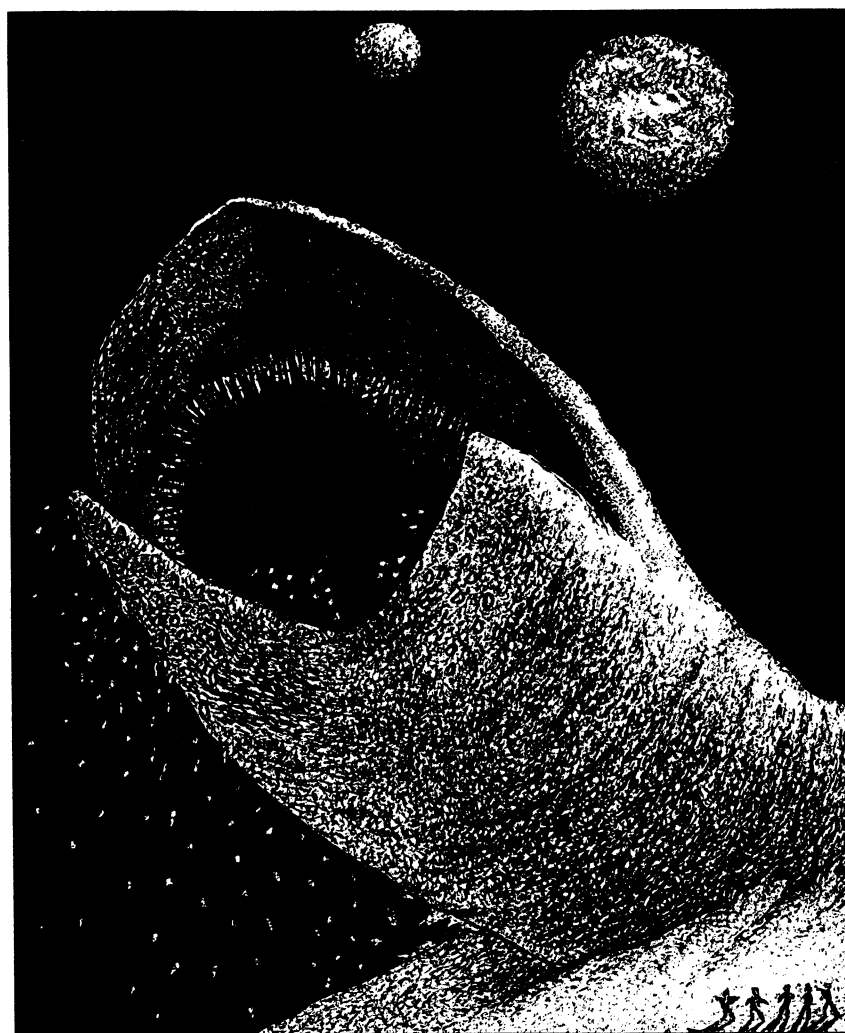


DUNE

HUSET ATREIDES FALD



AF: SØREN KRISTENSEN

- INDHOLDSFORTEGNELSE -

| | |
|--|-----------|
| Forord | 1 |
| Scenariets opbygning | 1 |
| Spillelederens rolle | 1 |
| Tema og hensigt med scenariet | 2 |
| Kort oversigt | 3 |
| Introduktion til Dune-verdenen | 4 |
| Dune nu! | 7 |
| Indledning | 8 |
| Synopsis | 8 |
| Spillerkaraktererne | 9 |
| Bipersoner | 12 |
| Før scenariet | 16 |
| | |
| Mødet i ørkenen - dag 1 | 17 |
| Ankomst til paladset | 19 |
| Turen til Shai-Huluds land | 20 |
| Banket med Irulan - dag 2 | 21 |
| Shai-Hulud ritualet med Alia | 22 |
| Nattens møder | 23 |
| Mødet med Paul Atreides - dag 3 | 24 |
| | |
| Epilog | 26 |
| Forklarende omstændigheder | 27 |
| Ordliste | 27 |
| Credits | 27 |
| Litteraturliste | 27 |
| | |
| Desuden: | |
| Fem spillerkarakterer á 2 sider | |
| Fem breve fra Jessica, et til hver enkelt spiller | |
| Kejserens erklæring | |

FORORD

Scenariet er et politisk drama, der tager sin udgang i den verden der er beskrevet af Frank Herbert i værket "Dune", og med denne baggrund indtager spillerne roller som storpolitikere i en verden, hvor kun de stærkeste overlever.

Med universet som indsats begynder et farligt spil; et spil hvor ven og fjende ikke altid kan skelnes fra hinanden, og hvor gamle, fordækte gerninger igen vil komme for dagens lys, denne gang for at domfældes.

Velkommen til et spil, hvor had, sorg og forræderi danner rammerne om en politisk magtkamp, hvor fejltagelser kan vise sig fatale.

"Del og hersk"

- Ludvig d. 11 -

SCENARIETS OPBYGNING

Jeg har scenariet igennem forsøgt at beholde det samme layout med to spalter, hvoraf den ene er den fortællende og den anden til bemærkninger, for derved at gøre teksten mere overskuelig og læsningen lettere. Det kan enten læses fra ende til anden eller i selvvalgt rækkefølge. Det er skrevet ned i den rækkefølge, jeg selv ville benytte, men det anbefales på det kraftigste at læse karaktererne, som befinder sig bagerst i hæftet, før selve scenerne. Bagerst i scenariet er desuden nogle hand-outs, som kan benyttes efter eget behov.

SPILLEDERENS ROLLE

I dette afsnit vil jeg kort gennemgå spillelederens forhold til scenariet, ved at forklare dennes forskellige opgaver og roller.

Spillederen skal skabe stemning i scenerne, så spillerne får et indtryk af den verden og de omgivelser de befinder sig i, hvilket gøres ved maleriske beskrivelser af omgivelser og personer. Selvom scenariet er skabt, så spillerne ikke behøver nogen forhåndsviden om verdenen, anbefales det dog, at i hvert fald spillederen har lidt kendskab til "Dune". Dette kan være ved at have læst bøgerne, set filmen, eller på anden måde opnået kendskab om verdenen. Dette skyldes, at stemningen således bedre kan formidles til spillerne, og at eventuelle tekniske spørgsmål bedre kan besvares. Det bør dog nævnes, at der igennem scenariet vil optræde en sidespalte, som kan oplyse om detaljer, episoder og citater fra bøgerne, og som måske kan besvare sådanne spørgsmål og uklarheder.

Spillederen skal igennem hele scenariet påtage sig roller som forskellige bipersoner, hvis veje på den ene eller anden måde krydser spillernes. Dette er måske den mest omfattende del af spillelederens engagement, da meget af scenariet kredser om diskussioner spillere og bipersoner imellem, selvom disse dog som oftest er overladt til spillerne alene. Der optræder i scenariet, udover de fastlagte bipersoner, hvis tilstedeværelse er en nødvendighed for scenariet, nogle bipersoner som ikke er nødvendige, og som kan benyttes eller udelades efter eget skøn. Hovedformålet med disse alternative personer er at skabe stemning, men de kan desuden bruges som eventuelle forbindelsesled eller som spillelederens indirekte talerør.

Jeg har med dette scenarie forsøgt at ruske lidt i den traditionelle spilleleder rolle ved at udjævne forskellene lidt mere imellem spiller og spilleleder, så disse i højere grad deltager under "jævnbyrdige" forhold. Derved mener jeg, at udover den

Sidespalterne

I disse sidespalter vil der være spiltekniske samt praktiske oplysninger om scenariet, bøgerne og verdenen, og disse er således til dels uafhængige af hovedteksten, selvom de dog visse steder optræde som forklarende henvisninger fra teksten.

Frank herbert

Frank Herbert udgav i 1965 "Dune" (På dansk "Klit"), den første bog i, hvad der senere skulle vise sig at blive hans livsværk, og hans største succes.

Senere fulgte til serien så fem andre bøger "Dune Messiah", "Children of Dune", "God Emperor of Dune", "Heretics of Dune", og sidst "Chapter House Dune", som udkom i 1985, altså 20 år efter "Dune". I mellemtiden skrev Herbert mange andre bøger, hvoraf de fleste dog holdt sig inden for den fictiongenre han havde betrukket med "Dune".

I 1984 blev "Dune" filmatiseret af David Lynch, og på trods af filmens mangel på biograf-succes medførte den i de følgende år et millionsalg af bøgerne. Dette nåede Frank Herbert dog ikke til fulde at opleve; han døde i 1986.

Om scenariet

For 2 år siden læste jeg de seks "Dune"-bøger, og blev overmåde fascineret af dem, og den verden de beskrev. Sidste år blev jeg så inspireret af en samtale jeg deltog i om science-fiction romaner, og begyndte at overveje mulighederne for et scenarie til Spiltræf 96. Det blev dog ved overvejelserne, for andre beskæftigelser tog min tid, og først i januar i år begyndte jeg at forme ideen. I begyndelsen af marts var grundideen til scenariet så færdigt, men igen optog andre ting min tid og først i juli kørte jeg den første spiltest. Inden længe var der "kun" nedskrivningen tilbage!

fortællende og stemningsskabende rolle der er pålagt enhver spilleleder, kommer denne til at skulle spille bipersoner, hvis forhold er meget lig spillernes. På denne måde har jeg forsøgt at fjerne noget af den distance, der ofte ligger imellem spiller og spilleleder, og de afgørende beslutninger vil altså ikke være overladt til spillederen men istedet til spillerne.

Ydermere har jeg forsøgt at skabe et scenarie, hvor også spillederen kan forbavses, så også denne holdes i ave til slutningen, for dér, sammen med spillerne, at opleve klimakset, og jeg håber, at scenariet med dette element kan underholde såvel spiller som spilleleder

TEMA OG HENSIGT MED SCENARIET

Kærlighed, sorg og had indtager en central rolle i karakterernes beslutninger, og de må konstant træffe afgørelser, som affekterer ikke kun politik men også deres egne dybeste og mest hemmelige følelser.

Scenariets tema er således kynisme sat i forhold til de menneskelige følelser, der må præge selv den mest pragmatiske politiker, der med sine valg afgør et helt folks skæbne, for på trods af redningen af de mange, kan ofringen af den enkelte være det sværeste. Hvor lidt vi end kan lide det, er vindere i sådanne magtkampe, de som kan tilsidesætte egne følelser for vindingens skyld, men kan det så ikke spørges, i hvor høj grad disse i virkeligheden er vindere?

Skærm

Jeg er fuldt klar over den store opgave det er for spillederen at spille scenariet uden skærm, men vil alligevel driste mig til at anbefale det i dette scenarie. Dette skyldes, at jeg netop har forsøgt at fjerne distancen imellem spiller og spilleleder, ved at åbne for samtaler imellem disse. Ydermere vil "live"-delen, hvad angår planlægning og udførelse af snigmordet fungere bedre uden skærm. Jeg foreslår derfor: Brug eventuelt en stol ved siden af til at lægge scenariet på, og prøv derved at undgå brug af skærm.

Hjælp til uklarheder

Skulle der forekomme nogle uklarheder eller lignende i teksten, eller har du forslag til ændringer i scenariet kan du eventuelt ringe eller skrive til mig. Her følger navn, adresse og telefonnummer:

Søren B. Kristensen
Morelvej 61,
Odense SV 5250
66-17-53-62

KORT OVERSIGT

Verdenen

Scenariet foregår i den verden beskrevet i "Dune"-bøgerne. En fjern fremtid, som har været skueplads for store politiske magtkampe. Året er 10.201 efter rumlaugets oprettelse af monopolet på rumrejser, og det er meget mere end 10.000 år siden mennesket forlod Jorden, for at kolonisere andre planeter. De besidder nu flere millioner sådanne, som alle er underlagt kejseren, det kendte univers' hersker!

Baggrund

Scenariet finder sted på den øde ørkenplanet Dune, hjemsted for Spice Melange. Klitter dækker denne rå planets overflade, og gigantiske orme hærger de store ørkener. På netop denne uddøde planet står kejserens palads.

Spilpersoner

Spilpersonerne er toppolitikere, som alle strides om magten over det kendte univers. På overfladen er de blot:

Nerf: Stormester af folket Tleilaxu. Dette er den største myndighed i hele dette folk, og han er dets ubestridte leder

Selarc: Storfyrste af det gamle kejserhus, Corinno-huset, uægte søn af den gamle kejser, Shaddam IV.

Jordan Grey: General og sværdmester for Corinno-huset. Personlig rådgiver til Selarc.

El Bars O Gec Van Heric: Købmand fra huset IX, siddende i de øverstes råd. Én af de rigeste mænd i universet.

Estar: Den unge fyrste af Eirio-huset, den nye magtfaktor, som er kommet til magten ved mange års ophobning af det livsnødvendige spice, melange

Disse meget korte oplysninger om spillerne kan læses op lige før uddelingen af karakterer, men under disse personers tilsyneladende overflade gemmer sig dog hemmeligheder, som med tiden vil se dagens lys.....

Scenerne

Scenernes orden i scenariet er tilrettelagt, og de kommer i følgende rækkefølge:

Mødet i ørkenen: Her møder spillerne Jessica Atreides, planen om snigmordet formes, og universet fordeles.

Ankomst til paladset: Her er flyveturen til paladset, og derefter modtagelsen af generalen Stern Alic.

Turen til Shai-Huluds land: Her oplever spillerne, fra ornithopter, Dunes natur, men nødlander, og konfronteres af en ørkenens hersker, en orm.

Banket med Irulan: Her afholdes banketten med Pauls, kejserens, hustru Irulan, dagen før mødet med Paul.

Shai-Hulud ritualet med Alia: Dette ritual afholdt til ære for ørkenens orme udføres af Pauls søster, Alia, og her udleveres "krysknivene".

Nattens møder: Her møder spillerne Bene Gesserit kvinderne, og El Bars møder Paul Atreides.

Mødet med Paul Atreides: Under dette møde med kejseren oplyses om spice-kvoterne, og her kan snigmordet finde sted.

System

Scenariet er regelløst, og der vil ikke optræde nogen form for hverken terninger eller tabeller. Spillerne skal ikke handle med deres karakterer, de skal være dem!

Stemning generelt

Stemning kan man ikke få for meget af i et scenarie, og derfor bør dette gøres grundigt. Den enkelte spiller bør derfor selv finde på små spidsfindigheder, som kan skabe denne stemning. Det skal dog trods alt være den rette stemning, så sorte stearinlys er måske ikke just sagen til netop dette. Benyt dog andre typer levende lys, som kan minde om de i scenariet beskrevne, eller find selv ud af hvordan stemningen skal skabes, for dette bør også i høj grad afhænge af den måde den enkelte vil køre scenariet på.

Baggrundsmusik

Det kan varmt anbefales at benytte baggrundsmusik for at skabe stemning, og til dette vil det være oplagt at bruge soundtracket fra selve filmen "Dune", lavet af gruppen Toto og solisten Brian Eno. Musikken er brugbar, da det fortrinsvist er stille og lange lyde, der ikke på nogen måde tager opmærksomheden fra selve spillet. Vær dog opmærksom på den tale der optræder to steder på båndet. Find dog også eventuelt andet musik der kan skabe den rette stemning.

Spice - kanel

Scenariets handling kredser i høj grad om krydderiet spice eller melange, hvis egenskaber er forklaret i afsnittet "Spice, melange, krydderiet!". Dets lugt og smag har en forbløffende lighed med det ganske almindelige krydderi kanel, og for at skabe den rette stemning når spilpersonerne kommer i kontakt med krydderiet, kan en svag dunst af kanel i lokalet virke ganske stimulerende.

INTRODUKTION TIL DUNE-VERDENEN

Dette afsnit er lavet som en forholdsvis dybdegående introduktion til den verden, som scenariet tager sin udgang i. Formålet med dette er, at spilleren kan læse dette, og derved få indsigt i verdenen. Ydermere bør det i korte træk fortælles til spillerne, for derved at udligne de forskelle der kunne, og sandsynligvis er, imellem den forhåndsviden de har om verdenen. Her nævnes alle de faktorer, der er involveret i scenariet, og det er mere end rigeligt for at forstå scenariet, så der på ingen måde er nogen af spillerne der får nogen fortrin fremfor de andre.

Universets orden

Scenariet finder sted i året 10.201 efter Rumlaugets oprettelse af monopol på rumrejser, som er blevet udgangspunktet for den kejserlige, og derfor officielle, tidsregning.

Det kendte univers ledes således af én kejser, og denne titel går så i arv fra fader til søn, og på denne måde kan det kejserlige hus opretholde magten over mange generationer, hvilket er netop hvad Corinno-huset gjorde i mere end 10.000 år.

For blot 5 år siden regerede således den 81. kejser af huset Corinno, Shaddam IV, over det kendte univers, men det var på dette tidspunkt, han mistede magten, og blev eksileret.

Alle de planeter som er indlemmet i det kejserlige styre kan betragtes som len, styret af baroner, grever og hertuger, som alle dog må give deres hyldest til kejseren. Den universelle orden er således et feudalt system, hvor kejserens magt er afhængig af lensherrernes støtte, og på denne måde opretholdes den balance, som Corinno-huset i så mange år mestrede.

For at sikre samarbejde, militært, udviklingsmæssigt og ikke mindst på det økonomiske marked, oprettede man så CHOAM (Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles), en samling af de mægtigste huse, som i fællesskab satte retningslinjerne for de andre huse, og således fordelte magten!

Spice, melange, krydderiet!

I denne fjerne fremtid er det mest værdifulde stof, det euforiserende krydderi, spice, melange, hvis umiddelbare lighed med kanel gør det muligt at indtage med føde.

Melange, også blot kendt som spice eller krydderiet, er istand til at forlænge levealder, udvide sanser, forøge reaktionshastighed og udvide hjernekapacitet. Ydermere benyttes det af laugsnavigatorerne til at rejse i rummet. Uden spice, ingen rejser i rummet, og uden dette intet sammenhængende kejserrige. Der er blot én ubehagelig detalje. Spicen eksisterer kun på én planet i hele det kendte univers. Canopus' tredje planet, Arrakis, også kendt som Dune.

Dune er en ørkenplanet, et universets ødeland, og som på grund af krydderiet også i årtusinder har været hærget af krige, med de indfødte, frimenerne, som evindeligt tabere for titanernes kampe. Her overlever kun de stærkeste.

Om magterne

På trods af kejserens ret til at herske alene findes i universet mange stridende parter, som alle venter på dén fejltagelse, der kan føre dem frem på ruinerne af andre. Da åben krig, på grund af konventioner, er en umulighed, må magtkampene således foregå på den økonomiske og politiske scene, og følgende er her magtens titaner:

Rumlauget

Lauget har i mange årtusinder været måske den største af alle magtfaktorer i hele det kendte univers, grundet deres monopol på rumrejser; en nødvendighed for funktionen af hele kejserdømmet. Dette monopol har de således opretholdt i mere

Pauser

Jeg vil, selvom erfaring siger mig at dette er svært at overholde, anbefale helt at udelade pauser i dette scenario, men hvis dette ikke kan overholdes, bør de holdes forholdsvis tidligt i scenariet. Dette skyldes at scenariet for spillerne senere udvikler sig til en jagt på et roligt og uforstyrret øjeblik med ens medsamsvorne, og dette kan ikke tillades før beskrevet i scenariet.

Mentaterne

Mentater er menneskelige computere, folk trænet i at kunne tilsidesætte både følelser og uvæsentlige tanker, for der igennem at kunne hellige sig logikken. De er således i stand til at kunne foretage komplicerede matematiske udregninger, og drage logiske konklusioner ud fra meget få konkrete oplysninger. Denne evne fås dog ikke ved den blotte træning, men mere end noget andet ved den meget hyppige indtagelse af stoffet melange, og som et følge af dette er mentater aldeles afhængig af stoffet. På grund af disse mentaters evne til at erstatte de forbudte computere, er disse meget efterspurgt, og en absolut nødvendighed for ethvert hus, i både økonomiske, politiske og militære henseender. Mentaterne har ingen fælles ideologi, og er derfor ikke nogen magtfaktor. Tværtimod tjener de hver deres fyrstes sag efter bedste evne, og forlanger som oftest ikke mere end deres daglige forbrug af spice.

Mentat Handbook

He(the mentat) must remain capable of saying: "There's no real mystery about this at the moment. This is what we want now. It may prove wrong later, but we'll correct that when we come to it."

Frank Herbert "Children of Dune"

end 10.000 år, hvilket har givet dem den position i universet, hvor kejserdømmerne i højere grad må tilpasse sig Lauget end omvendt.

Al rejse i rummet foregår ved hjælp af laugsnavigatorer. Disse navigatorer er mennesker, som spicen har vanskabt og muteret, og som følge af deres afhængighed af stoffet, konstant må opholde sig i en cylinder, fyldt med spice-gasser.

De har dog også udviklet denne essentielle evne; de er i stand til at folde rummet. Dette betyder, at man kan rejse til alle kendte steder i universet uden på noget tidspunkt at flytte sig.

Lauget mistede dog betydelige dele af deres magt, da omvæltningerne i universet fandt sted, og den nye kejser betrådte tronen.

Bene Gesserit ordenen

Bene Gesserit er en søsterorden, hvis enorme indflydelse på både udvikling og politik strækker sig flere årtusinder tilbage. Ordenen er ikke af religiøs art, og har i alle disse år tilbageholdt deres egentlige motiver, hvilket har gjort dem frygtet af alle.

Deres fastholdning af magten skyldes en ekseptionel evne til politisk manipulering, og en beherskelse af genteknologien, som har vist sig som en vigtig forskningsretning.

Med deres viden om gener påbegyndte de for flere århundreder siden, et avlsprojekt, hvis dimensioner endnu er ukendte. Blot vides det, at i hvert fald alle adelige deltager i dette projekt, der strækker sig fra de fjerne ender af det kendte univers.

Disse kvinder har også, med denne viden om manipulering af den menneskelige krop, opnået total beherskelse af deres egen krop, hvilket gør dem i stand til at tilpasse sig, både mentalt og fysisk, og de kan således med deres blotte ord både afdække andres hemmeligheder og berolige sig selv i enhver ekstrem situation. Et eksempel på deres evner er "stemmen", evnen til i en vis udstrækning at kunne kontrollere personers handlinger ved hjælp af stemmeføring.

En anden evne har gjort dem frygtet og respekteret; deres evne til at opgive individet fuldstændig, for at tjene ordenens bedste, og på denne måde træffe kyniske og selvopofrende valg på den enkeltes vegne.

Det var dog også denne orden, der var skyld i fejltagelsen, kejserens, Pauls, komme.

Tleilaxu-folket

Tleilaxu, eller Bene Tleilaxi, er et folk, hvis evolution endnu er ukendt, og det er således uvist om de stammer fra mennesket eller ej. Deres ringe størrelse, og de absurde, barnlige træk der præger deres ansigter, kunne indikere at de var et skud fra menneskets evolutionære gren.

Selv deres hjemplanet er for mange ukendt, og af de mennsker der kender dens placering, har ingen endnu set den selv, og oplevet denne fremmede kultur. Deres teknologi, som på mange måder kan sige at overgå menneskets, er også blevet tilbageholdt for andre, og frygten for denne har i mange år holdt mennesket i ave, på trods af det had der i alle disse år har været overfor disse fremmede. Dog er er også dette folk underlagt kejserdømmet.

Noget kender man dog til deres teknologi, eller snarere til resultatet af den: Axolotl-tankene. Dette ord har vandret blandt folk i mange år, og fortællingerne derom har været chokerende, og også dette har hjulpet folket til deres nuværende position, hvor også de nu udgør universets elite. Frygt har banet vejen for dette lille folk. De kan vække dødt væv til live. De kan genopvække de døde!

Huset Corinno

Corinno-huset er det gamle kejserhus, som, fra planeten Salusa Secundus, i 81 generationer regerede det kendte univers. Deres overtagelse af tronen skete i året

Rejse i rummet

Denne metode med at folde rummet, er den eneste kendte til at rejse hurtigt i universet, og kræver tilstedeværelsen af spice. Den yderst udviklede proces forbundet med en rumrejse kan beskrives som at bukke og folde universet som et stykke papir, og derved flytte rejsens mål til fragteren istedet for omvendt. Grunden til at Spice indtager så vigtig en rolle i denne proces, er ikke kun navigatorernes afhængighed af stoffet. Idet universet foldes skal der foretages beregninger for at forudsige planet- og kometbaner, så disse kan undgås af fragteren. Disse beregninger er så omfattende, at dette ikke kan overskues uden store mængder af spice.

Bene Gesserit lære

Littany against fear

I must not fear, fear is the mind-killer, fear is the little-death that brings total obliteration. I will face my fear, and I will permit it to pass over me and through me, and when it has gone past, I will turn my inner eye to see its path, where the fear has gone, there will be nothing, only I will remain.

Frank Herbert "Dune"

Tleilaxisk tankegang

"Upon this a question arises: whether it be better to be loved than feared or feared than loved? It may be answered that one should wish to be both, but, because it is difficult to unite them in one person, it is much safer to be feared than loved, when, of the two, either must be dispensed with."

- Nicolo Machiavelli -

64 før Rumlaugets monopol, ved slaget ved Corrin, hvoraf de tog deres navn. Med en blanding af stålfast styre, og en exceptionel evne til at foretage de rette uddelegeringer og give de rette beføjelser, opnåede de at holde alle husene i den balance, der var nødvendigt for et opretholde kejserdømmet. Dette rige faldt således først med Padishah-kejseren, Shaddam IV, hvis frådseri med magten kan sammenlignes med Louis XIV's.

Husets fastholden til magten skyldtes dog også deres militære magt, og deres Sardaukarer spredte frygt ved den blotte omtale om dem, men selv disse måtte se sig slået af rebellens tropper, frimenerne. Denne rebel, er nu kejser af universet. Hans navn er Paul Atreides, søn af Leto og Jessica Atreides.

Huset Corinno ledes nu af en bastard, en uægte søn af den gamle kejser, som efter at være blevet eksileret til Salusa Secundus hensank i depression over det kejserdømme han havde mistet, og som for et år siden opgav det fortsatte styre af huset. Den gamle kejser havde nemlig ingen ægtefødte sønner, men fem døtre hvoraf den ene, Irulan, nu er gift med den nye kejser.

Huset Ix

Ix er et hus af købmænd og kræmmere, og er derfor ikke, som de andre, et aristokratisk len. Ix er en af de største økonomiske magtfaktorer, og har efter den nye kejsers overtagelse af tronen, og den deraf følgende svækkelse af CHOAM, indtaget en endnu mere central rolle på det økonomiske marked.

Grunden til deres succes skyldes deres handel med teknologi og computere, forbudt og forbandet i den Butleriske Djihad (201 - 108 før Rumlaugets monopol). På trods af dette forbud, handler dette hus med disse computere, som i kapacitet dog på ingen måde kan måle sig med mentaternes overlegne hjerner. Alle kender til denne handel, men husets overtrædelse af lovene ignoreres, da deres varer benyttes af praktisk taget alle magter i universet, kejseren inklusiv.

Huset har ingen reel leder eller hersker, men regeres istedet af et råd, bestående af de rigeste og mest succesfulde købmænd, som ved deres beslutninger sikrer en fri og åben konkurrence på handelsmarkedet, så huset ikke går under i indre økonomiske stridigheder.

Huset Eirio

Dette var indtil for blot fem år siden et ukendt hus i den mængden af huse, men er nu, i år 10.201, grundet deres store mængder af ophobet spice, en af de største magter i universet. Efter Paul Atreides tiltræden som kejser for 5 år siden, har huset faret til vejrs på den storpolitiske stjernehimmel, for denne kejser har lagt stramme restriktioner på uddeling af det uvuderlige spice, og de store mængder af dette stof, som huset råder over, er blevet vejen til magt i et univers der forfalder på grund af manglen på det.

Planeten Dune

Planeten Arrakis, også kendt som Dune, er en ørkenplanet, hvis overflade af klitter og endeløse sletter i lange tider har forhindret et egentligt planteliv på planetens overflade, og det var først ved kejserens ordre om transformering af planeten for fem år siden, at planter begyndte af bryde den døde overflade, så planeten blev en kende mere beboelig.

I denne ørken hersker ormene, af de indfødte, frimenerne, kaldet Shai-Hulud, ørkenens fædre. Disse orme, hvis dimensioner må efterlade enhver i frygt og ærbødighed, glider roligt under sandets overflade, og netop denne gnidning forårsager frembringelsen af spice, kejserdømmets byggesten.

Høstningen af spice er meget besværlig, og dette skyldes ikke mindst de uforudsigelige vinde, Coriolis-stormene, som opstår pludseligt, og som med deres enorme kraft kan flå store høstemaskiner fra hinanden, og trække flere millioner tons sand op i luften for at sprede det i et inferno.

Sardaukarerne

Disse er elite-soldater, som i flere årtusinder kæmpede for Corinno-huset. De spredte død og ødelæggelse blandt kejserens fjender, og blev, med god grund, frygtet af alle. De blev trænet på fængselsplaneten Salusa Secundus, og de hårde kår på denne planet efterlod kun de stærkeste til overlevelse. Frygten fra omverdenen var dog i sidste ende skyld i disse ellers stolte krigeres fald, for magten ledte til hovmod og til sidst forfald. Således afløsete banketter træningen, og dette førte til nederlaget i den afgørende kamp imod Pauls frimenerne, som den golde og hårde ørkenplanet havde hårdet til det yderste.

Den Butleriske Djihad

Da mennesket til fulde forstod den fare den tænkende computer udgjorde, rejste det sig imod denne sin egen skabning, for at knuse den, og igen vise sin ydmyghed imod sin egentlige skaber, sin gud. Dette førte til en hellig krig, kaldet den Butleriske Djihad, hvor mennesker overalt svor aldrig igen at skabe et sådant tænkende væsen. Med dette som hovedtema udformedes OK-bibelen (Orange-Katolske bibel), hvis overordnede bud er "Du skal ikke skabe en maskine i den menneskelige hjernes billede". Siden da har produktion af computere været ulovlig.

Eirio-huset, en ide

Det bør nævnes at dette hus ikke optræder i nogen af bøgerne. Det er således et imaginært hus, med et navn taget ud af den blå luft. Jeg har forsøgt at skabe dette unge hus, så uerfarenhed præger det, for derved at skabe en kontakt til de andre magter der optræder i scenariet.

Også ormene, udgør en trussel imod krydderihøsten. De tiltrækkes af repetitive rytmer, som dem høstemaskinerne producerer når spicen skal hentes op til overfladen, og en høster kan nemt forsvinde i gabet på disse ørkenens konger!

Netop krydderiet har været skyld i en fleråtsindelang krig på Dune, der har efterladt ikke blot de kæmpende, men også de indfødte i ruin. Grunde til de indfødtes overlevelse har været deres evne til at færdes i selve ørkenen, samt deres opbyggelse af store byningskomplekser under jorden, *sietcherne*. Længe ventede dette folk på udfrielsen fra deres pinsler, og kun håbet og troen på deres gamle profeti holdt dem i live. En dag skulle profeten komme, og han skulle lede folket, og føre det til sejr, så de kunne gennemføre deres hellige Djihad gennem universet for at hævne de mange års undertrykkelse. Profeten kom også til dem, i året 10.191. Navnet var Paul Atreides. Sammen med dette stolte folk besejrede han kejserens frygtede krigere, og overtog magten.

På Dune ligger Pauls palads i storbyen Arrakeen. Både paladset og byen, som ligger der for hans velbehag, afspejler i størrelse og arkitektonisk kompleksitet blot hans egen magt og væld.

God skabte Arrakis for at hærde de troende.
Frank Herbert "Dune"

DUNE NU!

Padishah-kejseren, Shaddam IV, regerede indtil året 10.196, men hovmod og uvidenhed ledte til hans fald. I året 10.191 blev Dune overgivet til Leto Atreides, fyrste af Atreides-huset, som straks flyttede fra sin hjemplanet Caladan, for at bosætte sig på Dune. Han ankom til Dune sammen med sin konkubine Jessica Atreides og deres søn Paul Atreides. Her påbegyndte de deres nye tilværelse langt fra Caladans frådende have.

Foræringen af planeten viste sig dog at være en fælde, og sammen med Atreides-husets gamle ærkefjende, Harkonnen, faldt kejseren dem i ryggen, og overgav Dune til Harkonnen-huset.

Det lykkedes dog for Paul og hans moder, Jessica, at flygte, da Pauls trofaste soldat, og bedste ven, Duncan Idaho, hvis evne med et sværd var uden nogen form for sammenligning, ofrede sit liv for at de kunne undslippe. Efter flugten mødte Paul og Jessica frimenerne, og troen på den gamle profetis opfyldelse, hjalp Paul til at rejse de forskellige stammer under sit banner. Under felttoget blev Pauls søster, Alia, som var blevet undfanget kun få dage før Leto I's død i kejserens snedige fælde, født. Frimenerne overalt på Dune rejste sig, og slaget bølgede frem og tilbage på planeten i 5 år, og til sidst måtte Harkonnerne se sig slået. Idet øjeblik det blev klart for kejseren og de andre huse, at krydderiet kunne falde i rebellens hænder samlede de sig for at angribe. Først landede kejseren, og før de andre huse kunne støde til, angreb Paul kejseren, som sammen med sine Sardaukarer måtte forsvare sig. Under anførelse af Paul stormede frimenerne kejserens lejr, og splittede hans hære ad. Nu gav Paul ordrene. Først eksilerede han den gamle kejser til sin fængselsplanet, så ødelagde han Harkonnen-huset og giftede sig derefter med Shaddam Iv's datter, Irulan, for derved at legalisere sin overtagelse af tronen,

I de 5 år Paul har regeret, har han sat restriktioner på uddelingen af Spice til hvert enkelt hus, og har tillige forbudt privat handel med det. Ikke alene har han sat disse restriktioner, men har også for hvert år strammet disse, så hele huse nu uddør af mangel på stoffet.

Sietcherne

Sietch er navnet for de underjordiske grotter, der før frimenernes udfrielse husede dette folk, og sikrede dem fra såvel ørkenens rædsler som de besættende styker på Dune. Hvert af disse komplekser husede flere tusinde frimenerne; således udgjorde hver stamme en sietch. Det var også i de inderste kamre af disse grotter, at frimenerne opbevarede de enorme vanddepoter, der var en nødvendighed for at plantevækst kunne gøre sit indtog på den tørre planet.

Planteliv på Dune

Med den ophobning af vand, der blandt andet blev samlet ved at udvinde vandet af alle stammens døde samt enhver fremmed man stødte på i ørkenen, påbegyndte Paul for fem år siden Dunes transformering, og på denne måde skulle ørkenplaneten så inden for de næste årtier være omdannet til et frodig sted, kejserens private Paradis.

Dette projekts gennemførelse vil medføre ormenes død, og dermed en ødelæggelse af produktionen af alt spice!

Duncan Idaho

Det er meget vigtigt at nævne denne soldat i "**Dune nu!**", da det kommer til at spille en uhyre væsentlig rolle senere i scenariet.

Duncan var i hele Paul's barndom en af hans bedste venner, og var måske husets mest trofaste kæmper. Hans evner med et sværd overskred næsten alle andres, og da han døde i kamp med kejserens sardaukarer for at redde Paul og hans moder udmærkede han sine evner i en sådan grad, at de stolte sardaukarer bragte hans lig med sig tilbage fra Dune. Liget kom senere igen tilbage i Pauls hænder.

INDLEDNING

Hvert år indkalder kejseren, Paul Atreides, de største magter i universet til sit palads på Dune, for dér at oplyse hver enkelt om næste års restriktioner. Til disse møder modtager han dog ingen ambassadører. Her kommer kun ledere, og en sjælden gang rådgivere til disse. Dette mødes væsentlighed kan ikke sammenlignes med nogen anden begivenhed i kejserdømmet. Det er skæbnesvangert, og de beslutninger der her træffes, afgør universets fremtid.

I året 10.201 afholdes som vanligt også et sådant møde på Dune, og dette år er følgende inviteret:

Nerf, Stormester af folket Tleilaxu,

Selarc, Storfyrste af Corinno-huset.

Jordan Grey, Corinno-husets general og militære rådgiver.

El Bars O Gec Van Heric, Købmand fra huset Ix, siddende i Ix-rådet

Estar, Den unge fyrste af Eirio-huset

(Disse fem er spillerkaraktererne)

Alle har de dog modtaget en invitation til et fordækt møde 2 dage før selve mødet med Paul, Dette vil finde sted 700 km fra kejserens palads, i en forladt sietch. Værten for dette møde er kejserens moder, *Jessica Atreides*, som i kraft af sin position som søster i Bene Gesserit ordenen, også er inviteret til mødet med Paul. De andre fem flyver nu over Dunes endeløse sletter imod mødestedet, uden kendskab til de omvæltninger mødet vil medføre for hele universet.....

SYNOPSIS

Scenariet påbegyndes med de fem indbudtes landing foran mødestedet. Her møder de Bene Gesseritten *Jessica Atreides* og i fællesskab beslutter de forsamlende sig for at myrde kejseren ved mødet to dage senere. Oven på denne beslutning vil en fordeling af universet være forestående, men forræderi, misforståelser og personlige følelser vil sløre de forskellige karakterers evne til at handle klart. Delt bliver universet dog!

De fem spillere vil drage mod kejserens palads hvor de på tre dage vil opleve lidt af hvert: Dunes orme set på meget nært hold, en banket med kejserens hustru, og en indsigt i de indfødtes hellige ritualer.

På tredjedagen vil selve mødet med kejseren finde sted, og under dette vil snigmordet forsøges. En "medfødt svaghed" hos en spiller vil få denne til at forsvare kejseren, men hvad holder hårdest, hans kærlighed til kejseren eller til kejserens hustru. Hvis mordet i sidste ende alligevel finder sted, hvem bliver da anklaget for det?

SPILLERKARAKTERERNE

Der optræder, som beskrevet tidligere i scenariet, 5 spillerkarakterer, som her vil gennemgås i korte træk. Her vil også være de oplysninger som spillerne ikke nødvendigvis vil have på deres karakterark, for på denne måde at skabe et større og mere fuldstændigt overblik. Selve karakterarkene kan findes bagest i scenariet.

Scenariets spilpersoner er mænd som har magten i deres hånd, og som repræsenterer forskellige fraktioner i et univers, hvor fejltagelser og følelsesmæssige indblandinger kan være vise sig som en katastrofal svagheder. I en slig kamp om magt vises ingen nåde, og ingen fælle er for dyr at ofre.

Nerf, Stormester af folket Tleilaxu

Denne lille skabning, som på samme tid udstråler både naivitet og en underlig, dybsindig ro, er scenariets pragmatiker. Hans position som ansvarlig for hele Tleilaxu-folket tager han meget seriøst, og handler til dette sit folks bedste. Samtidig prægnes han af en kende storhedsvanvid, som han dog altid har haft øje for at dæmpe, så den ikke har vist sig for andre, og derved givet indtrykket af en skabning med egentlige følelser. Han er i stand til at tilsidesætte sine følelser, for bedre at kunne fokusere sig om de politiske beslutninger, som altid optager ham. Det er da også netop på grund af denne evne til at undgå moralske begrænsninger, at han har opnået denne længe ønskede status. Han mangler nu blot et trin mere for at kunne betrede magtens ypperste tinde, og lader sig bestemt ikke stoppe af en sidste forhindring.

Hans ønske for fremtiden er overtagelsen af Dune, centrum for alt magt. For dette er han rede til at opgive kejserdømmet, hvilket er netop hvad han har tænkt sig at gøre. Ved hjælp af en *facedancer* i form af Corinno-fyrsten Selarcs general, Jordan Grey, vil han overtale Selarc til at give ham Dune for kejserdømmet, hvilket for ham er en yderst givtig handel, og for hvilket han er parat til ethvert offer. Dog ser han samtidig denne fryste som et farligt instrument, og ønsker efter handelen blot dennes forsvinden, og dette kan nemt ordnes ved anklagen til sidst!

Selarc, Storfyrste af Corinno-huset

Denne fyrste af det gamle kejserhus er tyngt af tanken om hævn over den nye kejser, som har frataget ham hans arv, universet. Han lider af prosofobi, en sygelig angst for fremskridt og al nytænkning, og ser alle unge som et produkt af universets forfald. Han holder disse idealer i hævd, og vil ikke finde sig i modsigelser på disse punkter, og han handler derfor meget ud fra følelser, og er på mange måder et nemt offer for pragmatikerne. Han er dog en farlig mand, og har før vist sig istand til at udføre gerninger, som er fordømt af alle konventioner, for derved at bane vejen for sin egen succes. Han har beordret mordet på en fyrste, en gerning som er så uædel og utænkkelig, at dette ville betyde døden for den skyldige, hvis det blev kendt. Den myrdede fyrste, som i øvrigt er faderen til Estar, den anden fyrste til stede ved møderne, rejste sig imod Selarc da denne, som bastard af den gamle kejser, kronede sig selv som ny fyrste af det gamle kejserhus. Imidlertid er Selarc meget afhængig af sin gamle ven Jordan Grey, som han derfor har medbragt til møderne som militær rådgiver.

Selarc ønsker hævn. Både over Paul Atreides og sin søster, Irulan, som ved sit giftermål med Paul vanærede huset Corinno. Udover dette ønsker han, at huset Corinno igen skal regere, og vil kæmpe for sit kejserdømme til det sidste. Han giver ikke op!

Facedancer

En facedancer er endnu en af Tleilaxu-folkets hemmeligheder. Disse fødes af Tleilaxu-folket, men ejer på grund af en sær mutation af det egentlige folk, evnen til at kunne overtage ikke blot udseende men også hukommelse samt fysiske og mentale færdigheder fra et dødt individ. De kan således ikke skelnes fra det døde individ, som det var i levende live og fungerer derfor fremragende som Tleilaxiske spioner.

Jordan Grey, Corinno-husets general og militære rådgiver

Den gamle, stolte soldat af det gamle kejserhus Corinno er nu død, men samme udseende dækker over den tleilaxiske facedancers rigtige identitet, som på ordre af Stormesteren Nerf slog den gamle general ihjel. Facedanceren, Escus Traxius, er Stormesteren fuldt hengiven, og betragter denne som en guddom, og sin egen mission som hellig. Den afdøde general, hvis hukommelse facedanceren nu ejer, var en meget stolt mand, som bitterheden til sidst ramte. Dette skyldtes den ordre han for et år siden modtog fra fyrsten Selarc, ordren om at slå den gamle Eirio-fyrste ihjel, en uædel gerning, som siden plagede hans sind til det yderste. Ved møderne sidder nu den afdøde fyrstes søn, den unge Estar af Eirio-huset.

Blot udførelsen af mesterens ordrer er målet med denne mands tilværelse. Han ønsker at se Nerf som hersker af menneskets univers, og sit eget folk hævet over den brede pøbel. Nerfs ordrer lyder som følger: Selarc bliver kejser af det kendte univers, men planeten Dune, hjemsted for Spice, vil Mester have, og denne aftale skal denne militære rådgiver sætte i stand.

El Bars O Gec Van Heric, købmanden

En købmand uden skrupler er normalt det første indtryk af denne yderst succesrige forretningsmand fra huset IX. Hans personlighed viser sig dog senere at indholde andre interessante aspekter. Han har mistet glæden ved denne tilværelse, og hans tanker overskygges af kærligheden til kejserens kone, Selarcs halvsøster, Irulan. De traf hinanden ved et møde for et halvt år siden, og han har siden været besat af tanken om hende, og er parat til at gå til yderligheder for at sikre en fortsat tilværelse med hende.

Han bærer også en anden hemmelighed, en hemmelighed han ikke engang selv kender til. Han husker kun svagt sin barndom, og dette skyldes hans mangel på en sådan. Han er et produkt af Tleilaxu-folkets Axolotl-tanke. For fem år siden bestilte Paul en kopi af sin nu afdøde soldat og ven Duncan Idaho, som ofrede sig for Pauls og hans moders skyld, og Tleilaxu-Stormesteren på det tidspunkt, Hurr, leverede varen få måneder senere. Med økonomisk støtte og manipulation af markedet er det lykkedes Paul at føre denne mand til en position, hvor han kan observere mulige oprør og attentater, alt sammen uden hans eget vidende derom. Sandheden om dette vil dog senere gå op for ham, og han vil være fanget imellem disse to personligheder: Købmanden fra IX og Duncan Idaho, Pauls trofaste soldat. Til sidst vil han så stå i det afgørende valg, hvor hans beslutning betyder døden for enten Paul eller Irulan, valget er hans eget!

Købmandens fremtidsplaner er et liv med Irulan, men også ophævelsen af forbudet imod privat handel med Spice, så han kan blive den første til at indtræde i denne nye handelsdimension

Estar, fyrste af Eirio-huset

Især ungdommelighed præger denne fyrste af Eirio-huset. Hans uerfarenhed og hans manglende evne til at skjule sine egne følelser, kan gøre ham til et bytte for de erfarne politikere. Hans politik er baseret på egne meninger, og hans beslutninger er ikke altid grundigt overvejet. Dog føler han både sorg og had, og kan vise sig farligere end ved første indtryk. Siden sin faders død for et år siden, har han søgt de skyldige, men uden at lære sandheden om mordet at kende. En anden interessant detalje er hans idelogiers lighed med Pauls, da denne var ung. Også denne fyrste ønsker at se retfærdigheden ske fyldest, og at indføre en ny verdensorden, ligesom Paul skabte en for fem år siden.

Estar ønsker hævn over sin fader, men for at realisere denne drøm må han først opnå magt, eksempelvis i form af kejserdømmet. Den nye æra skal begynde med ham, Estar, og magterne i det kendte univers skal bede om nåde for al den tid de har undertrykt Eirio-Huset.

Spillernes indbyrdes forhold

Spillernes interesser står meget i kontrast til hinanden, og her er en kort oversigt over deres indbyrdes forhold og stridigheder, inklusiv de som spillerne måske ikke er fuldt klar over ved scenariets begyndelse:

Nerf - Selarc

Nerf afskyr den hadfulde fyrste og mener, at denne vil føre kejserriget i grus. Dog behøver han fyrsten, for igennem ham at opnå sit mål, fuld kontrol med Dune. Han er instillet på at skaffe sig af med denne farlige mand så hurtigt som muligt efter aftalens gennemførelse. Fyrsten afskyr også den fremmede mester, og er ikke indstillet på at føre nogen aftaler med disse fremmede.

Nerf - Jordan Grey

Selvom der ikke gives nogen følelser til kende imellem disse to, er facedanceren underkastet mesteren og ville i ethvert andet tilfælde vise sin totale underdanighed. Nerf derimod ser ned på denne og anser ham for at være en amatør.

Nerf - El Bars O Gec Van Heric

Tleilaxu-mesteren anser købmanden for en frikræmmer, en ussel og nedrig handlende, som kun eksisterer for at opnå profit, og han vil så vidt muligt undgå handel med købmanden. El Bars derimod har set mulighederne i en handel og vil forsøge at opnå en handelsaftale imellem de to.

Nerf - Estar

Nerf tager ikke den unge fyrste alvorlig, og betragter ham som en uerfaren yngling, som ikke burde sidde til bords med toppolitikere. Estar derimod ser Nerf som forræder på grund af en misforståelse fra sine spioner og vil meget tænkeligt berette dette for de andre spillere, så Nerf kan anklages.

Selarc - Jordan Grey

Selvom Jordan tjener under Selarc, hersker der imellem disse to et venskab, som bindes sammen af deres fælles ideologier og håbet om igen at skabe det gamle kejserrige. Dybt i den gamle "afdøde" generals hjerte lurer dog en bitterhed over fyrstens ærebrud, da han beordrede Eirio-fyrsten død.

Selarc - El Bars O Gec Van Heric

Disse to har i lange tider haft gnidningsløse forhold, som har ført dem sammen som handelspartnere. Deres forhold kan dog ødelægges ved uenigheden om Irulans skæbne.

Selarc - Estar

Estar har intet til overs for den gamle, kyniske fyrste, og ønsker mindre end noget andet denne på magtens trone. Selarc antager ikke den unge fyrste som en udfordring men frygter alligevel måske at sandheden om det uædle fyrstedrab skal komme for dagens lys.

Jordan Grey - El Bars O Gec Van Heric

Disse to har intet egentligt forhold til hinanden, og deres stridigheder vil blot være et produkt af Selarcs og El Bars'.

Jordan Grey - Estar

Estar er ikke vidende om Jordans gerning, men skulle han på noget tidspunkt opdage sandheden, vil hans respekt for generalen forvandles til vrede og had. Generalen derimod har intet udestående med den unge fyrste.

El Bars O Gec Van Heric - Estar

Disse to ejer respekt for hinanden, og et samarbejde imellem dem synes muligt.

BIPERSONER

Her er beskrevet de bipersoner, der er nødvendige for scenariet, men ydermere har jeg senere i dette afsnit beskrevet en række bipersoner som ikke er nødvendige for handlingen, men som kan benyttes til at skabe stemning, og forklare eventuelle uklarheder. Scenariet kan dog sagtens fungere uden brug af nogen af disse, og gjorde da også dette under den første spiltest.

Alle bipersonernes udseende vil kort beskrives, samt deres opførsel og holdninger. Ydermere vil, hvis dette er væsentligt for scenariet, være beskrevet deres planer og intentioner for fremtiden. Dette gælder især Paul, Jessica og Irulan.

Obligatoriske bipersoner

Paul Atreides, kejser af universet

Med hjælp fra frimenerne overtog Paul sidste år Dune, afsatte Shaddam IV og besteg ved giftermålet med Irulan tronen. Han er produktet af et årtusindt langt avlsprojekt kontrolleret af Bene Gesserit ordenen, som dog i sidste led fejlede, og resultatet af dette var denne opsætsige yngling, som med tiden er blevet universets mægtigste mand.

Da forskellen imellem Paul og Bene Gesserits tiltænkte produkt, Kwisatz Haderach, er så lille, ejer Paul mange af de tiltænkte evner. Dette inkluderer en svag profetisk sans, evnen til at kunne skue steder han ikke er, og den kontrol over kroppen som søstre i Bene Gesserit også ejer.

Han er en kyniker, en pragmatiker, hvis indsats i spillet om magten er hele universets fremtid, men videnen om dette har aldrig afstået ham fra at tage risikable beslutninger. Hans formål med overtagelsen af kejserdømmet rækker dybere end blot magten, for han prøver med dette regime, at styre menneskeheden uden om dens eget forfald, et forfald ingen anden en han har opdaget. Dette kender ingen dog til, og derfor forekommer han for dem som en tyran. Han ønsker ødelæggelse over alle mulige forrædere, og formålet med mødet hvert år er at frembringe et forræderi, for således at kunne straffe de skyldige, og ødelægge den pågældende magt. Han har i alle 5 år hamstret spice, og Dunes forladte sietcher flyder med skjulte depoter, spice til hele universet i mere end 100 år.

Optræder: Mødet med Paul Atreides

Jessica Atreides, moder til Paul, søster i Bene Gesserit

Hun er moder til Paul, men mere vigtigt er hun søster i Bene Gesserit ordenen, og selvom hun én gang har vist sig utro overfor søstrene er dette overstået, og hun handler nu kun på ordenens bedste. Det er også derfor hun, med ordenens velsignelse, har taget den tunge beslutning at slå hendes egen søn ihjel. Hvis ikke denne dør, vil ordenen, og derfor handler Jessica så hurtigt, ja måske endda en smule overilet. Hun er en farlig kvinde, hvis beslutninger før har rystet universet i dets grundvold, men tanken om at det er hendes egen søn, vil afholde hende fra selv at foretage mordet, da hun frygter svaghed fra sin egen side i sidste øjeblik.

Ordenens, og derfor hendes, eneste ønske ved fordelingen af universet er de fem indbudtes afkom. Dette finder ordenen et meget acceptabelt krav, og effekten af dette vil ikke kunne ses i flere århundreder frem. Dette kan dog vise sig uhyre brugbart meget senere, når også disses afkom kommer til at indgå i det store avlsprojekt. Ordenen har derfor sørget for Bene Gesserit kvinder til de fem, natten før mødet med Paul.

Optræder: Mødet i ørkenen

Avlsprojektet

Bene Gesserit har med et årtusinder langt avlsprojekt forsøgt at frembringe Kwisatz Haderach, manden, som vil dele søstrenes evner, og som udover dette vil være som en bro over tid, rum og andre dimensioner. Han vil eje profetiske evner, og andre evner der ligger udenfor den menneskelige forstand. Han vil kunne komme i kontakt med den anden side. Dette enorme projekt slog dog fejl i sidste led. Jessica Atreides skulle med Leto Atreides få en pige, som senere skulle avles med ingen anden end Feyd-Rautha Harkonnen, den gamle barons nevø, Atreidesfamiliens værste fjende. Af uvisse årsager valgte Jessica dog at føde en dreng, Paul, som modsat den tiltænkte Kwisatz Haderach, ikke lod sig underkaste overfor søsterordenen. Tværtimod vendte han sig med harme imod disse hans skabere.

Paul Atreides

På trods af hans kun 25 år synes denne mand meget ældre, hvilket synes at skyldes hans afslappethed. Hans øjne bærer vidnesbyrd om hans årlange omgang med Spice. De er fuldstændig blå, og stirrer ofte bare tomt ud i luften. Disse øjne har holdt mange af hans fjender vågne, for i dem lurer en viden om fremtidens forfald.

Han bærer Atreides-husets grønne og sorte farver på sin uniform, og på brystet hviler billedet af Atreides-husets symbol, den røde høg.

Jessica Atreides

Jessica Atreides er 47 år, og hun prøver ingeniørligt at skjule dette. Hun er således en stilfuld kvinde, hvis skønhed så absolut ikke har forladt hende. Hendes blå øjne bærer dog bevis for hendes liv på Dune. Hun bærer ordenens dragt, den sorte Aba-kåbe

Irulan

Denne kvinde har i sanheden følt at stå imellem titanernes spil. Hun giftede sig med Paul, for at legalisere hans overtagelse af riget. Siden har hun oplevet hans magt, og har fortrudt sit valg. Så for et halvt år siden mødte hun købmanden El Bars O Gec Van Heric, og har siden igen ønsket hans tilstedeværelse, og mest er det for hans skyld hun holder banketten, i hvert fald ikke for hendes halvbroder, Selarc, hvis had hun føler. Hun er forfatter, og har skrevet mange værker om Paul, og hans forhold til Dune. På trods af denne beskæftigelse har hun ikke kunne slippe tanken om hende og købmanden sammen, væk fra dette korrupte politik.

Optræder: Banket med Irulan, Mødet med Paul Atreides

Alia Atreides

Alia er lillesøster til Paul, født under felttoget imod kejseren og huset Harkonnen. Hun har sine egne pilgrimme, som hun modtager i templet på slottets sydside. Hun kaldes af disse "Sankt Alia af kniven", og det er derfor netop hende der udfører krysknive-ritualet. På trods af hendes alder ejer hun de samme færdigheder som sin storebroder, og forstår at udnytte dem. Selvom også hun er en faktor der burde overvejes, hvis Paul døde, vil hun ikke kunne nå at reagere på sammensværgelsen, og hun vil være nød til at søge tilflugt sammen med frimenerne. Hun stoler ikke på nogen, en evne der ofte har reddet hende fra de farer, der har truet Atreides-huset.

Optræder: Shai-Hulud ritualet med Alia

Isabelle D'érica

Hun er søster i Bene gesserit ordenen, og Jessicas lærling. På trods af hendes unge alder er hun blandt ordenens bedste mentater, og hun synes bestemt for noget stort. Med både en søsters og en mentats evner samlet i én person, burde hun frygtes istedet for attrås, men hendes udseende indbyder i høj grad til det sidste. Hun griber nogen gange sig selv i at tale meget og hurtigt, men uanset emnet for samtalen viser hun aldrig ophidselse eller vrede, blot en fantastiske argumentationsteknik. Én argumenterer hun dog ikke med, Jessica, hendes læremester. Hun er ofte blevet kritiseret for at have valgt netop denne utro søster som læremester, men Isabelles nysgerrighed for dette fænomen har valgt for hende. Hun vil ankomme til paladset sammen med spillerne, og kan eventuelt i scenariet benyttes som igangsætter til samtaler. Hendes emner er dog ofte meget velvalgte, for hun er Bene Gesserit, et faktum der ikke på noget tidspunkt bør glemmes.

Optræder: Mødet i ørkenen, Shai-Huluds land, Banket med Irulan

Stern Alic

Han er general for Dunes samlede styrker, og ansvarlig for sikkerheden på paladset. Han er ikke frimener, hvilket har voldt ham en del problemer, for frimenerne underkaster sig ikke hvem som helst. Kun med Pauls støtte har det været muligt at opnå accept, men nu er han respekteret blandt frimenerne og frygtet blandt fjender, og med mere end 3.000.000 mand under dennes kommando kan Dune modstå ethvert angreb. Han er en mand af meget få ord, og ynder mest at give ordre. Hans sprog vil derfor være meget bydende, og hvis han tirres, vil han ikke kunne holde aggressionerne tilbage. Hvis det skulle være spillerne der er skyld i noget sådant, vil han i sidste øjeblik huske Pauls ord om at lade dem i frem, og lade det gå ud over de nærmeste soldater. Kun Paul kan snakke med ham i venskabelig tone, andre bør behandle ham med den dybeste respekt.

Optræder: Ankomst til paladset, Scene-bindeled, Shai-Huluds land, Banket med Irulan, Mødet med Paul Atreides

Irulan

Hun er 29 år gammel, og hendes ansigt bærer efterhånden præg af både sorg, længsel og fortrydelse. Hun har et sært drømmende blik i øjnene, og specielt når hun ser købmanden i øjnene, hvilket er noget hun praktiserer forholdsvist ofte under hans tilstedeværelse. Hendes lyse hår er sat op, og ved begge lejligheder bærer hun en hvid galle-kjole.

Alia Atreides

Hun er kun 10 år, men indgyder med hendes selv-sikkerhed og arrogance frygt blandt alle, og hendes iskolde øjne kan få selv den mest standhaftige til at vende blikket bort. Hun virker beregnende, og på trods af hendes alder virker hun fuldt istand til at kunne foretage ethvert kynisk valg, hvis det viste sig nødvendigt. Dette er hun også!

Isabelle D'érica

Med sine 23 år hun mere smuk end det her kan beskrives. Hendes løse brune hår når hende til skulderen, og hendes dybe, brune øjne indikerer at hun er uskyldigheden selv. Dog kan man med et direkte blik i hendes øjne se det beregnende væsen, der gemmer sig under denne perfekte overflade. Også hendes krop er som skabt ud fra billedet af den fuldendte kvinde.

Stern Alic

Med sine 42 år er hans fysik i bedste tilstand, og han indgør med sine 1.95 en mægtig statur, som kun få kan rokke. Han følger altid sine ordre, og har forlængst opgivet at forstå grundlaget for dette hus' handlinger. Hans ansigt er vejrbit, og selvom det er tydeligt at han har prøvet at undgå kontakt med Spice, ses dog tynde blå striber i hans smalle øjne. Han bærer Atreides-husets galla-uniform.

Valgfrie bipersoner

Laugsnavigator Erayat Bernardo

Erayat er laugsnavigator for Rumlauget, og talsmand for samme. Laugets magt er overvældende, og det vil være nødvendigt for alle andre involverede at opfylde dets ønsker om fremtiden, men det eneste Erayat ønsker på Laugets vejne er det fortsatte monopol på rumrejser. Erayat er selv fuldt klar over sin egen magt, og viser dette ved en yderst irriterende arrogance, og en hang til kun at svare på det han selv ønsker besvaret. Navigatørene påstår, at de selv besidder profetiske evner, og Erayat kan også i løbet af en eventuel samtale give spillerne et indblik i disse. Det kan være både sandt eller falskt, men må endelig ikke afsløre noget essentielt.

Som beskrevet tidligere har Paul Atreides evnen til at kunne skue steder han ikke er, og kunne derfor også overvære netop mødet med Jessica. Skulle dette spørgsmål bringes på banen, er netop denne navigator løsningen, for på grund af laugsnavigatorernes evners lighed med Pauls, kan navigatorernes tilstedeværelse hylde stedet i "profetisk mørke", så Paul ikke kan overvære mødet.

Optræder: Mødet i ørkenen

Meteorolog Trasnir Valanos

Meteorologen vil stå sammen med Stern Alic ved spillernes hjemkomst fra ørkenen, og han vil efter bedste evne undskylde den forteelse i hans afdeling, der ledte til deres nødlanding. Det er tydeligt, at situationen hvor han selv skal undskylde, ikke huer ham, for han uddeler normalt selv ordrene. Sammen med Stern, som er ansvarlig for sikkerheden under spillernes besøg, er Trasnir blevet indkaldt til møde med Paul selv, for dér at stå til regnskab for sin fejltagelse, og undskyldningen til spillerne er en ordre fra kesjeren.

Optræder: Shai-Huluds land

Grevinde Ilidia

Denne ældre grevinde af det mindre hus Werning, er gift med greven Albert Werning. Hele hendes tilværelse foregår ved hoffet, og især disse banketter, hvor hun får muligheden for at møde nye mennesker, og præsentere dem for hoffets intriger, og på denne måde har ikke én banket de sidste fem år undgået hendes opmærksomhed. Hendes mand må således ustandseligt, under et hav af undskyldninger, stoppe hende, for at undgå at hun ved sine åbenhjertige samtaler bringer ham eller huset i uføre, og når hun således har berettet om alle intrigerne, og der ikke er flere at fortsætte med, er hun altid kvinde for at selv at digte videre. Normalt ignorerer Paul fuldstændigt denne kvinde, men da han bemærker den ihærdighed og vægt hun ligger i sin beretning om Irulans overrækkelse af ringen til købmanden under banketten, beslutter han sig for at undersøge sagens natur.

Optræder: Banket med Irulan

Hertug Brennan

Hertugen er en ung mand, som med sin yndefulde gang, sit velvalgte tøj og en fantastisk viden om hoffets etikette, umiddelbart vil antages som en laps, hvis tilstedeværelse blot er for fornøjelsens skyld. Ofte indleder unge kvinder en samtale med denne, som dog med et par få udvalgte sætninger giver dem et indtryk af en usædvalig kyniker, der ikke giver sig af med unyttigt morskab ved hoffet. Hans udseende bærer således ikke indtryk af hans sande person, en snigmorder. På trods af hans egen position som hertug, har han valgt denne vej, og har vist sig blandt de bedste i faget. Selvom han ikke selv ynder at fortælle om sin beskæftigelse, afviser han ikke andres spørgsmål om det, dem som vel og mærke tør spørge ham!

Optræder: Banket med Irulan

Erayat Bernardo

Dennes enorme forbrug af spice har, som med alle andre navigatører, vanskabt ham, og han ligner en krydsning imellem orm og menneske. På grund af hans afhængighed af spice svæver han rundt i en aflukket cylinder, fyldt med spice-gasser, og han taler igennem en højtaler, som forvrænger hans stemme til ukendelighed.

Trasnir Valanos

Han er med 54 år en mand i en anstændig alder, men i netop denne situation giver han på grund af sin store fortvivlelse og ydmyghed indtryk af en gammel, kuet mand. Hans øjne flakker fra side til side, og han undgår i høj grad at se nogen lige i øjnene, og det virker som om skammen skal overleve ham.

Ilidia

Grevinden er 76 år gammel, og klæder sig ved banketterne i store og spraglede kjoler. Ved netop denne banket bærer hun en rosarød kjole, som hænger flere meter bag hende. Med sit grå hår sat op i et net, og sin kridhvide hud ligner hun forestillingerne om de gamle victorianske kvinder.

Brennan

Hertugen er 23 år, og således én af de yngste ved banketten. Hans umiddelbare lille størrelse og småforvirrede udtryk bærer ikke præg af den koldblodige morder han egentlig er. Eneste synlige tegn på denne personlighed er hans øjne, som virker fraværende og ligegyldige. Samtidig kan han dog stirre på folk, så de føler deres dybeste hemmeligheder åbenbaret for alle. Han bærer ved banketten et løst hængende jakkesæt.

Mentat Argeil Thydmin

Han er Pauls private økonomi-mentat, og beskæftiger sig næsten kun med fordelingen af spice til husene. Hans evne til forudse husenes reaktioner på eventuelle stigninger eller fald i restriktionerne er fantastisk, og i alle fem år er det lykkedes for ham at opretholde en meget hårfin balance, så ingen huse endnu har rejst sig imod kejseren. Han er ellers en meget uinspirerende mand, som er i fuldstændig mangel på nogen form for kreativ evne, og som kun beskæftiger sig med rå fakta. Det er således i høj grad lykkedes ham at opnå mentaternes idealbillede, ved fuldstændig at ignorere enhver menneskelig følelse fra sin egen side, og opnå den mest neutrale bearbejdelse af de forhåndenværende fakta.

Optræder: Mødet med Paul Atreides

Tjener Tristel

Denne tjener vil være til spillernes disposition, det være sig under banketten eller i deres private gemakker. Med en næsten pinlig ydmyghed og underdanighed vil han opfylde ethvert af spillernes ønsker, hvis det står i hans magt. Enhver klage vil han tage personligt, og under et hav af undskyldninger forsøge at udbedre skaden.

Optræder: Generelt på paladset

Ærkepræst Finnean

Han er ærkepræst for Sankt Alia af kniven, Pauls søsters, og fuldstændig helliget sin pligt som forkynder af hendes lære. Han tilbeder altså kun Alia, og finder enddog Paul afskyvækkende, da han mener tronen skulle tilhøre hende. Ikke kun er han til stede under ethvert af hendes ritualer, men han er også blevet en af hendes indviede, som ofte har direkte samtaler med hende, genstanden for alle hans tanker. Hans overdrevne tilbedelse af hende ses af mange, fejlagtigt, som en svaghed, for han er en farlig mand, som ikke ville tøve et øjeblik med at følge hendes ordrer, også selvom det skulle indebære mord på kejseren.

Optræder: Shai-Hulud rituallet med Alia

Frimener Kakkir

Kakkir er en ældre frimener, som ikke blot har oplevet, men også været med til at afstedkomme de store forandringer for hele folket. Han har levet 54 år af sit liv i ørkenen, og kan fortælle mange historier om de kår hele folket har levet under. Han priser profetens komme, og de forandringer han har bragt med sig, og glæder sig til at kunne mærke de forandringer plantevæksten på ørkenplaneten vil medføre.

Optræder: Ankomst til paladset, Scene-bindeled, Banket med Irulan

Frimener Fuerra

Hun er en midaldrende frimener, som absolut ikke bifalder den nye kejser. Hun vil komme ydmygt til spillerne, for at delagtiggøre dem i hendes families sorg, for hun har mistet både sin mand og to sønner i kampen for Paul, og nu er hun alene med sin ene datter. Ingen har på noget tidspunkt begrædt deres død, og de har affærdiget hendes bønner om medfølelse med enten ligegyldighed eller en patetisk trøst om, at de er faldet for Paul, og at dette i sig selv er en glæde.

Optræder: Ankomst til paladset, Scene-bindeled

Argeil Thydmin

Hans skikkelse virker næsten latterlig, og hans svage fysik vidner om hans meget høje alder. Han er da også 132 år gammel, og han bærer alle tegn på at være mentat, og dybt afhængig af spice. Han bærer en meget tynd kåbe, for vægten af enhver større dragt ville være for overvældende for hans svage krop.

Tristel

Han er 31 år, og er i hele sit liv blevet belært om sin plads som den underdanige tyende. Atreides-kappen som han bærer, er det eneste symbol på blot en smule værdighed han nogen sine har ejet, og han kan med glædesstrålende øjne fortælle om kejseren, hans velgører.

Finnean

Kun 32 år, og allerede storpræst er en usædvanlig bedrift, og han taler gerne om det. Hans underdanighed overfor Alia, gælder så bestemt ikke overfor andre, og han behandler alle andre med en højest irriterende ligegyldighed, og han ynder, at fortælle om den store fortrolighed der hersker imellem ham og Alia.

Kakkir

Hans statur må engang have været frygtindgydende, men hans 59 år har sat sine præg, og han ligner nu en udbrændt helt, som må trøste sig med minderne, og dette er også grunden til at han altid bærer en gammel frimenerdragt med Atreides-høgen på brystet

Fuerra

Hendes dybe sorg har sat sit præg på denne 39-årige kvinde, og hendes ansigt er furet af tungt arbejde, som hun har måtte ty til efter mandens død. Hun er klædt i en gammel særk og viser med sin tilstedeværelse, hvad Arrakeen gemmer bag den prægtige facade.

FØR SCENARIET

Inden selve scenariet er her nogle oplysninger om scenariets karakter, og hvilke forholdsregler der bør tages inden dets begyndelse

Bordets centrale rolle i scenariet

Det bord som scenariet foregår om, og de pladser som spillerne indtager omkring det, spiller en meget vigtig rolle flere steder i scenariet, og det bliver derfor også nødvendigt for spillerne at skifte pladser flere steder i scenariet. Dette gælder især to steder: *Banket med Irulan*, hvor spillederen placerer spillerne efter Irulans ønske, og *Mødet med Paul Atreides*, hvor spillerne selv skal placere sig, for at kunne udføre snigmordet. Bordet skal være et aflangt bord, hvor spillederen kan sidde for bordenden.

Uddeling af spilpersoner

Jeg vil ikke give nogen fast vejledning, for hvordan spilpersonerne skal uddeles, men vil her nævne noget om deres personlighed, som spilleren skal forsøge at udføre, så spillerne måske kan vælge ud fra det.

Nerf: Denne spiller skal kunne spille pragmatiker og kyniker, som må forsøge at beholde værdighed og troværdighed på trods af andres had og mistænksomhed.

Selarc: Det vigtige når denne karakter skal spilles, er det gennemsyrende had han nærer til ikke kun kejseren men til alt nyt og fremmede.

Jordan Grey: Denne kræver en spiller, som kan holde hovedet koldt, og som må bevare personligheden som en tragisk skikkelse gemt under en hård facade, selvom der i virkeligheden er tale om en underdanig tjener og spion.

El Bars O Gec Van Heric: Selvom det måske ikke virker sådan i starten, er denne kærlighedsmættede købmand måske den sværeste karakter at spille, da han senere fanges i en personlighedskrise imellem soldaten og købmanden, kærligheden til Irulan eller Paul.

Estar: Spilleren bag denne unge fyrste skal blande ungdommelig naivitet med bitterhed og had over faderens død. Under den utopiske tankegang gemmer sig hævnerrighed.

Om scenernes opbygning

Selve scenariet vil forekomme i en forholdsvis fastlagt rækkefølge, opdelt i forskellige scener, som i næste afsnit hver er beskrevet i den rette orden, med forklarende bindeled imellem, og på denne måde vil interaktionen i scenariet i højere grad komme til udtryk igennem karakterernes indbyrdes forhold, de valg de stilles i, og deres samtaler med diverse bipersoner.

I hovedspalten vil selve scenens forløb samt beskrivelse være beskrevet, mens sidespalten optages af bemærkninger om spillederens rolle i den enkelte scene. Jeg har forsøgt at undgå tekniske detaljer og begreber, og de få der måtte optræde, vil ved første optrædelse være understreget og så forklaret i ordforklaringen senere.

Forslag til rækkefølge

Et forslag til i hvilken rækkefølge de indledende punkter kunne anbringes, ville være:

1: Spillere og spilleder introduceres for hinanden

2: Spillederen gennemgår "*Introduktion til Dune-verdenen*", så alle spillere bliver bevidst om verdenen, de stridende magter og spice-restriktionerne.

3: Karaktererne fordeles på grundlag af de par linier beskrevet i "*Kort oversigt*".

4: Indledningen læses op.

5: Brevene uddeles, og scenariet tager sin begyndelse

MØDET I ØRKENEN - DAG 1**Sietchen**

Scenariet tager sin begyndelse ved spillernes landing foran indgangen til den nu glemt sietch, 700 km fra Pauls palads. De har fløjet i en ornithopter.

"Det er tidligt om morgenen, og Dunes sol står allerede højt. Dens stråler luner ikke, men skærer igennem den udsattes hud, og beretter om alle de, som er faldet for dens ubarmhertighed. I alle retninger strækker klitterne sig forbi horisonten, og det rødgyldne sand hvirvles nu og da op af den lette brise, der hersker på dette tidspunkt. Kun en lille forhøjning i sandet røber tilstedeværelsen af indgangen til sietchen, og først på tættere hold bemærkes det, at porten står åben."

Spilpersonerne når til indgangen, og i solskinet kan skimtes en trappe, der leder ned i dybet. Trappen ender efter mange trin i et mindre lokale, oplyst af svævende glødekugler, og i det matte lys kan skimtes to skikkelser i den anden ende af lokalet. De bærer mørke kapper, og kan senere identificeres som kvinder, søstre i Bene Gesserit ordenen. I den anden ende hæver en stor port sig, og uden ord viser de to kvinder spilpersonerne ind af den og følger selv bagefter.

Efter at have trådt indenfor, befinder spillerne sig et enormt rum, hvis form og dimension minder om en domkirkes. De står for enden af midterskibet med hovedet vendt imod salens centrum, og højt over dem, på loftet, ses malerier af Pauls komme, det endelige slag, og hans bestigen af tronen. I hovedhøjde hænger svævende glødekugler, som med deres matte lys lægger hele området i et bedøvende lys. I centrum af rummet kan skimtes et bord, om hvilket der står fire skikkelser bøjet; de er iført mørke kapper. De to Bene Gesserit kvinder leder spillerne op igennem denne æresindgydende sal og stopper pludseligt på halvvejen, for at afvente spilpersonernes fortsættelse.

De medsammensvorne

Først da spillerne står få meter fra skikkelserne, vender to af disse sig om, afslører sig som Bene Gesserit kvinder, ser på dem, bukker for de to skjulte skikkelser og forsvinder ned af midterskibet. Efter en kort pause vender de to andre sig om. Det er Pauls moder, *Jessica Atreides* og hendes lærling *Isabelle D'Erica*. Efter at have præsenteret sig selv og sin lærling vender Jessica sig igen mod bordet, og byder med en let håndbevægelse spillerne at tage plads i stolene, der står omkring bordet. Selv sætter hun sig for enden, mens Isabelle stiller sig på hendes højre hånd.

Hvis Erayat Bernardo skal optræde, kan han gøre sit indtog enten her eller senere ved mødet.

Jessica Atreides taler

Da alle har sat sig ned, begynder Jessica Atreides sin tale. Denne er skrevet direkte ned, men bør i højere grad benyttes som inspiration end som egentlig oplæsning. Der er dog en del kardinalpunkter, der *skal* indgå, da disse er afgørende for scenariet, og som derfor vil være beskrevet som punkter i sidespalten tilhørende dette afsnit.

"Tag jer i agt, for nu hersker det Onde, og vor fremtid synes et billede af dommedagen. På trods af vores forskelle deler vi dog alle ét problem, og vi må forene vore kræfter for at bekæmpe det. Jeg refererer til min søn, Paul Atreides, kejseren.

Han besidder nu næsten total dominans over universet, og hans blodtørstige krigere hærger universet og efterlader huse i ruiner, folkeslag til sultedøden og religioner til ødelæggelse. Han må stoppes, og med håb om jeres diskresion såvel som samarbejde har jeg dristet mig til at indkalde til dette møde, mødet der skal ændre universets orden for altid. Min søn må dø." Ved denne sætning løber en, én enkelt tåre ned af Jessicas kind, én tåre for ofringen af hendes søn.

Sietchen

Den stemning der i denne scene bør frembringes, skal være en blanding af ophøjethed og mystik, og til dette formål virker sietchens forfaldne storslåethed passende.

Det er således, da der ikke optræder nogen egentlige bipersoner i dette afsnit, vigtigt at gøre meget ud af stemningen, også fordi det er det første afsnit i scenariet.

Hele dette afsnit kan enddog passende køres så spillerne må stå op, og først sætte sig ved bordet da Jessica indbyder til dette i slutningen af "De medsammensvorne".

De medsammensvorne

Her præsenteres spillerne for Jessica og Isabelle, to vigtige bipersoner, og også i dette korte afsnit bør der herske mystik og en forventning om en forløsning af den stemningsprægede indledning.

Jessica Atreides taler

Dette afsnit består grundlæggende kun af Jessicas tale, og selvom talen ikke skal læses op, er der visse punkter, der er helt essentielle, og de vigtigste er i denne spalte skrevet ned som punkter og er som følger:

1: Jessica er Pauls, kejserens, moder, men er fuldt hengiven til Bene Gesserit ordenen, hvis motiver strider imod kejserens.

2: Hun og ordenen ønsker Paul død for at redde både ordenen og de andre huse fra ødelæggelse. En åben krig imod hans kejserdømme er udelukket, så den eneste løsning er snigmord.

3: Han skal dø ved mødet om to dage, og det er én af spillerne, der skal udføre gerningen med en kryskniv fra Shai-Hulud ritualet dagen før.

"Når jeg har taget denne beslutning, er det for at redde ikke kun ordenen men også resten af universet fra denne mands jernhånd, og det må ske meget snart, for inden længe vil både vi og vore magter blot være en skygge af sig selv.

Paul er målet for et Bene Gesserit avlsprojekt, hvis rødder rækker flere tusinde år tilbage i tiden, og som først i sidste led fejlede, og istedet skabte dette monster, og skammen og ansvaret for denne grave fejltagelse må jeg bære, jeg alene. Dette har givet ham en række af de kræfter, der var tiltænkt det egentlige mål for projektet, blandt andet svage profetiske evner, vor ordens viden om kontrol af vor egen krop og evnen til at skue steder han ikke selv befinder sig. Dette er blandt andet grunden til hans nuværende magt.

En direkte krig imod kejserdømmet har for andre huse vist sig katastrofal, på grund af dette enkelte menneskes ufattelige evner, så selvom kejserens militære magt er frygtindgydende stor, er alle rødder og beslutninger samlet i denne ene skrøbelige mand, og det er hans ord og handlinger der fører magtens knusende hånd." Efter en kort pause fortsætter hun: "Om to dage skal vi alle seks møde Paul, og dette kan være vor sidste chance for at redde universet, ved dette møde må kejseren dø.

Hvad angår selve mordet har ordenen udarbejdet en plan. Ved alle de fem forrige møder har der på andendagen været afholdt et ritual, Shai-Hulud ritual. En del af dette ritual består af udleveringen af krysknive, knive lavet af ormenes tænder. Også vi vil hver få en sådan overrakt, blot er knivene så hellige, at vores vil være af stål og således ikke ægte krysknive. Traditionen siger, at disse skal bæres under resten af besøget, inklusiv mødet med Paul. Ved disses æg vil han finde døden.

Vi véd, fra forrige møder, at der overhovedet ikke er nogen til stede under mødet, end ikke soldater, og de som er i det tårn, som mødet skal foregå i, kan først nå lokalet på et halvt minut eller så. I skal ikke bekymre jer om hvordan I slipper væk. Det har ordenen styr på, og det eneste jeg her kan røbe er, at min tilstedeværelse er en nødvendighed for at flugten kan lykkes.

Bordet vi sidder om nu, er en eksakt kopi af det bord der har været benyttet under de forrige møder med Paul, (spilleders bemærkning: Bordet skal forestille at være massivt i Pauls bordende, og det er derfor ikke muligt at benytte kniven under bordet) og Paul vil sidde, hvor jeg nu sidder. Om dette har der altid tidligere været fri mulighed for at sætte sig hvor man ville. Krysknivenes rækkevidde er lidt over en halv meter, og det er derfor kun de nærmeste to personer, der kan ramme kejseren. Vor morder skal være en af disse!"

Her begynder spillernes diskussion og på den ene eller den anden måde skal morderen findes iblandt disse fem. Jessica udelukker sig selv med følgende ord: "Nok handler jeg på ordenens vejne, men frygter at svaghed og dominerende følelser for denne min søn, vil sløre mine tanker, og frarøve mig min vilje i det afgørende øjeblik!". Et oplagt, og absolut ikke dårligt, valg vil være Jordan Grey, grundet hans evner med et sværd, men afgørelsen er ene og alene spillernes. Det anbefales dog ikke, at lade købmanden gøre det, på grund af handlingens senere gang, men hvis spillerne insisterer, må de få deres vilje, men bemærk eventuelt: "Du(El Bars)kan ikke huske nogensinde at have svunget et sværd, og med fortællingerne om Pauls kontrol over sin egen krop, kan du kun frygte resultatet af en sådan handling". Bordet kan her benyttes til planlægningerne for mordet, og uanset hvem de vælger, og hvordan det skal udføres, accepterer Jessica valget og fortsætter:

"Nu er selve afskaffelsen af Paul jo ikke det eneste problem, for vi står derefter overfor en måske endnu større beslutning; hvem overtager magten bagefter? Vi, ordenen ønsker kun dette ene, jeres afkom. Vi har allerede arrangeret et møde mellem vore kvinder og jer. Natten før mødet med Paul. Hvad ønsker I så istedet af fremtiden?"

Som sagt er ordenens eneste ønske spillernes afkom, og næsten uanset spillernes modvilje imod dette vil Jessica få sin vilje på dette punkt, for det er jo trods alt meget lidt i forhold til magten over det kendte univers.

4:På grund af Pauls lighed med målet for Bene Gesserit avlsprojektet ejer han blandt andet profetiske evner, og en fuldstændig kontrol over både krop og hjerne.

5:Bordet de sidder omkring er en eksakt kopi af bordet ved mødet med Paul, og Jessicas placering er den samme som Pauls vil være. Krysknivene er kun en halv meter lange, så det er kun de to spillere, der sidder lige ved siden af Paul, der vil være i stand til at støde kniven i ham

6:Ordenen vil sørge for flugten efter mordet, men for at dette kan lade sig gøre, må Jessica selv være til stede. Hun vil under ingen omstændigheder oplyse spillerne om flugtplanen, for også på denne måde at sikre spillernes samarbejde med ordenen.

7:Universet er til spillernes disposition, og Bene Gesserits eneste ønske er alle fems afkom, og dette arrangeres natten før mødet med kejseren.

Universets fordeling

Her begynder så scenariets måske vigtigste scene, overladt næsten fuldstændig til spillerne, opdelingen af magten. Hele scenen og diskussionen er præget af forræderi og personlige følelser, og spillerne må forsøge at tænke og handle klart i disse meget vanskelige situationer. Det er vigtigt at pointere, at alle ens ønsker skal gennemgås ved dette møde, for den enighed der tilsidst nås frem til nedskrives og sendes bort, og dette står ikke umiddelbart til at ændre. Jessica kan eventuelt blande sig meget kort, men overlader til fulde både ansvar og beslutninger til de andre fem.

Her er en kort oversigt over nogle af de punkter der meget muligt vil optræde under diskussionen:

El Bars O Gec Van Heric ønsker Irulan til hustru, men Selarc ønsker hende død for den vanære hun har bragt over hans hus.

Nerf ønsker planeten Dune, og vil til gengæld give Selarc kejserdømmet, og dette mål vil facedanceren, forklædt som Jordan Grey, hjælpe ham til at opnå.

El Bars O Gec Van Heric ønsker forbudet imod privat handel med Spice ophævet.

Estar ønsker at finde sin faders morder for senere at hævne sig på den skyldige.

Estar har set Tleilaxu-embedsmænd på kejserens palads for blot 4 uger siden, og vil givetvis tro, at der er tale om forræderi, og Nerf vil være tvunget til at forklare, og derved forsvare sig selv imod denne misforståede anklage.

El Bars O Gec Van Heric vil eventuelt forsøge at starte en handel med Tleilaxu-folket, som dog sikkert vil forsøge at undgå omgang med købmanden.

Diskussionen bør føres til ende, og først når alle er enige om alle punkter bør Jessica afslutte mødet med at fortælle, at hun først vil ankomme til paladset næste dag, og at spillerne, sammen med Isabelle D'Erica bør forlade sietchen og flyve til Pauls palads.

"men are so simple, and so subject to present necessities, that he who seeks to deceive will always find someone who will allow himself to be deceived."

- Nicolo Machiavelli -

ANKOMST TIL PALADSET

Alle seks forlader sietchen, tager plads i ornithopteren og begynder afrejsen imod paladset, hvor deres skæbner skal afgøres. Efter 2 timer ankommer de til kejserens palads, og ornithopteren lander.

Modtagelsen udenfor

Nu skues i sandheden kejserens magt. Foran spillerne spreder storbyen Arrakeen sig ud imod Dunes ørkener, og over den tårner kejserens palads, med midtærtårnet så højt, at der anes en kontakt med større og guddommelige kræfter. Byens symmetri bevidner, at den i højere grad er opført for kejserens velbehag end for folket. Over hver bygning vajer Atreides-husets grønne og sorte farver, og på hver husmur hænger Atreides-husets våbenmærke, den røde høg. Én stor vej leder direkte til paladsets enorme porte, og på hver side står Atreides-soldater opmarcheret, ialt en hel division, 30.000 mand!

Spillerne kan så begynde deres opstigning til portene, og alt imens de nærmer sig porten høres fra alle sider kommanderende ordre, og rækkerne flyder ud bag spillerne. De når porten, og træder ind i løvens hule.

Universets fordeling

Denne scene vil næsten fuldstændigt være til spillernes disposition, og kun enkelte gange kan det være nødvendigt for spillelederen, at deltage i samtalen. Det er derfor også vigtigt, at give spillerne den tid de behøver og ikke haste dem igennem.

Modtagelsen udenfor

Hele modtagelsen skal være præget af både storslåethed og magtudfoldelse, for den prægtige modtagelse tjener mere end noget andet som en intimidering af spillerne, så de kan få et indblik i deres modstanders styrke. Spillerne skal føle den enorme magt de står overfor, og den minimale chance de umiddelbart har for at besejre så store kræfter.

Paladset indenfor

Spillerne træder her ind i paladsets enorme velkomsthall. Væggene stråler med sine grønne og sorte farver, og lyset kastes tilbage af det sorte og guldfarvede gulv. Draperier på væggene viser hele Atreides-slægten, og på den modsatte væg af porten hænger et stort billede af Paul. I salen står endnu en hel division soldater, og når spillerne begynder at nærme sig den anden ende af salen, ses en afventende skikkelse omringet af soldater. Når de kommer tættere på kan de se at denne bærer en Atreides-gallauniform, dette er *Stern Alic*, general for Dunes samlede styrker, og Pauls militære rådgiver. Med få ord vil han byde dem velkommen, præsentere sig selv, og eskortere dem til deres kamre, med ordene: "Vær rede om en time, I skal se Dunes sletter".

Værelser og omklædning, en scene?

Hver spiller får tildelt et værelse, specielt indrettet til hver enkelt. Disse kamre er aflåste, og de kan således ikke forlades. Her hænger tøj til den enkelte, så eksempelvis Corinno-fyrstens garderobe består af rober, kåber og andre dragter i Corinno-husets farver, og på samme måde med de andre spillere. Om omklædning og forberedelse til *Turen til Shai-Huluds land*, *Banket med Irulan*, *Shai-Hulud ritualet med Alia* og *Mødet med Paul Atreides*, skal køres som scener, er frivilligt, men det kan dog godt være med til at skabe stemning i scenariet.

TUREN TIL SHAI-HULUDS LAND

Efter en time vil spillerne blive samlet og sammen med Isabelle D'Erica ført igennem velkomsthallen og udenfor igen. Her mødes de af Stern Alic, som vil vise dem hen til en ornithopter, og sikre sig at de alle kommer ombord. Ornithopteren styres af to piloter, som efter Sterns ordre letter og styrer afsted mod de endeløse vidder.

Ørkenens storm

Turen tager dem ud over de endeløse klitter og sletter. Få steder, i starten af turen kan der ses planteliv, som har brudt den hårde overflade, men som de kommer længere væk fra paladset bliver planeten død og gold. Under selve denne flyvetur ses ingen af Dunes orme, kun eventuelle spor.

Pludselig bryder en stemme fra radioen stilheden: "*Coriolis!*". Spillerne vil sikkert ikke forstå alvoren af denne meddelelse, men det gør de to piloter, og de gribes af panik, og forsøger at vende ornithopteren, men for sent. Den enorme Coriolis-storm ses i horisonten, og med faretruende hast nærmer den sig. Sand slynges i vejret og kastes rundt, faretojs vinger rystes, og en af dem river sig løs. Piloternes eneste mulighed er at prøve en nødlanding, hvilket de også gør, med held. De lander i sandet, tæt ved en stor stenformation, og efter at spillerne har fået sig klemt ud af det ødelagte vrage, gænger Isabelle dem op på stenformationen. De to piloter derimod er slået med frygt og panik, og løber ud på sandet og fortsætter imod horisonten.

Ved hvert af piloternes trin mærkes en rysten i jorden, for sandet de betræder er det såkaldte trommesand, sand der ligger på en sådan måde, at rystelser i det spreder sig til andet sand, og derved frembringer rystelser, repetitive rystelser!

Shai-Hulud, ormen

Så høres det. En altoverdøvende larm, som synes at komme fra horisonten, hvor sandet nu synes at bevæge sig. De to piloter stopper brat op og kigger med opgivende og panikslagne ansigter imod det. Rystelserne kommer tættere og tættere på, og pludseligt brydes så overfladen, og spillerne ser den! Shai-Hulud, ormen. Dens dimensioner er ufattelige, og den ender i ét stort gab, som imens den glider på overfladen sluger de to piloter.

Paladset indenfor

Ligesom udenfor vises kejserens magt frem, og her hilser spillerne på den meget stille general, hvis klinge en spiller utvivlsomt vil falde for senere.

Omkledning

Hvis spillerne ønsker at have medbestemmelse i deres omklædning, er her nævnt de farver, husene bærer. Det er derfor også disse farver, de respektive dragter er lavet i.

Corinno-Huset: Lilla og sort
Tleilaxu-folket: Sort og gråt
Huset Ix: Blåt og gult
Huset Eirio: Hvidt og blåt.

Ørkenens storm

Turen starter idyllisk, og ørkenen bør beskrives i smukke ord og vendinger, og den flade ørken synes fra ornithopteren harmløs. Med stormen spreder sig dog pludselig panikstemning, og spillerne vil finde sig selv hjælpeløs i piloternes kamp for at nødlande. Lettelsen ved den succesfulde landing varer dog kun kort.

Shai-Hulud, ormen

Med rystelserne i sandet gribes panikken igen, og den bange anelse om hvad der vil vise sig, vil være velbegrundet. Ved ormens komme, bør spillerne opdage hvorfor denne skabning, Shai-Hulud, kaldes ørkenens konge, og tilbedes af de indfødte. Den meget stærke og euforiserende lugt af Spice vil affekttere spillernes handlekraft, og de vil finde sig på et stadie tæt ved bevidstløshed eller koma.

Den er mere end 80 meter i diameter og mere end en halv kilometer lang. Så rejser den sig foran stenformationen, og spillerne kan se ind i dens enorme gab, som er beklædt med tænder, krysknive.

Fra dens gab vælter den velkendte kanelagtige lugt af Spice ud, og ved den blotte lugt af dette påvirkes spillerne. Panikstemning bør også her sprede sig iblandt spillerne, for flugt synes fra dette punkt umulig, og Isabelle vil da også holde enhver tilbage, som forsøger at forlade stenformationen. Ormen vil måske støde til stenformationen, men den vil holde, og **ingen** vil komme noget til.

Redning og hjemkomst

Endelig ses en ornithopter i horisonten, som lander nogen hundrede meter fra ormen. En frimener springer ud og placerer en dunker, som udsender rytmiske rystelser, for derved at aflede ormens opmærksomhed. Den vil vende sig imod lyden og fare derover. Frimeneren flytter sig nogle meter til den ene side, og kaster så en hage bundet i et tov imod ormens overkrop. Så svinger han sig op på dens ryg, og mens han holder fast i torvet, ridder han ormen ud imod horisonten.

Spillerne og Isabelle kan så gå ombord i ornithopteren, som vil bringe dem tilbage til paladset. Ved spillernes hjemkomst står Stern Alic, og eventuelt meteorologen Trasnir Valanos, for at modtage dem. Stern vil kort undskyldte, fortælle dem om den store banket Irulan holder for dem næste formiddag, vende sig om og gå ind i paladset. Trasnir derimod, hvis ansvar ulykken er, vil give spillerne mange undskyldninger, og give sit løfte om, at noget sådant aldrig vil ske igen. Derefter kan hver enkelt trække sig tilbage på deres værelser, og næste morgen klæde om til banketten

BANKET MED IRULAN - DAG 2

Næste dag omkring middag hentes alle spillerne, hvorefter de føres til den store festsal, hvor den store banket skal finde sted. Den store festsal er modsat mange af de andre haller i paladset ikke kun stor og prangende men også hyggelig og indbydende.

Bankettens begyndelse

Til banketten er inviteret mere end 2000 adelsfolk og, og alle er de placeret ved store bord i siderne. I midten af salen står et lille bord med plads til spillerne og Irulan. Bemærk, at selvom Isabelle er med til denne banket, sidder hun ikke ved det midterste bord, for hun er dog kun rådgiver til Jessica, som altså ikke er mødt op endnu.

Spillerne bliver bedt til at stille op på række, og kort efter åbnes portene, og ind træder *Irulan*, Pauls hustru. Hun hilser på alle spilpersoner, selvom hendes attitude ændres efter hver enkelt. Hun hilser hjerteligt på El Bars, mens hun med meget afmålt mine hilser på Selarc med ordene "*Velkommen halvbroder!*". Hun fortæller derefter spillerne hvor de skal sidde, så El Bars kommer til at sidde på hendes ene hånd, imens Selarc og Jordan henvises til bordets anden ende. (Husk her, som alle andre steder i scenariet, at bede spillerne om rent faktisk at indtage deres karakterers plads).

Banketten forløber ganske glimrende, og spillerne kan også under den møde de andre gæster, Hertug Brennan, Grevinde Ilidia og frimeneren Kakkir. El Bars og Irulan vil dog under det meste af banketten kun have øje for hinanden, og på et tidspunkt under banketten vil hun overrække købmanden en ring, et bevis for deres kærlighed. Dette bemærker grevinde Ilidia, men hun holder tæt med sin viden indtil flere timer senere, hvor hun beretter sagen for Paul.

Budskabet

På et tidspunkt under banketten vil en budbringer komme ilende med besked til

Redning og hjemkomst

Først her kan spillerne lettes, men på trods af situationens alvor tillader Paul sig igen at fremvise sin magt, denne gang ved at vise de indfødtes magt over disse frygtindgydende skabninger.

Bankettens begyndelse

I modsætning til mange af de andre scener på paladset hersker der ved denne banket en mere venlig og indbydende stemning. Irulan vil under hele banketten til fulde leve op til sit ansvar og sine forpligtelser som værtinde. Hun vil dog ofte være optaget i mere eller mindre interessante samtaler med købmanden. Der er også her god mulighed for at introducere spillerne for nogle af bankettens andre gæster.

Budskabet

På et tidspunkt under banketten kan spillederen bringe det vedlagte brev frem for med højtidelig stemme at læse det op. Da budskabet når Irulans ører, skifter hun sindsstemning. Dette skyldes ikke had overfor Bene Gesserit, måske snarere modsat. Hun ønsker, at købmanden er med i komplottet, men kender samtidig til faren ved at rejse sig imod Paul, og hun frygter for El Bars' liv. Det lykkes hende dog nogenlunde at holde disse tanker skjult, men hun er dog nød til kort efter at afslutte banketten; dog først efter Isabelles samtale med spillerne.

Irulan fra kejseren. Hun vil rejse sig op og begynde oplæsningen af brevet, som beretter om et komplot fra Bene Gesserits side, som de kejserlige tropper har opsporet. Konklusionen er en udelukkelse af ordenen fra mødet næste morgen, samt en tilfangetagelse af kejserens moder, Jessica.

Efter dette spreder der sig uro i salen, og mange trækker sig hastigt tilbage til deres kamre. På et tidspunkt, mens Irulan er væk, kommer Isabelle stille hen til bordet, klædt som almindelig adelsdame, for at sige følgende: "*I må gennemføre det alligevel; hvis ordenen forsvinder er I næst. Planen kan I fortsat følge, og I behøver blot dette ene for at slippe væk, én enkelt syndebuk!*". Hvis hun sporer uvilje imod planen fra spillernes side vil hun argumentere heftigt for dens udførelse.

Dette skulle skabe noget røre i gruppen, for det er nu klart, at hvis planen fortsætter, vil én i hvert fald ikke forlade stedet i live. De må dog holde masken et stykke tid endnu. Meget kort efter dette vil Irulan vende tilbage til bordet, slutte banketten, hilse spillerne farvel, og igen forsvinde ind af den port hun kom fra. Spillerne vil igen blive ført tilbage til deres kamre.

(Husk: De kan ikke forlade deres kamre, og fra dette punkt er det især vigtigt, at de kun får mulighed for at snakke sammen, når der ikke er nogen til stede, og dette sker kun én gang i resten af scenariet, under Shai-Hulud ritualet med Alia, når én af spillerne befinder sig udenfor med spillederen.)

SHAI-HULUD RITUALET MED ALIA

To timer senere afhentes spillerne igen, denne gang for at deltage i frimenernes hellige Shai-Hulud ritual hvor ormene tilbedes, og hvor spillerne skal have udleveret krysknivene. Efter en lang vandretur igennem paladsets endeløse gange kommer de til paladsets sydside, hvor et tempel til ære for Pauls lillesøster Alia er opført. Til dette tempel valfarter pilgrimme fra hele universet for at skimte og tilbede Sankt Alia af kniven.

Ritualets indledning

Det tempel spillerne ledes ind i, er grundlæggende set ét stort lokale hvis mål må være omkring (3000mX3000m), og hvor der er mere end 300 meter til loftet. I den ene ende af lokalet rejser et større plateau sig, og af en vindeltrappe ledes spillerne op på det. Både gulv, loft og vægge er lavet i matte brune farver og kan ved første indtryk forekomme som et halvhjertet projekt, der endnu ikke helt er færdiggjort. På dette tidspunkt er salen fuldstændig tom, og først da spillerne er nået helt op på plateauet, træder en samling præster frem fra en lille bagdør oppe på plateauet. I den ene side deroppe står et bord, som spillerne bliver budt at sidde ved, og straks stiller der sig en præst just ved siden af, og som først forlader dem, når han tager en spiller i hånden og fører denne til Alia. Dette umuliggør på dette tidspunkt enhver samtale imellem spillerne. (Denne præst kan være ærkepræsten Finnean).

Pludselig høres en høj skinger trompetlyd, og hovedportens døre glider langsomt op. På mindre en kvarter fyldes salen op med henved 3 millioner mennesker, og her kan spillerne observere den orden det foregår i, for alle har hver netop et par kvadratmeter, som de stiller sig på. Alle bærer de på en lille metalstok, og da alle har placeret sig, begynder de at hamre stokkene ned i gulvet imens de messer "*Alia, Alia, Sankt Alia af kniven, Alia!*". Denne monotone forestilling fortsætter i flere minutter, men endelig åbnes den lille bagdør, og ud træder en ung pige på omkring 10 år efterfulgt af en større procession af præster. Hun stiller sig henved 100 meter fra spillerne med hovedet imod massen nedenfor, og straks rammes salen af fuldstændig stilhed. En præst kommer hen til Alia med en lille skål, og hun tager den i hånden og løfter den højt over hovedet. Massen begynder så igen at messe, denne gang med ordene: "*Guden, Shai-Hulud, den gamles børn*". Hun drikker skålens indhold, kendte som Livets Vand, og rækker derefter igen skålen til præsten. Hun vender sig herefter imod spillerne, for nu skal krysknive-ritualet begynde.

Ritualets indledning

I starten af ritualet kan spillerne observere pilgrimmens totale underdanighed og æresfrygt for Pauls søster og hendes præsteskab. Endnu en af Atreides-husets magtopvisninger.

En sydebuk findes under ritualet

Alia nikker til præsten (Finnean) ved siden af spillerne og han tager her Nerf i hånden og fører denne henimod Alia. *Vigtigt: Det er vigtigt her at gøre spillerne opmærksom på, at der ikke er en levende sjæl indenfor 50 meter, og at de derfor frit kan snakke. Derefter tager spillederen Nerf med udenfor, for dér at gennemgå Shai-Hulud ritualet, som skal tage i hvert fald 2 minutter real-time. Derefter henter spillederen Selarc, og gennemgår samme procedure, og derefter de andre spillere, men husk at foretage det i følgende rækkefølge: Nerf, Selarc, Jordan Grey, El Bars O Gec Van Heric, Estar. På denne måde gives spillerne muligheden for bag hinandens ryg at finde sydebukken for morgendagens mord. På denne måde oplever spillederen heller ikke spillernes valg, og må afvente svar på dette til scenariets slutning.*

Krysknive-ritualet

Dette er et forslag til den sekvens hver spiller må gennemgå udenfor lokalet for at få kryskniven.

Præsten tager spilleren i hånden, og fører denne hen til Alia, som står med ryggen til. Spilleren flankeres af præster, hvorefter Alia vender sig om, og kigger vedkommende lige i øjnene. En præst vil komme gående med kryskniven i hånden, og overrække denne til Alia, som tager den i begge hænder og klemmer sammen om den. Derefter overrækker hun den til spilleren, vender igen ryggen til, og spreder med et vink med hånden alle præsterne, så spilpersonen igen kan tage præsten i hånden og gå med denne tilbage til bordet.

Afslutning på ritualet

Når alle spillere har modtaget en af disse krysknive, begynder en meget stærk Spice-lugt at sprede sig i salen, og resten af ritualet opleves i en meget tåget tilstand, som skyldes påvirkningen af krydderiet. Dette gælder også for massen nedenfor, som forlader deres pladser, og i ekstase kaster sig rundt imellem hinanden. På et tidspunkt høres så igen en trompetlyd, og pilgrimmene forlader hastigt salen igennem hovedporten, som hurtigt derefter lukkes. Spillerne ledes ned fra plateauet, og må igen vandre tilbage igennem slottets gange, for at nå deres værelser. På dette tidspunkt har natten lagt sig over paladset, og det er nu tide for spillerne at opfylde deres del af aftalen med Bene Gesserit ordenen.

NATTENS MØDER

Disse er individuelle og bør derfor køres med hver enkelt spiller udenfor. Det er dog meget vigtigt her, at gøre alle spillere opmærksom på, at de ikke kan samtale, da de befinder sig i hvert sit lokale. Egentlig er det ikke strengt nødvendigt at køre samtlige møder, da det eneste væsentlige er købmandens, El Bars', møde, som skal køres udenfor med denne spiller alene.

De andres møder

De andre vil blot hver blive mødt af en Bene Gesserit kvinde, som i skønhed overgår spillernes fantasi. De arbejder dog også meget professionelt, og spillerne må godt få følelsen af, at de udnyttes i meget høj grad, men sådan er det, når man handler med ordenen. Når akten er forbi, vil kvinden forlade vedkommende spilperson, og med et snært af ironi tilføje "Tak".

El Bars' medfødte loyalitet, fortalt af Paul

Købmanden vil finde sit værelse tomt, men kort efter at han har fundet sig til rette, vil døren gå op, og ind vil træde, Paul Atreides, bærende et sværd. Han sætter sig i en stol ved siden af købmanden, læner sig mageligt tilbage, og taler til købmanden: "Min kære købmand, mød din kejser! Vi vil mødes i morgen igen, men dér under

En sydebuk findes under ritualet

Denne scene vil ikke engang overværes af spillederen, og det er derfor vigtigt, at spillerne forstår deres situation. De er alene og kan snakke sammen.

Krysknive-ritualet

Denne to-minutters scene beskriver overrækkelsen af krysknive. Under dette ritual hersker mystik, og spillerne får muligheden for at stå ansigt til ansigt med Alia, hvis indsigtfulde ansigt vidner om fulstændig vished.

Afslutning på ritualet

Her begynder den gennemtrængende spice-lugt at overtage, og resten af ritualet vil for spillerne foregå i en meget tåget tilstand, som kan beskrives som en masse mere eller mindre usammenhængende billeder. Først når de træder ud af templet klares deres hjerner.

De andres møder

Under akten med de udsendte Bene Gesserit kvinder hersker for de fleste nok ikke lyst, og de fleste vil overvejende betragte det som et tvunget gøremål.

El Bars' medfødte loyalitet, fortalt af Paul

For denne spiller vil scenen forekomme forvirrende, og manglen på viden om sine egne handlinger vil utvivlsomt være centrum for mange overvejelser. Forløsningen må vente til mødet næste morgen, hvor sandheden vil gå op for købmanden.

helt andre omstændigheder. Ser du, jeg frygter et attentat i morgen, og jeg stoler på din loyalitet. I morgen, ved mødet, vil du forsvare mig. Sæt dig på min ene hånd, og reager først i sidste øjeblik, men forsvare mig da, så den skyldige kan stå til regnskab.". Han rækker købmanden sværdet og fortsætter: "Bring dette sværd med til mødet i morgen, og stol på dine egne evner med det, med det er du en mester.". Paul vender ryggen til og går.

Følgende skal så fortælles til selve spilleren. "Du føler en sær kærlighed for denne mand, og véd, at du vil sætte dig på hans anden side, og forsvare ham i sidste øjeblik som han har sagt. Du ved ikke hvorfor du vil handle således, men du vil gøre det. Men bagefter? Hvad med Irulan? får du hende så nogensinde?.

En kvinde fra Bene Gesserit vil derefter også komme til købmanden, og hun vil kort efter forsvinde, bærende også dennes afkom.

*"And, since you know you cannot see yourself so well as by reflection,
I, your glass will modestly discover to yourself, that of yourself
which you yet know not of."
Shakespeare "Julius Cesar"*

MØDET MED PAUL ATREIDES - DAG 3

Næste morgen vil spillerne igen samles, hvorefter Stern vil føre dem til midtærtårnet, som er centrum for forhandlingerne. Tårnet er en kilometer højt, og for at komme derop må man gå. Der er her tale om omkring 5000 trin, som skal bestiges i selskab med Stern Alic, og turen vil nok tage rundt regnet en time til halvanden. Ydervæggen er lavet som en gammel gotisk borg med store indrammede vinduer, der viser ikke kun byen Arrakeen, men også den store gårdsplads og den ørken der ligger længere ude. Endelig når de en mindre dør, der leder ind i kejserens værelse, centrum for alle deres planer.

placering og introduktion

De kommer ind i et lille lokale, hvor der i midten står et bord magen til det i sietchen. For enden af bordet (spillederens position) sidder en skikkelse, hvis hovede er gemt i en mørkegrøn hætte. Skikkelsen vil kigge op, smide hætten og afsløre sig selv som *Paul*. Spillerne må nu selv placere sig, og det vil højst sandsynligt forløbe således: Den udvalgte morder vil placere sig ved siden af Paul, og på den anden side vil købmanden sætte sig, for at udføre kejserens bud. De andres placering er forholdsvis ligegyldig. Husk: Der er ikke andre til stede under mødet, fordi dette anses for det vigtigste overhovedet.

Når alle har sat sig, vil Paul begynde at tale. "I kender grundlaget for mødet, krydderiet. Inden jeg oplyser jer om det næste års restriktioner bør i få et indblik i de omstændigheder, der er grundlaget for mine handlinger. Mentat".

Mentatens enetale

Ind af døren træder en mentat (Argeil Thydmin), som sætter sig på en stol ved siden af bordet og begynder sin tale, vel og mærke uden nogen form for papir eller lignende: "Det er blevet mig pålagt at give Dem et indblik i nogle af de tal, der er væsentlige for at forstå tingenes tilstand.

For 5 år siden var produktionen på 4.973.661 kg, et fald på 3.457.786, eller 41,01% i forhold til de forrige dynastier, som med omkostninger ved udvinding strækker dette 3,41%, altså ialt 44,42%, som yderligere, i de sidste 5 år, er faldet med 1.223.887 kg, altså et katastrofalt fald på yderligere 24,61%, men opløsningen under tronskiftet medfører yderligere 156.989 kg. Set i forhold til de 4566 huse og 57 andre magte, altså en divisor på 4623, giver dette blot 777,15 kg pr. hus, men med den rette niveaudeling er jeres restriktioner følgende, som vor kejser vil oplyse Dem om. Jeg håber herved de forstår situationens tilstand. Jeg, for min part, byder dem en fortsat god dag, og er vel stadig Deres ærbødige tjener"

Placering og introduktion

I starten af denne scene må alle spillerne stå op, for deres placering er som beskrevet af yderste betydning. Hvordan den der spiller købmanden, vil få sig placeret ved siden af Paul, er hans egen sag, men skulle der opstå for mange uoverenstemmelser over dette, vil Paul bryde ind og placere købmanden på sin ene hånd. Under hele denne scene bør herske en forventning om forløsningen.

Mentatens enetale

Denne karakter og hans tale er mere af den useriøse type. Hans tale skulle gerne have til formål at forvirre spillerne, så ethvert argument pludselig synes ligegyldigt.

Han forlader igen lokalet, lukker døren, og begynder igen at vandre ned af trapperne.

De nye restriktioner

Ligeså snart mentaten har forladt lokalet, vil Paul fortsætte, denne gang for at oplyse spillerne om næste års restriktioner og andre beslutninger. Konklusionerne vil være som følger:

Selarc. Corinno-huset modtog sidste år 7881 kg, næste år vil det dog kun modtage 4743 kg.

Estar. Eirio-huset modtog sidste år 1266 kg, men vil næste år kun modtage 989 kg.

El Bars O Gec Van Heric. Der vil fortsat være forbud imod privat handel med Spice, så dette marked må vente.

Nerf. Tleilaxu-folket modtog sidste år 31067 kg, og på grund af godt samarbejde hæves dette til 39011 kg til næste år.

Spillerne skal være velkomne til at diskutere disse bestemmelser, og selvom Paul synes at lytte, vil ingen argumenter få ham til at skifte mening.

Attentat-forsøget

På et tidspunkt under mødet vil attentatet højest sandsynligt finde sted, hvor den udvalgte morder vil kaste sig frem med kniven i hånden for at dræbe Paul. På dette tidspunkt skulle El Bars gerne trække sværdet, og i en bevægelse, hvis præcision og hastighed overgår end dog Jordans, slå sværdet ud af morderens hånd. (Bemærk: Ingen af de andre kan, selvom de alle samarbejder, få ram på denne menneskelige krigsmaskine, end ikke hvis de forsøger at stikke ham ned bagfra eller lignende.). Når de andre spillere er blevet tilpas forundret over denne mystiske adfærd fra købmanden, vil Paul rejse sig op, klappe købmanden hjerteligt på skulderen og berette om sandheden om købmanden, en sandhed end ikke købmanden er bevidst om. "Velkommen tilbage min kære ven, det er mere end ti år siden jeg så dig sidst. Dengang ofrede du dit liv for min undslippen, og jeg er dig taknemmelig." Til de andre: "I ser på min gamle ven, og ikke blot mest trofaste, men også dygtigste soldat, Duncan Idaho, som døde for ti år siden, i året 10.191, for at redde mit og min moders liv. Takket være Tleilaxu-folkets forrige leder, Hurr, blev han genskabt i folkets kostbare axolotl-tanke, og her står han nu. Her kan til købmanden alias Duncan Idaho nævnes, at han nu svagt mindes denne gamle personlighed, selvom dette dog overhovedet ikke slører hans minder fra hans anden personlighed som købmand fra Ix. Paul fortsætter: "Disse møder har kun haft ét formål, at fremprovokere et attentat, så den skyldige kunne straffes. Morderen vil blive straffet, og hele den magt han leder vil blive tilintetgjort. (Hvis morderen skulle være jordan Grey, hvilket er mere end blot sandsynligt, vil Paul proklamere følgende: "Jeg tror ikke du handlede på egne veje, og med denne udemærkede begrundelse vil jeg ødelægge hele Corinno-huset, og dette er med alt mulig god grund. I denne beslutning vil alle andre huse støtte mig")

Igen taler Paul: "Inden denne ordre gives, er der dog et andet presserende problem. Jeg har hørt foruroligende nyt fra den ædle grevinde Ilidia. En sag du, min gamle ven, Duncan, må afklare, så den skyldige kan straffes." Paul råber en ordre, og ind af døren træder Irulan. Paul ser først på denne og derefter på El Bars, og taler så igen: "Er det sandt Duncan, at min hustru har overrakt dig en ring; det mest synlige bevis på kærlighed og forræderi? Giv mig ringen, så hun kan straffes....med døden!". Irulan vil her kigge på købmanden, og hendes øjne løber i vand, for handler han ikke vil hun dø, måske endda for hans hånd. Bemærk: Gør det her tydeligt at denne spiller, købmanden eller soldaten, må vælge personlighed, ved enten at overrække Paul ringen, og være skyld i købmandens udkårnes død, eller slå Paul ihjel, soldatens mester. Gør dette valg tydeligt for det er måske scenariets vigtigste.

De nye restriktioner

Her får spillerne så de nye restriktioner, og Paul vil høre på mange af spillernes argumenter, men intet vil det dog hjælpe, og hans beslutninger vil stå fast.

Attentat-forsøget

Det anbefales at køre denne scene live, så spilleren af den udvalgte morder på et tidspunkt farer frem imod spillere. Uanset spillernes bevægelser vil købmandens ekceptionelle evne dog gøre ham i stand til at blokere angrebet og slå sværdet ud af hånden på den anden.

Et mislykket attentat, valget af soldaten

Hvis denne spiller beslutter sig for at følge kejserens råd og give ham ringen, vil både Irulan og den udvalgte morder dø, og den magt denne representere blive ødelagt. "Købmanden" har opgivet sin gamle personlighed, og vil lyde Paul. Mødet vil slutte, og de andre spillere, som overlever, vil blive ført ned af trappen, lykkelige over at være i live, men med følelsen af fiasko. Der vil scenariet slutte.

Et vellykket attentat, valget af købmanden

Hvis spilleren beslutter sig for at vælge købmanden, og derved kærligheden til Irulan, er hans eneste løsning at vende sig imod Paul og slå denne ihjel, for Paul vil ikke acceptere et nej til spørgsmålet om ringen. Idet han svinger sværdet imod Paul vil dennes ansigt fortrække i forbavselse og fortabelse, og han vil åbne munden, og hans skrig vil synes at fylde ikke kun rummet, ikke kun paladset, ikke kun planeten, men hele universet. Købmanden vil slippe sværdet (om han siger det eller ej), og i samme nu vil Irulan med vilje vende hovedet imod muren, og med en hurtig bevægelse ramme muren, for derved ikke at kunne stå til regnskab i titanernes kommende kamp.

Døren springer op, og ind træder Stern Alic. Han stirrer først i åben forbavselse, men så formørkes hans ansigt, og hans øjne klemmer sig sammen af vrede. Han trækker sværdet og spørger kort: "*Hvem? Udpeg mig morderen på min kommando.....NU!*". Her peger spillerne, men hvem de peger på er ganske uvidst. Den som peges på af flest får noget i stil med følgende besked "*Du ser Dunes sol glimte i sværdet, og idet øjeblik dit hoved skilles fra kroppen forbander du de, som bærer skylden for dette*". Herefter vil Stern beordre de andre spillere ud af døren, og idet de begynder deres nedstigning sker følgende "*I ser ud af vinduet på paladsets enorme gårdsplads. På den ligger ti af Dunes orme oprullet, og som på kommando dykker de sammen ned i ørkenens sand, for at forsvinde. Dette spontane ritual fra Dunes konger, de gamle, som har regeret med kejseren, fortæller jer, at det er lykkedes, Paul er død!*". Således slutter scenariet.

EPILOG

Når selve scenariet er slut, kan en epilog, efter eget valg, så fortælles eller spilles. Den omhandler universets fremtid, og vil variere fra gang til gang, da dette afhænger af spillernes aftaler. Hvem overtager kejserdømmet? Hvem er indehaver af den egentlige magt? Får købmanden Irulan? Slår broderen hende ihjel? osv. osv. Hvordan epilogen skal køres, vil jeg overlade til den enkelte spiller, så den kan tilpasses til spillernes handlinger igennem det pågældende spil.

Et mislykket attentat

Her udleverer spilleren ringen, og Irulan føres til kælderen for at blive henrettet. Morderen bliver også henrettet og spillerne må forlade rummet, for så ender scenariet. Gør dog købmanden opmærksom på følgerne af at give ringen, for det mest sandsynlige vil nok være at vælge Irulan og slå Paul ihjel.

Et vellykket attentat

Her vender El Bars sig imod Paul og slår denne ihjel. Først den overraskende vending og derefter den apokalyptiske stemning ved Pauls død. Så snart sværdet er faldet ankommer Stern. Her kommer den scene, hvor spillerne må angive hinanden, og hvor den udvalgte mister hovedet. Til sidst den stemningsprægede slutning med ormenes ritual, der beviser deres nære slægtsskab med Paul.

FORKLARENDE OMSTÆNDIGHEDER

Kejserens intellekt og omtanke i denne affære må endelig ikke betvivles, for selvom han ved disse årlige møder udsætter sig selv for en unødvendig fare, er der et formål med denne åbenlyse ubetænksomhed. Ved næsten at indbyde disse toppolitikere til at forsøge et attentat imod hans person giver han sig selv en mulighed for, ved alle konventionens love, at kunne ødelægge det pågældende hus eller magt. Selv ikke kejseren ejer nemlig magten til, fuldstændig uprovokeret, at angribe et hus, for i et sådant tilfælde vil alle huse rejse sig for at hævne brudet på Den store konvention. Hvert år har kejseren været forberedt på attentatet, men netop denne gang har forudelsen været så stærk, at han har besluttet sig for endelig at benytte sin gamle ven Duncan Idaho, som intet kender til denne personlighed, men blot kan mindes de sidste 5 år som købmand af huset IX. Det er Pauls indirekte støtte på verdensmarkedet, der har hjulpet købmanden til sin nuværende position, alt sammen med det formål at kunne afværge attentatet i sidste øjeblik, så den skyldige kan straffes i konventionens navn, og Paul derved får retten til at ødelægge en af sine største fjender. Planen i sig selv er perfekt, og det eneste der har undgået hans opmærksomhed er købmandens kærlighed til Irulan, en forteelse der kan vise sig dødelig.

ORDLISTE

Ornithopter: Dette flyvende fartøj minder i opbygning og størrelse meget om en helikopter, men istedet for propel bevæger den sig ved to vingers motoriske basken.

Glødekugler: Det er små svævende lyskilder, som bevæger sig ved brug af organiske batterier.

Livets vand: Dette er vand, man har druknet en helt lille unge af Shai-Hulud i, så dens stoffer er gået i opløsning med vandet. Kun meget få er i stand til at overleve selv en lille slurk af det, for dets effekt er betydelig større end almindelig spices.

Dunker: Et "trykløftsbor" som placeres i sandet, for med sine rytmiske dunk at tiltrække ormes opmærksomhed.

CREDITS

Skrevet af: Søren Bolding Kristensen

Illustreret af: Ras Bolding

Redigeret af: Jesper Wandam

Playtestet af: Anders Højsted, Anders Just, Ivan Pedersen, Daniel Wøbbe, Tore

Blindtest kørt af: Anders Just

LITTERATURLISTE

Herbert, Frank, *Dune*,

Herbert, Frank, *Dune Messiah*,

Herbert, Frank, *Children of Dune*,

Herbert, Frank, *God Emperor of Dune*,

Herbert, Frank, *Heretics of Dune*,

Herbert, Frank, *Chapter House Dune*,

Machiavelli, Nicolo, *The Prince*, Cumberland House 1513

Shakespeare, William, *The illustrated Stratford "Julius Cæsar"*, Slovac 1600

Nerf

Jeg ønsker et møde med Dem, to dage før mødet med min søn, kejseren, Paul Atreides. Emnet for mødet, vil her være undladt, men jeg kan forsikre Dem om dets vigtighed og håber på Deres tilstedeværelse, hvor De også får mulighed for at møde de andre inviterede til paladset. Jeg er overbevist om vores fælles interesser, og mener derfor, at også De må have samme intentioner som os, selvom dette kan kræve handlinger ud over det sædvanlige.

På trods af vores forskelligheder bringer jeg dem her mit ønske om deres samarbejdsvillighed med ikke kun jeg, men også den ædle Bene Gesserit orden.

Mødet vil finde sted i Agor-sietch, 700 km syd for paladset.

Ærværdige Moder Jessica Atreides.

Selarc

Jeg taler på hele Bene Gesserit ordenens vegne, når jeg anmoder om Deres fremmøde i Tabr-Sietch, 700 km syd for kejserens, Paul Atreides', palads. De vil her møde de andre indbudte til mødet med Paul tre dage senere, for at vi kan nå til en enighed, som vil gavne os alle i den kommende tid. Jeg kan ikke åbenbare noget om mødets karakter, udover at det utvivlsomt vil interessere Dem, og fremme Deres egne planer for fremtiden.

Vi kender til Deres uædle gerning, men hvis De blot vil møde op, vil sandheden aldrig blive hørt fra os, så jeg håber at De og Deres rådgiver, Jordan Grey, vil komme til vores møde.

Ærværdige Moder Jessica Atreides

Jordan Grey

De er, sammen med Deres ædle fyrste, Selarc af huset Corinno, indbudt til et møde arrangeret af Bene Gesserit ordenen, og De vil her få mulighed for at møde de andre indbudte til mødet med Paul Atreides. Mødet vil finde sted i Agor-Sietch, 700 km syd for paladset, to dage før mødet med kejseren. Jeg og ordenen ønsker Deres fyrstes tilstedeværelse, og da De selv kommer til at deltage i mødet med kejseren, kan De også følge Deres fyrste til dette møde

Ærværdige Moder Jessica Atreides

El Bars O Gec Van Heric

Som repræsentant for huset Ix er også De indbudt til mødet med kejseren, Paul Atreides. Jeg beder Dem dog også om at mødes med mig, Jessica Atreides, kejserens moder, og søster i Bene Gesserit ordenen. Mødet vil finde sted to dage før mødet med Paul, og på ordenens vejne håber jeg, at de vil deltage i dette møde, hvortil også de andre indbudte til Pauls palads vil være til stede. Mødet vil finde sted i Agor-sietch, som ligger cirka 700 km syd for paladset. Jeg er sikker på, at De vil finde vore ideer interessante.

Ærværdige Moder Jessica Atreides

Estar

De skal møde kejseren på hans palads på Dune, men vi, Bene Gesserit ordenen, håber på, at De også vil deltage i et andet møde, to dage tidligere. Her vil De møde de andre indbudte, inklusiv mig selv, Jessica Atreides, Bene Gesserit søster, og moder til Paul Atreides, kejseren. Vi kender til Deres mishag overfor vores orden, men vi håber alligevel på Deres samarbejde, da mødets karakter er af yderste vigtighed. Det vil finde sted i Agor-sietch, 700 km syd for paladset.

Ærværdige Moder Jessica Atreides

Kejseren erklærer

Vore tropper har opsporet et komplot imod vores person.

For blot få timer siden tilfangetog vore styrker en forsamling, som besad oplysninger, der stærkt indikerede et komplot ved mødet i morgen. Vor egen moder, Jessica Atreides, søster i Bene Gesserit ordenen, var i blandt disse, og på trods af den smerte dette volder mig, har jeg intet andet valg end at fængsle denne, for senere at domme hende ifølge de hellige regler. En så planlagt, nedrig handling tvinger mig også til at udelukke hele ordenen fra ikke blot mødet i morgen men også de næste fem møder.

Således skriver kejseren

Paul Atreides

NERF

Du skuer ud over Dunes endeløse ørkener, ah hvor dette får dig til at længes tilbage til de tårne og kupler som i så høj grad præger Tleilaxu-folkets enestående byer. Du kan end dog herfra forestille dig udsigten fra dit magtens tårn, hvorfra dit trofaste folk kun ses som prikker i den fuldstændige helhed. Alt dette tilhører dig.

Du er stormester for det stolte og højt-udviklede folk, Bene Tleilaxu, eller blot Tleilaxu, hvis oprindelse endnu er ukendt for alle, og hvis hjemplanet endnu ikke er besat af noget menneske, for dertil har i for mange hemmeligheder.

Du voksede op i en officers-familie, og inden du var fyldt 41, havde du opnået beføjelse af mester i byen Tern, og blot 13 år senere befandt du dig iblandt stormesteren Hurr's mest betroede. Da han 6 år senere, i året 10.200, pludselig omkom ved et attentat, overtog du den totale magt over Tleilaxu-folket. Dette har gjort dig til en af de mægtigste mænd i det kendte univers, og dit folks viden og teknologi er både frygtet og efterspurgt.

Selvom vejen til denne magt har været præget af forhindringer og modsætninger, har din evne til altid at træffe kyniske, men nødvendige, beslutninger banet dig vejen, og havde Hurr dog blot accepteret dit forslag, ville han stadig være i live. Således er det gået mange, men dette har du ikke fortrudt, tværtimod, folket kunne ikke have haft en bedre leder!

Du har også hurtigt erfaret, at vejen til politisk succes bedst opnåes igennem teknologi og viden, og i dette led er infiltration og spionage nøglen. Derfor har du også taget dine egne forholdsregler inden mødet med denne Jessica.

Allerede da du for tre dage siden modtog hendes besked om et afsides møde, vidste du besked om mødets karakter, Pauls død. Dette er et dødsfald du er mere end villig til at fremskynde, og således er nok også situationen for de andre inviterede. Nok er Jessica Pauls moder, men hun er også ærværdig moder i den ædle Bene Gesserit orden, og du ved, at intet skal stå i vejen for ordenens videre overlevelse, og det gør denne nye kejser i særdeleshed. Hvis dette virkelig er emnet for mødet, vil et andet, og mindst lige så interessant, spørgsmål også rejses. Hvem skal overtage magten bagefter?

Selvom du ønsker kejserdømmet mere end noget andet, ved du også, at denne sølle menneskehed endnu ikke er rede til at acceptere en tleilaxisk kejser, og derfor må udvejen være at *placere* en kejser. Efter at have gennemgået alternativerne af de fremmødte, har du valgt den aldrende og hævn-gerrige Corinno-fyrste, Selarc, som din marionetdukke. Da du hørte, at denne fyrste medbragte sin general og rådgiver, Jordan Grey, til mødet, formede en snedig og sindrig tanke sig i dit hoved.



Ud over Axolotl-tankene, som er istand til at genskabe liv fra dødt væv, besidder dit folk endnu en velbevaret hemmelighed, face-dancerne, som er en mutation af det egentlige Tleilaxu-folk. De fødes i almindelige skikkelser, men er i stand til at overtage ikke blot udseende, men også hukommelse, evner og mentale færdigheder fra døde individer. Da denne afart er født til blind adlydelse og tilbedelse af dig og dine ordrer, er de den ultimative form for infiltration, og har før været nøglen til politisk triumf.

Da Selarc og Jordan ankom til Dune for to dage siden, sendte du en face-dancer til rumhavnen for dér at slå Jordan ihjel og overtage hans krop, alt sammen uden fyrstens opdagelse, og du kan kun bede til at det er lykkedes, for din tjener får en central rolle som fyrstens rådgiver. Hans ordre lyder på, i kraft af sin position, at hjælpe dig til at opfylde dit eneste ønske om fremtiden. Selarc bliver kejser, og du overtager kontrollen med Dune, og derved Spicen. Et kejserdømme for en ørkenplanet.

Mentat-status

Inden afrejsen til Dune, modtog du fra dine mentater oplysninger om spicen, og dens betydning for folket. Sidste år var Spice-kvoten til Tleilaxu-folket på kun 31067 kg, hvor den for 5 år siden var mere end 300.000 kg. De sidste års dyk i Spice har forårsaget mere end 8% af befolkningens død, og den gennemsnitlige levealder er faldet med 17 år inden for blot disse 5 miserable år. Økonomien er ydermere ødelagt, og et yderligere fald vil forårsage folkeslagets ødelæggelse. Kun et mirakel kan redde Bene Tleilaxu.

Af andre involverede er:

Selarc (Fyrste af Corinno-huset, uægte søn af Shaddam IV)

En mand hvis tankegang og handling er gennemsyret af antikke idealer. Han er din vej til magten, men også en farlig mand, hvis hævnerrighed vil ødelægge magten, kejserdømmet og tilsidst Tleilaxu-folket og dig, hans velgører. Når du først har fået Dune, vil han blot være dig til stor hindring, og han må fjernes hurtigst muligt efter.

Jordan Grey (Corinno-husets general, Sardaukar, Selarcs militære rådgiver)

Dennes udseende dækker perfekt over din loyale facedancer, din tjener, loyal til døden. Du kunne dog godt have ønsket dig en mere kvalificeret til en så essentiel rolle, men der var ikke andre alternativer, han var den eneste på hele planeten.

El Bars O Gec Van Heric (Købmand af huset Ix, forhandler af forbudt teknologi)

En snu købmand og frikræmmer fra Ix. Et folk Tleilaxu heldigvis længe har undgået.

Estar (Fyrste af Eirio-huset)

Ungdommens naivitet skinner igennem hos denne unge dreng, som håndterer rigdommens og magtens søde frugter så letfærdigt. Hans overtagelse af huset skyldtes hans faders tidlige død, som siges ikke at være kommet helt naturligt til ham.

Jessica Atreides (Kejseren Paul Atreides' moder, søster i Bene Gesserit ordenen)

Selvom du kender faren ved Bene Gesserit ordenen, har du dog altid beundret dem, og deres evne til at opgave individet for helheden, og derved træffe de nødvendige og selvopofrende valg. Jessica er dog også kejserens moder, og ofte har du undret dig over den katastrofale fejltagelse, der har ledt til hans komme.

Paul Atreides (Den nye kejser, leder af Atreides-huset, bosat på Dune)

Denne kejser har ikke blot udsultet folket, men han prøver også at afsløre dit folks hemmeligheder, som har været skjult i tusinder af år, og som fortsat må forblive sådan. For ikke mere end 4 uger siden indkaldte han en forsamling af tleilaxiske embedsmænd til sit palads på Dune, for at foretage en folkeoptælling. Han må dø hurtigt. Alt afhænger af dette.

SELARC

Den gamle verden forgår. Du ser dig omkring, og skuer kun fordærv. Hvorend du vender blikket hen, mødes du af denne forbandede nyskabelse, og ingen af de gamle kejserlige idealer holdes mere i hævd. Altsammen skyldes det denne Atreides, han og så din faders arrogance og uvidenhed. Igen overvældes du af den gamle følelse af had og hævn, som i så mange år har båret dig fremad. Han vil bukke i støvet for dig, og bede om nåde, denne nye kejser, din svoger.

Du er den 49-årige fyrste af Corinno-huset, det gamle kejserhus, som i 81 generationer regerede det kendte univers, men som for blot 5 år siden mistede alt magt til den nye kejser, Paul Atreides.

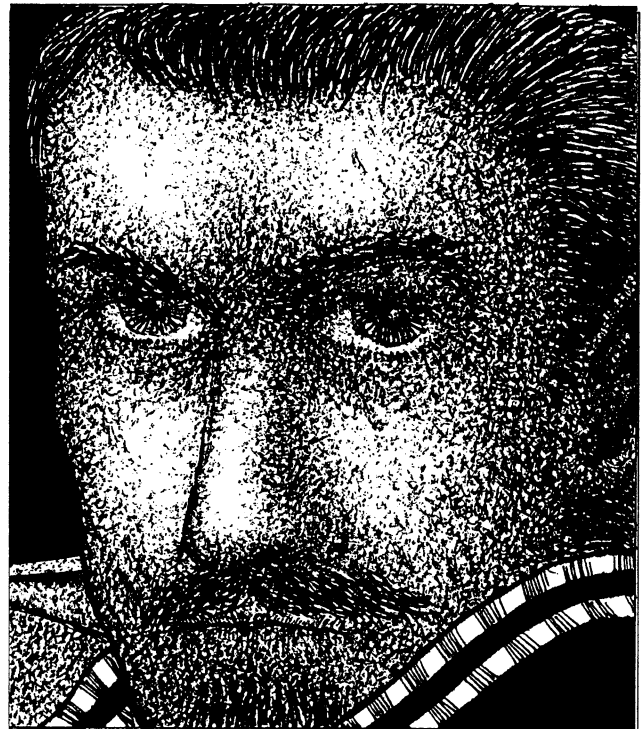
Du kender ikke din moder, men er overbevist om din ret til din fader, Shaddam IV's rige. Han hensank sidste år så meget i depression over sit tabte kejserdømme, at han opgav styret af huset, og en ny leder skulle vælges.

Din overtagelse af magten på Corinno-husets hjemplanet Salusa Secundus har ført strømme af bagtalelser, fordomme og mishag med sig. "Bastard", "uægte søn af en falden kejser" og "Tronraner" er nogle af de udtalelser, der har fulgt dig til din nuværende position, og det var da også nødendigt at statuere eksempler, for at opnå denne, din retmæssige arv.

Under forberedelserne til din overtagelse af tronen rejste en fløj, ledet af den gamle fyrste af Eirio-huset, sig imod dig, og den rejste tvivl ved ægteheden af dit blod. Der måtte handles, og din ven, Jordan Grey, udførte din kyniske ordre. Næste morgen fandt man den gamle fyrste død, og senere samme dag besteg du tronen.

Din ihærdighed og iver efter at nå magtens tinde har dog kun tjent ét formål: Hævn. Tanken om Pauls endelig har fulgt dig i alle disse år, for ikke alene har han ødelagt din fader, men han har også vanæret Corinno-huset, og frataget dig din retmæssige arv, universet. Han er dog ikke den eneste, der har vanæret huset og dig. Din egen kødelige halvsøster, Irulan, har ved giftermålet med Paul ført huset imod fordærv, og for denne udåd findes kun én passende straf: Døden.

Efter at have modtaget beskeden fra Jessica Atreides om at mødes med hende, valgte du at medbringe din gamle sværdmester og ven fra Salusa Secundus, Jordan Grey, nu general for Corinno-husets samlede styrker. En gammel Sardaukar, hvis idealer og ligefremme personlighed har gjort ham til både din militære og politiske rådgiver. Han har, modsat din faders andre kejserlige tropper, altid holdt de ældgamle dyder i hævd, og helliget sig sin pligt til huset, og regnes idag blandt de bedste nulevende sværdmestre. Han vil ikke blot følge dig til mødet med Jessica, men har også, modsat alle andre rådgivere, fået tilladelse til at deltage i selve mødet med kejseren.



Du har aldrig før set kejseren, denne genstand for dit tilbagevendende had, men du véd, at når dette sker, vil du være parat, og før eller siden vil han falde, og arven vil igen tilfalde sin retmæssige ejer.

Du ved endnu ikke hvad mødet med Paul vil bringe, men spice-kvoten er blevet strammet alvorligt de sidste 6 år, og Corinno-husets prangende og storslåede stil er forfaldet. Igen vil det gamle kejserhus dog rejse sig, og alle vil da vide: Den rigtige kejser er igen iblandt os!

Mentat-status

For en uge siden modtog du besked fra dine rådgivere og mentater om husets økonomiske status, og spicens betydning for fremtiden.

Sidste år fik huset kun tildelt 7881 kg spice, og dette er kun en syvende del af forbruget for blot 5 år siden. Ikke alene er husets økonomi lagt i ruiner, også selve folket er begyndt at lide under fraværet af krydderiet. Gennemsnitslevealderen på Salusa Secundus er faldet med mere end 12 år, og hvis dette fortsætter et par år endnu, vil huset kun være en skygge af det gamle, stolte kejserhus, og din hævn vil være uopnåelig.

Af andre involverede er:

Nerf (Stormester af folket Tleilaxu)

Tleilaxu-folket er fremmede, og har holdt sig for sig selv. De er farlige og udspekulerede, for alt fremmed og nytænkende er årsag til universets sørgelige tilstand. Med sig bringer de forandringer, og de vækker din dybeste afsky.

Jordan Grey (Corinno-husets general, Sardaukar, din militære rådgiver)

Din gamle sværdmester, som nu er general for alle dine styrker. Jeres fælles ideologier har ikke kun gjort ham til din militære rådgiver, men også din ven, og et fast holdepunkt i en forsvindende æra.

El Bars O Gec Van Heric (Købmand af huset Ix, forhandler af forbudt teknologi)

En mand, som har vundet megen magt i universet, og som kan blive dig og din sag meget nyttig, og hans hjælp ville være belejlig i dette fornedrede selskab. I har længe opretholdt handel, og han støtter dig økonomisk, som du beskytter ham militært.

Estar (Fyrste af Eirio-huset)

En særdeles ung fyrste, som er et produkt af den nye orden i universet, og således en uerfaren yngling . Så naiv. Han minder dig om sin fader, som betvivlede din sag, og som faldt for din ordre. Ved denne dreng besked? Han må træde varsomt, hvis han ikke vil ende som sin forræderiske fader.

Jessica Atreides (Kejseren Paul Atreides' moder, søster i Bene Gesserit ordenen)

Hun er Bene Gesserit, en gammel orden, som til trods for sine afsporede moralske holdninger, aldrig har rejst sig imod dine forfædres kejserdømme. Hun er dog Paul Atreides moder, og ansvarlig for denne skæbnesvangre fejltagelse.

Paul Atreides (Den nye kejser, leder af Atreides-huset, bosat på Dune)

Han er centrum for alle dine tanker, og ansvarlig for alle fejltagelse nu og i al fremtid. Skal universet da længere trækkes med denne tyran, som beholder alt Spice, og derved ødelægger universet? Nyder han virkelig denne følelse af uindskrænket magt?

JORDAN GREY

Corinno-husets stor-general, Sardaukar af den gamle legion, blandt de ypperste sværdføgere i universet, og nyder af Corinno-fyrstens største gunst som militær og politisk rådgiver. Alt dette var Jordan Grey, men ét er udeladt! Jordan Grey er død, og rådner i dette øjeblik op på Dunes endeløse sletter, hvor ingen nogensinde vil finde ham!

Du ligner den 58-årige Jordan Grey, du bærer hans hukommelse og ejer hans færdigheder, men du er ikke ham. Dit rigtige navn er Escus Traxius, tleilaxisk facedancer.

En facedancer er en afart af det egentlige Tleilaxu-folk, som er istand til at overtage udseende og viden fra døde skabninger, i dette tilfælde Jordan.

Du er Nerfs, stormesteren af det fremragende og stolte folk Tleilaxu, trofaste tjener, og lyder denne din ophøjede velgørers ordrer. Når Han har valgt dig til denne krævende opgave, er det fordi, du ikke blot er den bedste af Hans ydmyge flok, men også den mest loyale. Desuden var du til stede på Dune, da denne, Hans åbenbaring viste sig for ham. Endelig har du en mulighed for at tjene dit folk, og rejse det retmæssigt fra denne uværdige, primitive horde.

For to dage siden, da Corinno-fyrsten, og hans general, Jordan grey, ankom til Dune, blev du beordret derud, for dér at påbegynde dit livsværk. Nok var Grey blandt universets bedste sværdmestre, men han ænsede ikke faren, og drak velvilligt velkomstdrikken. Kort efter var du hans lige, og fyrsten bemærkede ingen forandring. Generalens egen krop blev henslængt på Dunes udstrakte klitter, og der ligger han vel endnu.

Du kender din mesters planer. Han kender til formålet med dette fordækte møde med Jessica. Paul Atreides, kejserens, død. Dødsfaldet kan arrangeres, men dette løser ikke det næste problem, hvem skal overtage magten i universet bagefter?

Du ved, hvad din mester vil have, og det skal han få. Han har i sin uendelige vished besluttet sig for selve denne planet. Han vil have Dune. Han er ikke interesseret i noget kejserdømme, blot denne golde ørkenplanet, hjemmet for Spice Melangen, og derved kilden til alt magt. Med denne kan han sidenhen overtage kejserriget, men dette er Mesters egen sag. Denne planet skal *du* give ham. En opdagelse af din sande identitet kan dog vise sig katastrofal, både for dig, og Mesters fremtidige planer, og netop derfor valgte han dig.

I form af Grey nyder du Selarcs største gunst, og dine råd vejer tungt i hans politiske beslutninger. Således kan han føres af den rigtige vej. Du kender, som hans "ven", hans inderste ønsker, og for dig ser du blot en forfalden og forblindet fyrste, hvis hævngrænseløshed nu helt har formørket hans tanker og rationalitet, og derfor åbnet muligheden for din indvirkning på ham.



Du har i de sidste to dage studeret din nye identitet, og gennemgået denne generals tanker og minder. Dette er en stolt og fast mand, som ikke nemt rrokkes. Han har oplevet både Atreides-regimet, den gamle Corinno-kejsers rige, og tillige hans faders.

Denne general og kejserslige soldat, har dog også fortrængt tanker, og minder tynger denne ældre mand, og kun hans stålfaste idealer holder ham endnu fra sammenbrudets rand. Han har mord på samvittigheden, uædelt fyrste-mord, som han i det sidste år har gemt, men aldrig glemt. Han har dog i alle disse dage påmindet sig selv, at han handlede på ordre, ordre fra sin fyrste.

Sidste år, da Selarc skulle bestige tronen som uægte søn af Shaddam IV, mødte han modstand fra en gruppe ledet af Eirio-husets gamle fyrste, fader til den unge Eirio-fyrste, som nu skal deltage ved begge møder. Denne vandt gehør for sine bebrejdelser af Selarc, og det var dér, Jordan Grey modtog sin ordre. Eirio-fyrsten døde, og denne æreskrænkende gerning forfulgte denne stolte Sardaukar til døden. Han var blevet en bitter mand.

Mentat-status

Som fyrsten har også du haft adgang til Corinno-husets mentat-status, og er derved vidende om dette hus finansielle situation.

Sidste år fik huset kun tildelt 7881 kg spice, og dette er kun en syvendedel af forbruget for blot 5 år siden. Ikke alene er husets økonomi lagt i ruiner, men også selve folket er begyndt at lide under fraværet af krydderiet. Gennemsnitslevealderen på Corinno-husets hjemplanet Salusa Secundus er faldet med mere end 12 år, og hvis denne udvikling fortsætter blot få år endnu, vil huset kun være en skygge af det gamle kejsershus.

Af andre involverede er:

Nerf (Stormester af folket Tleilaxu)

En god og retfærdig mester, som du er bæret over at tjene. Hans ønske er blot, ved hjælp af Dune, at hæve dit folk fra det ukendte, og vise universet dets virkelige magt. Dette vil han naturligvis fuldføre.

Selarc (Fyrste af Corinno-huset, uægte søn af Shaddam IV)

Udfra Jordans hukommelse bedømmer du denne mand. Selarc er en mand, hvis liv er trykket af depression over universets forandring. Over for dette står han uforstående. Han skulle være et nemt offer for planen; han skal nok give Dune fra sig.

El Bars O Gec Van Heric (Købmand af huset Ix, forhandler af forbudt teknologi)

En købmand, hvis ideer om fremtidens univers du ikke kender, men dette overlader du til din mesters afgørelse. Så længe han indordner sig.

Estar (Fyrste af Eirio-huset)

En fyrste, hvis ungdommelighed og naivitet affekterer hans beslutninger, og dette kan nemt vise sig at være en svaghed. Dog må han også være ramt af bitterhed, "du" har jo trods alt slået hans fader ihjel.

Jessica Atreides (Kejseren Paul Atreides' moder, søster i Bene Gesserit ordenen)

Hun er fremfor alt søster i ordenen, og kan derfor træffe dette hårde valg, at skille sig af med sin søn. Du beundrer hende for dette, denne fuldstændig selvopofrelse.

Paul Atreides (Den nye kejser, leder af Atreides-huset, bosat på Dune)

Denne kejser har nu ledet universet med hård hånd i 5 år, og tiden er knap. Mødet med Jessica Atreides er vel sidste mulighed. Denne kejser må dø!

Af andre involverede er:

Nerf (Stormester af folket Tleilaxu)

Som leder af hele Tleilaxu-folket har Nerf næsten uanede beføjelser, og er derfor måske den største magtfaktor ved møderne. Tleilaxu-folket har aldrig benyttet sig af din handel, og dette nager dig, da de må gemme på enorme rigdomme. Hvorfor undgår de dig altid?

Selarc (Fyrste af Corinno-huset, uægte søn af Shaddam IV)

En fyrste hvis magt og position er blevet ham givet. Du véd, at du ikke har nogen ligheder med disse fyrster, men de er dog stadig en nødvendighed. Han har længe støttet dig, og det er blandt andet hos ham, du har søgt militær beskyttelse. Han er også Irulans halvbroder, og må ligesom du ønske hende væk fra denne kejser, så du kan indgå pagten med hende. Han må forstå dig.

Jordan Grey (Corinno-husets general, Sardaukar, Selarcs militære rådgiver)

Denne general virker som en gammel trofast karakter, og han har længe stået ved denne fyrstes side. Få håndterer sværdet bedre end denne bistrø solat.

Estar (Fyrste af Eirio-huset)

En ung fyrste, hvis uerfarenhed kan vise sig nyttig for dig. Han kan, hvis Selarc ikke vil, måske hjælpe dig med at afskaffe forbudet imod privat handel af Spice.

Jessica Atreides (Kejseren Paul Atreides' moder, søster i Bene Gesserit ordenen)

Selvom hun er kejserens moder, er hun dog mere end noget andet søster i ordenen, og handler derfor altid ud fra ordenens bedste. Du kender til denne ordens avlsprojekter, og har hørt om deres indblanding i alle fyrste-slægternes blod, selvom dit eget afkom dog endnu ikke er blevet hentet. Dette priser du dig lykkelig for, da kun Irulan bør føre din slægt videre. Hvad mødet med Jessica vil bringe ved du ikke.

Paul Atreides (Den nye kejser, leder af Atreides-huset, bosat på Dune)

I vejen for alle dine drømme om både handelen og Irulan står kun én forhindring, denne kejser. Alle ville være bedre tjent, hvis ikke denne mand sad på tronen, og selvom du aldrig har set ham, og stadig håber på at kunne tale ham til fornuft, kan du føle hadet imod ham. Eller er det jalousi?

ESTAR

Ydmyghed og underlegenhed har for længe præget Eirio-huset, men nu rejser det sig fra sit hvile, og styrke og retfærdighed skal følge i dets kølvand når det bryder sig vej igennem universets mørke horder. I spidsen for dette vil du stå, og dine ideologier skal spredes til de fjerne ender af universet, hvor du vil overvinde enhver modstand og uenighed, og sådan skal I hævne de uretfærdige gerninger, som så længe har hærget dit hus.

Du er med dine kun 22 år den yngste fyrste Eirio-huset endnu har set, men dette har aldrig stået dig i vejen, og vil aldrig komme til det. Dertil har du måtte overkomme for meget. Du har på dine kun 22 år oplevet mere sorg og omskiftelser end de fleste andre på et helt liv, og dette har sat sit præg.

I mange år forestillede du dig en fremtid, hvor du kunne overtage kejserdømmet og derved afstedkomme lyksalighed og fredsommelighed i universet, men der er kommet skår i denne vision. Nu ønsker du også at se retfærdigheden ske fyldest for de gerninger, der ikke kan glemmes. Mange har lidt, men endnu flere vil lide, før den nye orden er skabt. Sådanne drømme om kejserdømmet har fulgt dig længe, og selvom målet endnu ikke kan ses, har du ikke opgivet, ikke endnu!

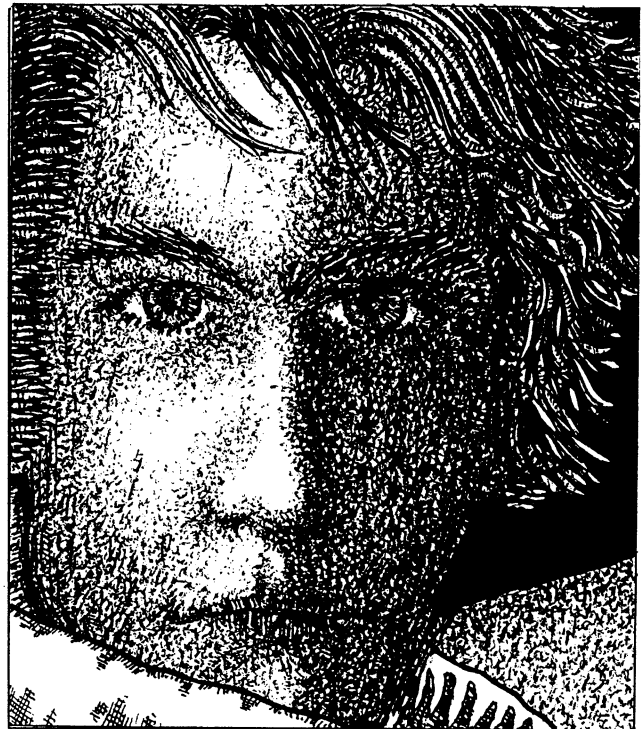
I vejen for alle dine ønsker og drømme står kun én mand. Du kan ikke lade alt falde blot på grund af dette, og derfor må der tages til handling. Kejseren må dø; før eller siden.

Eirio-huset var til for få år siden ukendt, men da den nye kejser, Paul Atreides, overtog magten, og lagde restriktioner på spicen, gjorde det sit indtog på den storpolitiske scene, som det i så mange år havde været udelukket fra.

Huset havde, i mere end 200 år før Pauls komme indkøbt store mængder af det uvuderlige Spice. Dette har kostet huset enorme ressourcer, og fortjenesten for alle disse års slid kan du nu høste. Både huset og folket har måtte lide for dette, men med hvilket resultat. Huset er nu, grundet den desperate mangel på Spice Pauls restriktioner har medført, et af de rigeste huse, og har således vundet en plads imellem de store huse, hvor det egentlig hører hjemme.

Således er nu Eirio-husets tilstand, og var det også, da du for blot 1 år siden overtog magten, på grund af din faders dødsfald.

Du befandt dig hjemme, da budskabet nåede dig: Din fader, den gamle fyrste af Eirio-huset var død, under ukendte omstændigheder. Utvivlsomt mord, men hvem? Hvem har kunnet begå et så nedrigt og uædelt fyrstedrab? Kejseren? Bene Gesserit ordenen? Tleilaxu-folket? Måske de andre huse? Du véd det ikke, men har besluttet, at forfølge synderen og knuse denne for sin gerning. Du vil hævne din faders grav. Måske mødet med kejseren kan kaste lys over dette, så hævnen kan fuldbyrdes.



Først er der dog mødet med Jessica, denne søster i Bene Gesserit ordenen. Du kender ordenens metoder, og du afskyr dem, og deres umoralske avlsprojekter. På grund af din alder har du endnu undgået deres planer for din fortsatte slægt, men er dette ikke kun et spørgsmål om tid? Du væmmes ved disse søstre hvis udseende blot dækker over et beregnende og kynisk væsen, og håber inderligt at kunne undgå denne ordens afskyvækkende favntag. Denne Jessica er enddog kejserens moder, og derfor ansvarlig for den ulykke hans fødsel har ført med sig. Hvorfor skulle hun være anderledes?

Det er dog ikke kun Bene Gesseritterne der ikke kan stoles på. Der er desuden dette Tleilaxu-folk, hvis leder vil være til stede under disse møder. For blot 4 uger siden modtog du besked fra dine spioner på Dune, at en gruppe tleilaxiske embedsmænd havde besøgt kejserens palads, hvorefter de var draget afsted igen. Skyldes denne halvfordækte handling i virkeligheden ikke forræderi. Og er de i så fald de eneste?

Mentat-status

Du har, inden du drog til Dune, samlet oplysninger fra dine mentater om husets økonomiske status.

Til trods for Eirio-husets nyvundne magt er det et lille hus, og modtager derfor ikke mere Spice end andre huse af samme størrelse. Sidste år var tilsendingen af Spice til huset på 1266 kg, hvilket kun er det kvarte af det årlige forbrug. Gemt væk råder huset dog over mere end 100.000 kg Spice, din genvej til magten!

Af andre involverede er:

Nerf (Stormester af folket Tleilaxu)

En Tleilaxu. Dette folk har længe undgået for meget opmærksomhed, og selvom de har underlagt sig kejserdømmet, kunne de meget vel have egne planer. Der er også dette møde, der nager dig. Var det forræderens ansigt de der viste?

Selarc (Fyrste af Corinno-huset, uægte søn af Shaddam IV)

En ældre fyrste som udviklingen, modsat dig, ikke har hjulpet, men snarere ført imod ruin. Han er plaget af hævn over tabet af sit gamle styre, og hans handlinger er formørket af dette. Han ville spolere riget, hvis han fik magten.

Jordan Grey (Corinno-husets general, Sardaukar, Selarcs militære rådgiver)

En gammel Sardaukar fra det forgangne styre. Han handler på sin fyrstes ordre, og hans beherskelse af sværdet frygtes af alle.

El Bars O Gec Van Heric (Købmand af huset Ix, forhandler af forbudt teknologi)

En mand man bør behandle med respekt, for hans magt har enddog overskredet de fleste fyrsters, og han taler på vejne af hele huset Ix. Hans støtte kunne måske vindes. Han er, som du, et produkt af de nye omvæltninger, men hans idealer er blevet ødelagt af hans succes. Vil der i sidste ende virkelig være plads til en sådan frikræmmer i din nye orden?

Jessica Atreides (Kejseren Paul Atreides' moder, søster i Bene Gesserit ordenen)

Hun er Bene Gesserit, og fra dette kan hun ikke løbe. Dette burde være nok grund til had, men hun er også kejserens moder, og en sådan må man behandle med respekt. Du kender til ordenens og kejserens uoverenstemmelser, men du er ikke sikker på, hvilket parti hun har taget.

Paul Atreides (Den nye kejser, leder af Atreides-huset, bosat på Dune)

Han er roden til det onde i universet, som så længe har undertrykt dit hus. Han må fjernes, så du kan gennemføre dine planer for fremtidens univers. Du har aldrig set denne kejser, men det skulle ikke være af betydning, hadet imod ham er for overvældende.