



*Paladins Lampe*

*af Christian Savioli*

*og Kristoffer Apollo*

## CREDITS

♦

**Paladins Lampe** er skrevet til  
Fastaval 95.

♦

### **Forfattere:**

Christian Savioli  
Kristoffer Apollo  
- efter en idé af Christian Savioli

♦

### **Tegninger:**

Anton Sølvsten

♦

### **Redigering og layout:**

Kristoffer Apollo

♦

**Spiltest:** Christian Savioli

**Blindtest:** Mette Finderup

♦

### **Spiltestere:**

René Pedersen, Karsten Nisbeth,  
Rasmus Ulsøe Johansen, Sanne  
Pedersen, Lars Møller, Dan Thagaard  
Hansen, Lars Kroll Kristensen, Anne  
Vinter Ratzert, Terese Nielsen, Søren  
Overgaard Nielsen, Michael Stehr  
Nielsen og Olav Junker Kjær

♦

Forfatterne vil gerne rette en stor tak til  
Anton, samt til Mette, spiltesterne og  
alle de andre, der kunne lide ideen og  
kom med gode forslag

## INDHOLDSFORTEGNELSE

**Side 3:**        **En ond Disney-historie**  
- gennemgang af idé og plot

**Side 4:**        **Seks udelige småskabninger**  
- gennemgang af spilpersonerne

**Side 5-8:**     **Trold skal kæmmes (1. del)**

Side 5:        *Mesteren kalder*

Side 6:        *Den anden side af Kraniet*

Side 7:        *Næsten en kernefamilie*

Side 8:        *Et stykke gammelt papir*

Side 8:        *Mesteren bliver glad*

**Side 9-12:**    **Rejsen mod lykken (2. del)**

Side 9:        *Ned til det gode*

Side 10:       *Den dejligste have*

Side 11:       *Den store bortførelse*

Side 12:       *Hjem uden Prinsessen?*

Side 12:       *Tilbage til ondskaben*

Side 12:       *Mesteren er da ligeglad*

**Side 13:**       **Bureaukrati og orker (3. del)**

**Side 14-18:** **Ridderen banker på (4. del)**

Side 14-15:    *Et lys i mørket*

Side 15:       *En rasende troldmand*

Side 15-16:   *Seks myg mod en bulldozer*

Side 17:       *Mange lange gange*

Side 17:       *Stål mod stål*

Side 18:       *Den store slutkamp*

Side 18:       *The End*

**Appendiks A: Sådan kører du scenariet**

**Appendiks B: Oversigt over spilpersonerne**

**Appendiks C: Oversigt over bipersonerne**

**Flowchart**

**Handout: Pergamentet fra 1. del**

**Personark: Spilpersonerne (Iqubus, Mugge, Golle,**

**Flakse Flammetunge, Maddik og Trøfle)**

## En ond Disney-historie

### - nogle ord om ideen og plottet

**Paladins Lampe** er i bund og grund en Disney-tegnefilm med onde hovedpersoner. Scenariet opstod som en joke, og det er meningen, at det skal være sjovt at spille, både for spillere og spilleleder. Ikke noget psyko-drama her; der bliver rig lejlighed til at spille tunge kvalitets-scenarier på resten af Fastaval.

Historien handler om seks små væsener, der alle bor på Ondskabens Borg og tjener Mesteren - den store og meget, meget onde troldmand, der ejer borgen. Det er sandsynligt, at den - kort fortalt - vil forløbe som følger:

I scenariets **første del** sender Mesteren spilpersonerne ud for at hente nogle sten, han skal bruge i et eksperiment. De skaffer dem - efter noget besvær - hos en troldefamilie, men finder også et pergament, der beskriver et eksperiment med en blomst.

Mesteren bliver henrykt, da han ser pergamentet, roser spilpersonerne og sender dem straks ud for at finde blomsten. I historiens **anden del** rejser de til Lykkedal for at hente blomsten i Kongens Have. De finder både blomsten og Prinsesse Tusindfryd, som de bortfører for at gøre Mesteren glad (jomfrutårer er yderst brugbare i alkymiske eksperimenter).

Mesteren bliver glad - men kun for blomsten. Prinsessen beordrer han dem distraet til at smide i fangekælder, "ned til alle de andre". **Tredje del** handler om, at spilpersonerne skal have parkeret Prinsessen et sted. Det er ikke nemt, for Mesterens vagt-orkester er ekstremt bureaukratiske - og har i hvert fald ikke fået ordre om, at nogen prinsesse skal sættes nogen steder hen! Til sidst lykkes det dog for spilpersonerne, der omsider kan lægge sig ned og slappe af.

Troede de. For der går ikke længe, før deres verden begynder at falde sammen. Kong Godfred har opdaget, hvad der er sket med hans datter, og sender Den Hvide Ridder ud for at hente hende. **Fjerde og sidste del** starter med, at en stor mand i en sølvskinnende rustning banker på borgens port og kræver at få prinsessen.

Ridderen sparker porten ind og begynder at slagte Borgens indbyggere fra en ende af. Samtidig går det op for Mesteren, at det faktisk var en prinsesse, de kom med - han bliver rasende og giver spilpersonerne ordre til at stoppe Ridderen - "for det er jer, der har hentet ham".

Det indleder en lang, action-fyldt slutsekvens, hvor spilpersonerne fortvivlet vælter rundt på Borgen og forsøger at gøre noget. De har ikke en jordisk chance for at stoppe Ridderen, endsige for at slukke hans lanterne (der virker som fokus for hans kraft). Ridderen ignorerer dem og koncentrerer sig om at udkæmpe en episk kamp mod Gorgumogh den Sorte, Borgens feltherre.

Til slut bliver alle trængt op i det store tårn (hvor Mesteren i mellemtiden har hentet Prinsessen op for at fortælle hende om sine skumle planer). Her udkæmpes den store slutkamp, hvor lynene gnistrer mod Ridderens bryst - indtil Mesteren dør, fordi han skvatter over en af spilpersonerne.

Og så er scenariet slut. Ridderen flyver ud mod solopgangen med Prinsessen, og spilpersonerne står tilbage som de nye ejere af en ruin.

**Scenariet er planlagt til at vare mellem fire og fem timer.** De to første dele bør tage ca. tre timer ialt; fjerde varer sandsynligvis omkring én time, mens tredje del kan varieres i længde efter behov.

## Seks udelige småskabninger

### - præsentation af spilpersonerne

Spilpersonerne er det centrale i **Paladins Lampe**. De giver historien *drive*. For det første fordi de er så inkompetente og derfor kan bruges til at skabe vanvittige *slapstick*-situationer, og for det andet fordi de fleste af dem samtidig er frygteligt selvhøjtidelige. De har ambitioner om at blive til langt mere, end de kan klare, og det skulle meget gerne fremprovokere nogle underholdende diskussioner, både indbyrdes mellem spillerne, og mellem spilpersoner og bipersoner. Faktisk er det deres ambitioner, der får det til at gå fuldstændig galt i historiens sidste del.

De seks stykker småkravl er:

**Iqubus**, der er gruppens åndelige leder. Han er en ranglet og grim, men intelligent dæmon, der ynder at tale i højtsvungne vendinger om ting, han egentlig ikke ved så meget om. Ingen andre end han selv ved, at Iqubus på grund af en genetisk fejl ikke kan se i mørket - i modsætning til alle andre dæmoner. Han er mørkeræd og er fakkeltænder på borgen.

**Mugge** er en lille goblin, der hjælper Mesteren med at brygge trylledrikke. Han forsøger at lure kunsten af, men har indtil nu kun gennemskuet, hvordan man laver en drik, der kan forandre ens hudfarve. Det forhindrer ham ikke i at kalde sig alkymist.

**Golle** er Mesterens nar - en lille rund dæmon, der går rundt i spraglet tøj med bjælder. Det er ham, der bliver sparket tværs gennem laboratoriet, når eksperimenter går galt. Denne behandling har muligvis rystet hans hjerne løs - i hvert fald stammer han. Golle er dog en dygtig akrobat og bugtaler.

**Flakse Flammetunge** er Mesterens familiar. Han er en lille, knaldrød drage, der er arrogant, forfængelig og intrigant. Flakse har et anstrengt forhold til virkeligheden på grund af sine tilbagevendende hukommelsestab.

**Maddik** er resultatet af et af Mesterens eksperimenter. Han ligner en krydsning mellem en rotte og en væsel og lugter ubehageligt. Maddik er smidig og diskret - han er ikke specielt smart, men til gengæld snu, slesk og dybt utroværdig.

**Trøfle** er gruppens stærke mand. Han er en dum, tyk, lyslilla dæmon, der er lidt over to fod høj (og dermed dobbelt så stor som nogen af de andre). På ryggen har Trøfle to små flagermusevinger, som han dog aldrig bruger, fordi Iqubus har forklaret, at de er for små til at holde ham oppe.

Ovenstående er en kort præsentation af spilpersonerne. Vi foreslår, at du - inden du kører scenariet - læser spillernes personark grundigt igennem, så du kender deres personer og kan spille op til deres forskellige svage punkter.

**Det er vigtigt, at du tænker dig om, inden du deler personerne ud til spillerne.** Brug fem minutter på at snakke med dine spillere, inden I begynder. Få et indtryk af dem - og fordel så spilpersonerne, som du synes, de passer bedst. Det er vigtigt, at Iqubus bliver styret af en dominerende spiller, for han er drivkraften bag mange af de valg, spillerne helst skal træffe. Derudover er Golle den sværeste at spille, forsøg at få en erfaren spiller til ham. Endelig vil det heller ikke skade, at Mugge får en udadvendt spiller, mens Flakse, Maddik og Trøfle er noget nemmere at gå til.

## 1. del:

# TROLD SKAL KÆMMES

**- spillerne finder deres roller, møder en bøvet familie  
og finder et pergament, der leder dem videre i eventyret**

Første del af **Paladins Lampe** er først og fremmest med, for at spillerne skal falde ind i deres roller. Mesteren sender dem ud for at hente nogle granater, og de vender hjem med et magisk pergament.

## Mesteren kalder

Start med at beskrive Borgen og dagligdagen for spillerne, svar på eventuelle spørgsmål og lad dem finde ud af, hvem der er hvem, og hvilket forhold de har til hinanden.

Historien starter med, at Mesteren kalder dem sammen i sit tårn. Hans stemme runger gennem Borgen: **IQUBUS! MADDIK! TRØFLE! KOM STRAKS HEROP!**

Flakse, Mugge og Golle er allerede deroppe. Mesteren beordrer dem til at tage om på den anden side af Kraniebjerg - *der hvor troldene bor* - og finde nogle granater til et eksperiment. I første omgang siger han det til Iqubus, Maddik og Trøfle - men han tilføjer hurtigt, at *Mugge - du ved hvilken type, jeg skal bruge - og Flakse - du kan også tage med - øhh... luftdækning!* Og til sidst trækker han Golle lidt til side og forklarer, at *Golle - jeg stoler på, at du kan holde styr på dem.*

Herefter går Mesteren ind i sit laboratorium og regner med, at spilpersonerne selv finder ud af resten. Forsøger spilpersonerne at stille spørgsmål, affærdiger han dem med knappe svar - det er tydeligt, at han hurtigt kan tabe tålmodigheden med dem. Mesteren er nærmere beskrevet på næste side.

## Ondskabens Borg

Mesterens fæstning ligger i **Dødningedalen**, i det inderste af **Jernbjergene**. Borgen er stor og sort og smyger sig op ad en bjergside. Faktisk ser det ud, som om den er hugget ud af et helt bjerg. På forsiden er der en kæmpe stor port, og i den bageste ende af Borgen knejser Mesterens tårn højt over resten.

Vi har med vilje ladet være med at tegne et kort over Borgen - den er nemlig magisk og følger Mesterens vilje; gangene bytter af og til plads, og nogle rum kommer og går efter årstiderne. Det er kun Mesteren, der altid kan finde rundt - de andre beboere har en idé om, hvor tingene ligger, men er aldrig helt sikre.

Dette giver dig - spillederen - mulighed for at styre spillerne rundt, som du vil. Du kan altid bare opfinde en ny gang, hvis det behøves - men lad være med at overdrive, så spillerne bliver irriterede.

Nogle ting forandrer sig dog aldrig:

I Borgens **kældre** ligger fangehullerne. Her passer vagt-orkerne på fangerne, og små dæmoner sniger sig rundt i skyggerne. Fra kældrene kan man altid høre piskesmæld, smertensskrig og en dyster metallisk banken. Der er selvfølgelig mørkt og klatmt dernede - og her har Maddik sit skatkammer.

På Borgens **mellemste niveau** bor Mesterens ork-hær, der ledes af Gorgumogh den Sorte, en ond ridder. Her ligger også køkkenet, hvor ork-kvinderne altid er i gang med at lave mad. Orkerne eksercerer tilsyneladende hele tiden - i hvert fald kan man konstant høre støvletramp og høje kommandoråb. På dette niveau opholder Iqubus og Trøfle sig til daglig.

Endelig er der **Mesterens tårn**. En lang vindeltrappe fører op til troldmandens private gemakker, der består af et behageligt forkammer med pejs og et stort laboratorium, som andre sjældent får lov at komme ind i. Her bor Flakse, Mugge og Golle.

## **Mesteren**

Mesteren er verdens ondeste troldmand. Han er ca. to meter høj (Trøfle går ham til lidt over knæet), tynd, går klædt i en kulsort dragt og bærer en spids, sort magikerhat. Han har et stort, grånende fuldskæg.

Hvad Mesteren er ude efter, ved kun han selv. Måske er det verdensherredømmet, måske hader han bare blomster, fugle og små børn, eller måske stjal nogen hans kælk, da han var lille. I hvert fald hører man tit en megalomanisk latter fra hans laboratorium.

Ingen er i tvivl om, at Mesteren er mægtig. Den magiske kraft sitrer i luften omkring ham, og når han bliver vred, slår lyn ned i horisonten. Indtil Den Hvide Ridder dukker op, kan Mesteren stort set alt.

Han opfatter alt, hvad der foregår på Borgen (selvom han nogle gange er lidt distraet), og derfor kan spilpersonerne ikke holde noget skjult for ham i længere tid. Desuden er han magisk forbundet til Flakse; når spilpersonerne er udenfor Borgen, kan Mesteren om nødvendigt sende telepatiske beskeder til sin drage.

Mesteren ser spilpersonerne som ligegyldige tjenere, der kan ofres. Han taler ned til dem med en buldrende, kommanderende stemme - som han kan få til at runge gennem hele Borgen, når han har lyst.

## **Den anden side af Kraniet**

Kraniebjerg er det bjerg, Ondskabens Borg ligger op til. Spilpersonerne er nødt til at vandre om på den anden side. Men først skal de lige ud af Borgen - hvilket ikke er så nemt at komme. Mesterens vagt-orke er usædvanligt dovne, og da de ikke har fået besked om, at nogen skal lukkes ud, er der ikke nogen, der bliver lukket ud!

Lad orkerne være nedladende og besværlige - og luk så spillerne ud efter lidt parlamentaren. Det er nok at true med at hente Mesteren eller Gorgumogh, for vagterne er bange for dem begge. Spillerne skal have en fornemmelse af, at orkerne er irriterende - men vagterne bliver først rigtig generende i historiens tredje del.

Orkerne er nærmere beskrevet på side 13.

Vandreturen er lang og besværlig. Det er ikke nemt at gå op af et bjerg, når man kun er ca. 30 cm høj. Den forløber dog uden de store vanskeligheder.

Hvis du har lyst til at gøre spillerne lidt nervøse, kan du vælge at smide et stenskred eller en overraskende geyser ind i historien, men det er ikke nødvendigt.

Omme på den anden side af Kraniebjerg får spillerne hurtigt øje på troldenes store, faldefærdige bjælkehytte, der er den eneste bebyggelse på den bare skråning. Inde fra hytten kan man høre en rungende banken og hakken - det er tydeligt, at der ligger en mine inde bagved.

Spilpersonerne vil sandsynligvis forsøge at snige sig ind i hytten. Maddik kan som den eneste klemme sig ind mellem bjælkerne - men han er ikke stærk nok til at åbne døren. Det nemmeste er at vente, til en af troldene kommer ud - og så smutte ind, mens døren er åben. Bumle kommer af og til ud efter mad (hun går hen til et par firben, slår dem i hovedet med sin grydeske og går ind igen), og onkel Humle kommer jævnlige ud og pisser op ad skråningen.

### **Jernbjergene**

Dette er hjemstedet for al verdens ondskab. Jernbjergene er store, ubehageligt gråsorte og ligger under en himmel, der altid er mørk og overskyet. Ingen ved, om det er dag eller nat.

Mellem bjergene løber floder af lava, geysere sprøjter damp og kogende mudder op, og på den stenede overflade ligger der afpillede kranier og skeletter.

I Jernbjergene bor der kun onde dyr - fx slanger, øgler, ravne og gribbe. Spilpersonerne kan tale med dyrene, men det er op til dig, om de får noget ud af det.

## Næsten en kernefamilie

Giv spilpersonerne tid til at kigge sig omkring, når de er kommet ind i Troldehytten. De kan nemt snige sig rundt - de befinder sig under troldenes øjenhøjde, og der er store træmøbler at gemme sig bag.

Hytten er delt op i to rum:

♦ **køkkenet**, der også fungerer som stue, mødding og soveværelse for Gumle, Bumle og Dumle.

♦ og **forråds-kammeret**, hvor onkel Humles øl gærer i hjørnerne. Humle sover selv i kammeret.

♦ derudover er der så **mineskakten**, hvor Gumle graver efter sten dagen lang.

Troldene bor rodet, beskidt og sparsomt møbleret. De har kun de allermest nødvendige ting, fx. består Bumles køkkenudstyr af et ildsted, en stor sort gryde, en ske og en stor (men rusten) kniv.

Spilpersonerne vil efter al sandsynlighed lede efter granater. Dem kan de kun finde to steder - i minen og på Dumle.

Nede i minen er Gumle som regel i vejen - og granaterne sidder stadig i klippen. Der står godt nok en hakke, man kan bruge, men det tager tid, larmer og får troldene til at komme løbende.

Det er mere overskueligt at få granater fra Dumle. Hun kaster sig over alle dem, Gumle finder i minen - og har derfor flere hundrede i sit hår.

For at få dem fra hende, er spilpersonerne nødt til enten at forhandle eller stjæle:

♦ hvis de vælger at **forhandle**, er det nemmest at få Dumle i enrum. Hun skal bare have noget, hun tror kan få hende til at se smukkere ud - eller skaffe hende en mand. Hun er nem at narre, fx. kan Mugges trylledrik muligvis bruges her ("ja, lilla er sådan en pæn hudfarve").

Får Gumle derimod nys om, at der foregår noget, blander han sig - og så bliver det straks vanskeligere for spillerne. Gumle kan godt regne ud, at granaterne betyder noget for dem, og han sætter derfor prisen højt. Han vil have noget, han kan bruge - redskaber, guld eller store mængder mad - og kan formentlig sætte spillernes opfindsomhed på prøve. Hvis de ikke finder på noget selv, sender Gumle dem op på bjerget efter nogle ravne - de er for hurtige til, at troldene selv kan fange dem, men bør ikke være noget problem for Maddik. Ravnene kan så senere vende tilbage og spotte spillerne fra luften.

♦ det er sandsynligvis nemmere for spilpersonerne at **stjæle** granaterne. Det giver også dig mulighed for at lave en kaotisk kampsekvens, for Dumles hår er så viltter, at man nemt bliver viklet ind i det - og så hænger man på ryggen af en hysterisk troldepige, mens hendes forældre kommer løbende... Hvis spillerne ikke tænker hurtigt, bør du tage en af dem til fange. Troldene hænger ham så op i loftet, mens de diskuterer, hvad de skal gøre - spise eller sælge...

Ligemeget hvilken mulighed, spillerne vælger, bør du lade få granaterne efter noget besvær. De er ikke det vigtige i dette afsnit. Det er derimod **pergamentet**, der står nærmere beskrevet på næste side.

### Troldene

Troldefamilien har fire medlemmer. De er store, mosgrønne, langsomt tænkende og bliver til sten, hvis de kommer ud i sollys. Heldigvis for dem bor de et sted, hvor der altid er overskyet.

**Gumle** er familiens overhoved. Han er stor, tyk og glad for mad (han går tit rundt og tygger på en sten). Han er ganske snu og en stædig forhandler, der vil prøve at presse så meget ud af spillerne som muligt.

**Bumle** er Gumles kone. Hun er den arketypiske forvirrede husmoder, der altid går rundt med sin grydeske - og et tørklæde om hovedet.

**Dumle** er Gumles og Bumles datter, en pyntesygt teenage-trold. Hun bekymrer sig mest om sit udseende, og om at blive gift. Hendes yndlingssmykker er de røde granatsten, som hun har flettet ind i sit hår - og nødig vil af med.

**Gamle Onkel Humle** er Bumles fordrukne onkel. Han sidder dagen lang og drikker trolde-øl (en skummel drik, der lugter, som om nogen har blendet to rådnede æg i en halv liter af Århus Å). Hvis nogen fortæller ham om spilpersonerne, foreslår han, at de skal spise dem.

## Et stykke gammelt papir

Mens spilpersonerne er hos troldene, finder de **pergamentet**. Det ligger nederst i møddingen i troldenes stue - eller hvor du nu synes, spilpersonerne skal finde det. Det er magisk, og derfor kan Flakse lægge mærke til det. Ellers kan du lade en af de andre falde over det.

Lad spilpersonerne finde det, når de er ved at være færdige med at skaffe granater (og sørg for, at de tager det - lad det om nødvendigt falde ned i hovedet på dem). De kan sagtens stjæle pergamentet, hvis de er diskrete, men hvis Gumle ser dem, bliver han sur og jager dem ud - og de kommer til at betale en høj pris for det, hvis de vil købe det af ham.

Når spilpersonerne har sikret sig granater og pergament, går turen tilbage til Ondskabens Borg (hvis de overvejer noget andet, begynder Mesteren efter et stykke tid at råbe i Flakses hoved).

Turen går uden problemer. Indtil de når til Borgen - for vagt-orkerne har ikke lige lyst til at lukke nogen ind. Til sidst er der dog en af orkerne, der stikker hovedet ud over kanten og siger til de andre: *Det er sgu da de der fyre, der arbejder for Mesteren, er det ikke? Jeg synes, jeg kan genkende ham den lille pindarm.*

Og derefter bliver spilpersonerne så lukket ind - med en reprimande om at huske at få kendeordet en anden gang. Orkerne er nærmere beskrevet på side 13.

## Mesteren bliver glad

Spilpersonerne kommer op i tårnet samtidig med, at Mesteren kommer ud af sit laboratorium (han ved selvfølgelig, at de er på vej). Han ser tilfreds ud, da han får granaterne - men lyser først op, når han ser pergamentet. Selv hvis spilpersonerne forsøger at skjule det, tager han det bare fra dem med et glad *Næh, jeg ser, at I har fundet noget mere til mig*. Han kender jo til alt, der foregår på Borgen.

Under alle omstændigheder roser Mesteren dem for deres pligtoplevelsen - og for at de selv kunne tænke sig om og tage initiativ til at få fat i pergamentet. **Det er vigtigt, at han roser dem for deres initiativ - det kan lokke dem til at stjæle Prinsessen senere i eventyret.**

Mesteren løber hurtigt pergamentet igennem, gnækker ondt og sender så spilpersonerne ud efter en *cuore amoricus*:

*Som du sikkert ved, Iqubus, findes den blomst kun ét sted i nærheden: I Kongens Have i Egelund. I må straks rejse ned og finde den til mig, så jeg kan lave dette geniale eksperiment.*

Og derefter lukker han sig igen inde i sit laboratorium.

Spilpersonerne har hørt om Egelund, men aldrig været der. De ved, at det er hovedstaden i Lykkedal - et modbydeligt land, der ligger for enden af den store vej, der leder væk fra Borgen.

### Pergamentet

I et tyndt elfenbensrør ligger en udreven side fra en alkymi-bog. Teksten beskriver, hvordan man forvandler en magisk, god blomst (ved navn *cuore amoricus*) til en ond, sort blomst, som kan bruges til at nedbryde folks sind. Pergamentet er vedlagt som handout.

Det tilhørte i sin tid en ung og dristig troldmand, der med livet som indsats fik det fra dæmonerne i bunden af Jernbjergene. På vej hjem var han dog så uheldig at blive fanget af onkel Humle (der dengang var knap så fortrukken).

Troldmanden tilbød Humle pergamentet i bytte for sit liv, og det gik Humle ind på - indtil han åbnede røret og så, at der bare lå noget gammelt papir. Så blev han sur og åd troldmanden alligevel.

Pergamentet smed han i hjørnet af sin hytte, og der har det ligget lige siden (trolde gør ikke rent så tit).



## 2. del:

# REJSEN MOD LYKKEN

**- spillerne tager afsted efter en blomst, møder godheden selv og vender tilbage med en prinsesse**

I denne del af eventyret drager spillerne igen ud - nu efter en *cuore amoricus*. De kommer til den gode verden, en skarp kontrast til deres egen, og bliver forhåbentlig lokket til at bortføre den naive prinsesse.

### Ned til det gode

For at komme ud af Borgen skal spilpersonerne endnu en gang forbi portvagterne - der stadig ikke har fået ordre om at lukke nogen ud. Men på dette tidspunkt har de nok lært at tackle vagterne (der også har lært at genkende spilpersonerne), så det bør ikke være særligt problematisk at slippe ud.

Det er nemt at finde til Lykkedal - der går nemlig en stor, brostensbelagt vej derved. Langs vejen står der store pæle med kranier på toppen og advarselsskilte ("Du nærmer dig nu ONDSKABENS BORG").

Spilpersonerne trasker ned ad vejen. Hvis de har generet ravnene tidligere, er det oplagt at lade dem flyve rundt og skrigende *aldrig mere! det går galt! det går galt!* - ellers sker der ikke noget på turen. Efter en lang vandren begynder skyerne at skilles, sollyset bryder igennem, og Lykkedal ligger foran dem.

Spilpersonerne sniger sig sandsynligvis ind i byen. Det er muligt, at de først sender Maddik eller Golle ind for at rekognoscere, men det betyder ikke noget. Egelunds beboere gør nemlig ikke noget for at stoppe

#### Lykkedal

I Lykkedal er alting godt. Solen skinner altid (det er aldrig nat), blomsterne står i flor, og menneskene lever i harmoni med sig selv og naturen. I baggrunden kan man hele tiden høre kilders rislen og lykkelig børne- og fuglesang. Der lugter syrligt og friskt, som en skov i foråret, og alt er grønt og dejligt.

Dalen er befolket af gode dyr. Hvide heste galoperer rundt, påfugle viser deres pragt, og i skovene skræpper papegøjerne løs, mens nuttede egerne frejdigt piler op og ned ad træstammerne.

I dalens midte er der en lille skov ved navn **Egelund**, og ved siden af den ligger byen af samme navn. Egelund er en smuk by, der består af hvidkalkede to-etages huse, der er hyggeligt strøet langs de pletfri gader.

Beboerne i Egelund er venlige og går tilfredse rundt og gør deres daglige dont. De bærer hvidt tøj, tilsat enkelte glade farver (tørklæder og veste i rødt, gult og grønt). Flere af dem synger, mens de arbejder.

Kong Godfreds Slot ligger i byens centrum. Det er nærmere beskrevet på side 10.

dem. Hvis de opdager spilpersonerne, hilser de dem derimod med et venligt smil og en glad vinken.

**Her skal du køre på kontrasten mellem spillernes mistro og Egelund-boernes naivitet.** Alle går rundt og er glade her, så der er ingen grund til at mistænke nogen for noget ondt. Når bagerbudet kommer forbi, spørger han selvfølgelig spilpersonerne, om de vil have et brød, hvis de står og ser sultne ud (brødene er meget blødere og lækrere end dem, de er vant til fra Ondskabens Borg).

Spilpersonerne kan nemt finde Kongens Slot. Det ligger og rager op over alting midt i byen, og hvis de ikke selv kan finde det, kan de altid spørge om vej. De flinke byboer forklarer dem gerne, hvordan de kommer derhen.

## Den dejligste have

Kongens Have er nem at finde - de smukke trækrøner når op over slotsmuren. Den nemmeste måde at komme derind på er at gå hen til Hovedporten og spørge vagterne om vej - men det tør spillerne næppe.

Det er mere sandsynligt, at de forsøger at komme over muren. Udnyt det til noget *slapstick*. Muren er så glat, at selv Maddik ikke kan klatre på den - så de skal bruge et reb. Det kan de skaffe i byen, men derefter skal de også over muren med det - og hvem er stærk nok til at trække Trøfle op? Lad dem endelig fumle lidt rundt - og genér dem med nogle vagter på patrulje (der dog ikke reagerer udover at ryste på hovedet af spilpersonerne).

Når de kommer over muren, lander spilpersonerne i en næsten skumgummi-blød jordbund, hvor det saftige græs går dem til halsen. Her er masser af smukke blomster (Iqubus kan ikke umiddelbart se, hvilken der er en *cuore amoricus*), og fra den anden ende af Haven lyder en smuk og klar pigestemmes sang.

Det er Prinsesse Tusindfryd, der sidder på sin bænk, spiller lut og synger. Hendes sang er så smuk, at alle dyrene har samlet sig og stirrer fortryllet på hende. Småfuglene gnubber sig kærligt op ad hinanden, og ved Prinsessens fødder leger Kissemus og Pjuskeplys.

### Prinsesse Tusindfryd

Kong Godfreds datter er en besnærende ung kvinde.

Hendes øjne er store og brune som et dådyrs, hendes hud er hvid som det fineste elfenben, og hendes hår er gyldent og glimter som det pureste guld.

Hun bærer en hvid kjole med gylden bort, og over den et lyseblåt sjal. Om halsen og håndleddene har hun det ene smukke smykke efter det andet; alle af guld og besat med ædelstene.

På grund af sin beskyttede opvækst er Prinsessen en anelse naiv. Hun tror ikke, at nogen kunne finde på at gøre andre noget ondt, og hun er vant til, at alle andre er søde og venlige mod hende. Til gengæld er hun alles kæledægge, fordi hun er så godhjertet.

Tusindfryd holder af at sidde i Haven og synges - og se på, at **Kissemus og Pjuskeplys** tumler rundt. De er hendes to kattekillinger, der er gylden-brogede og bærer henholdsvis en lyseblå og en lyserød sløjfe.

### Kongens Slot

Kong Godfreds smukke slot ligger i Egelunds centrum. Det er kridhvidt og rundt, og i midten fanger gyldne kupler og spir solens stråler.

Slottet er omkranset af en spejlglat, hvid marmor-mur og har kun én indgang. Nemlig Hovedporten, der bevogtes af to venlige vagter med hellebarder.

Ligesom med Ondskabens Borg har vi valgt at lade være med at tegne Slottet. Der er kun to steder i Slottet, der er vigtige i scenariet, nemlig Kongens Have og Prinsesse Tusindfryds Kammer. Hvis spillerne ønsker at bevæge sig rundt i resten af bygningerne, må du improvisere dig frem. Du kan gøre, som du har lyst til, bare du husker, at Slottet er et kliché-agtigt fantasy-slot.

**Kongens Have** finder man ved at gå en kvart omgang rundt om Slottet, til venstre fra Hovedporten. Man kan let genkende Haven udefra, for trækrønerne stikker op over muren.

I Haven tilbringer Prinsessen meget af sin tid. Der er en overflod af smukke blomster og planter, der vokser i en silkeblød jordbund. Fugle i mange farver hopper glade rundt og pipper, og små hvide lam bræger lykkeligt - undtagen når Prinsessen synger, og de sidder og kigger henført på hende.

**Prinsessens Kammer** ligger op til Haven. Det er et yndigt pigeværrelse med en stor lyserød himmelseng i midten. Rummet flyder med Prinsessens hundredevis af smukke kjoler, smykker, hårbånd og sko, der alle er i behagelige pastelfarver.

Ved indgangen til Prinsessens Kammer står to vagter altid posteret. De hedder Hubert og Georg og er lige så flinke som resten af Egelunds beboere. Selv hvis Prinsessen bliver båret skrigende bort, tror de, det er en leg, og ryster overbærende på hovedet.

## Den store bortførelse

Spillerne er kommet ind i Kongens Have for at lede efter en blomst. Men **det er nu meningen, at de skal lokkes til at bortføre Prinsessen**. De kan ikke undgå at lægge mærke til hende - hun tiltrækker hele Havens opmærksomhed med sin sang, og de skal hen til hende for at få blomsten. Den eneste *cuore amoricus* i verden vokser nemlig bag Prinsessens bænk. Det er en stor orkidé med hjerteformede hvide og dybrøde blade; den smukkeste og mest statelige blomst i Haven. Alle spilpersonerne kan se, at de må være dén, de er ude efter.

Blomsten er ikke så vigtig i denne scene - den kan de bare hive op (og eventuelt tage noget jord med, så den kan overleve). Du skal bruge kræfterne på at lokke dem til at bortføre Prinsessen. Beskriv hvor smuk hun er, og hvor yndeligt hun bevæger sig. Hvis det ikke får dem til at fatte, hvad hun er, kan du lade en af vagterne sige noget til hende - han titulerer hende selvfølgelig 'prinsesse'.

### **Når det er klart, at de står overfor en prinsesse, skal du spille på følgende ting:**

- ♦ Iqubus vil gerne vise sit værd, fx. ved at bortføre en prinsesse. Sørg for, at han forstår, at det er en prinsesse - for så vil han forhåbentlig tage initiativet.
- ♦ Flakse mener, at man skal bortføre prinsesser og den slags for at være en rigtig drage.
- ♦ Mugge vil også gøre noget stort - og så ved han, at jomfrutårer er meget værd for Mesteren. Og kan man finde renere tårer end Tusindfryds?
- ♦ Maddik vil være ude efter Prinsessens smykker, og du kan også spille på hendes gyldne hår og elfenbenshud. Han bør være fristet til at stjæle hele prinsessen.
- ♦ Og de fik allesammen ros af Mesteren, sidst de var ude, og selv tog initiativet til at tage pergamentet med hjem.

Prøv at manipulere spillerne hen mod en bortførelse. Men de skal helst føle, at det er deres eget valg.

### **Det er ikke svært at bortføre Prinsessen:**

♦ **Spillerne kan faktisk bare slå hende ned** og bære hende bort, uden at nogen gør noget ved det. Trøfle kan let løfte hende. Det kan selvfølgelig godt være, at vagterne skrider ind, hvis spilpersonerne gør det foran næsen på dem, men ellers aner de intet ondt.

♦ **Alternativet er at narre hende med sig.** Tusindfryd er temmelig naiv og falder for næsten enhver søforklaring. Da vi spilttestede scenariet, hoppede Maddik op på hendes arm og forsøgte at hive hendes armbånd af. Prinsessen klappede ham på hovedet og spurgte, hvad han var for en sjov lille fyr - og Iqubus skyndte sig at forklare, at Maddik ville have hende med ud i skoven, hvor hendes far ventede med en overraskelse. Hvorefter Prinsessen glædesstrålende fandt kappe og støvler frem...

Så længe spilpersonerne ikke gør noget åbenlyst ondt (som at slå et uskyldigt dyr ihjel), følger Tusindfryd gerne med ud af byen.

Spillerne må helst ikke få færtten af, hvor let det er at bortføre Tusindfryd. Hvad enten hun følger frivilligt med eller ej, skal du sætte nogle små forhindringer i vejen, så de føler det som en sejr. Lad vagterne spørge, hvor de skal hen, eller lad Kissemus og Pjuskeplys komme hoppende og forsøge at få spilpersonerne til at lege med sig (fx. skubbe Iqubus omkuld og begynde at rulle rundt med ham i poterne).

Men derefter drager de afsted med Prinsessen og blomsten. Da de er på vej væk fra Egelund, kommer en småtyk, rødmosset mand med et godmodigt ansigt ud på slotsbalkonen og råber *Tuuusindfryyd... Tuuusindfryyd... hvor er du?*

Det er Kong Godfred den 4. (hvilket man kan se på hans pæne krone), der kalder på sin datter. Men han har ikke noget at gøre med resten af historien.

## Hjem uden Prinsessen?

Historien er bygget op om, at spillerne bortfører Prinsessen - og derfor er resten af scenariet skrevet ud fra den forudsætning. Men det kan godt lade sig gøre at køre det, selvom de lader være:

- ♦ Hvis de nøjes med at tage blomsten med, kommer Ridderen for at få den tilbage - den er magisk forbundet til Tusindfryd, der dør, hvis den ikke kommer hjem.
- ♦ De kan også finde på at slå Prinsessen ihjel. Det vil være meget u-disneysk, og du skal kun lade dem gøre det, hvis de virkelig insisterer. I så fald kommer Ridderen for at hævne - og så er han sur!
- ♦ Eller du kan lade Tusindfryd følge med ved eget initiativ. *Nej, går I allerede? Hvor skal I hen? Ondskabens Borg? Det lyder sjovt - må jeg komme med?* Det kan give nogle temmeligt morsomme scener, når Prinsessen stiller dumme spørgsmål på vej derop.

## Tilbage til ondskaben

Spilpersonerne vil formentlig sætte kursen mod Ondskabens Borg. Hvis de har slået Tusindfryd ned, går det uden problemer - et par enkelte dyr kigger dog undrende på dem. Tæt på Borgen vågner Prinsessen så op og begynder at græde og snøfte, at hendes far nok skal få hende fri.

Hvis de derimod har narret Prinsessen, begynder hun langsomt at få mistanke til dem. Da de når ud af solens lys, begynder hun at tøve - og siger, at hendes far har sagt, at hun ikke må gå derind. Spilpersonerne kan dog stadig få lokket hende med, hvis de tænker sig om (under spillet blev dette løst ved, at Flakse drak Mugges trylledrik og gjorde sig grøn - de bildte så Tusindfryd ind, at Flakse skulle til dragedoktoren oppe i bjergene).

I takt med, at de når længere op i bjergene, bliver Tusindfryd mere og mere bleg, og da Borgen er inden for synsvidde stopper hun op og siger med gråd i stemmen og blikket vendt nedad: *Jeg tror, I har narret mig.* Hun følger med uden modstand, men snøfter, at hendes far er konge og nok skal redde hende og straffe spilpersonerne.

Da de når frem til Borgen, vil orkerne vide, hvem hende tøsen er, før de bliver lukket ind.

## Mesteren er da ligeglad

Oppe i tårnet venter Mesteren utålmodigt på sin blomst - som er det eneste, der interesserer ham lige nu (han er i sit maniske hjørne). Han snapper blomsten ud af hænderne på ham, der holder den, roser ham for at have holdt den i god stand - og sætter kursen mod laboratoriet.

Hvis spilpersonerne forsøger at fortælle ham om Prinsessen, stopper han op et øjeblik, lytter åndsfraværende og siger henkastet: *Ja, ja, det er godt. Smid hende ned i fangekælderen til de andre* - inden han igen låser sig inde. Herefter bliver Mesteren godt sur, hvis nogen forstyrrer hans eksperiment.

Nu står du forhåbentlig med nogle skuffede spilpersoner, der ikke ved, hvad de skal gøre. I sidste ende vedtager de sandsynligvis at smide Tusindfryd i fangekælderen - og dét handler scenariets 3. del om.

Hvis de ikke gør noget ved hende, men bare lader Prinsessen sidde et sted, kommer nogle af vagtorkerne forbi og tager hende med. De kan godt se, at hun ikke hører til på Borgen - og smider hende for en sikkerheds skyld i fangehullet.

Endelig kan det være, at spilpersonerne finder på at forsøge at levere hende tilbage igen. Det kan ikke lade sig gøre - for vagterne nægter at lade hende slippe ud. De kan se, at hun ligner én, der burde sidde i fangehullet, og vil derfor ikke tage ansvaret for at lukke hende ud.

### 3. del:

## BUREAUKRATI OG ORKER

### - et mellem spil, hvor spillerne parkerer en prinsesse

Historiens 3. del er et gummi-afsnit, som du kan gøre meget eller lidt ud af efter behag - afhængig af, hvor meget tid, I har tilbage. I denne del forsøger spilpersonerne at slippe af med Prinsessen og møder måske nogle af Borgens øvrige beboere.

Hvis de bringer Prinsessen ned i fangekælderen, møder de Graznåg og Guthrot. Det er to orker, der er så ubehagelige, at de er blevet fjernet fra normal tjeneste og i stedet sat til at bevogte fangerne. De sidder ved et lille bord for enden af en tilsyneladende endeløs gang, der er fyldt med store gitterporte, bag hvilke man kan høre piskesmæld og skrig af smerte. På bordet ligger en masse papirer og roder.

Graznåg og Guthrot har selvfølgelig ikke hørt noget om, at nogen prinsesse skal sættes ind - og derfor nægter de at gøre det. De peger på nogle krøllede papirer, siger *Det står der ikke noget om i dagsbefalingen* og ryster sigende på hovedet. Og de vil heller ikke lade spilpersonerne sætte hende ind, for det må man ikke ifølge reglementet.

De ønsker egentlig bare, at spilpersonerne går deres vej. De er meget sværere at overtale end de orker, spillerne tidligere har mødt.

For at få dem til at makke ret er spilpersonerne nødt til at sætte Graznåg og Guthrot i en situation, hvor de risikerer at blive straffet, hvis de lader være. Da vi spilstede, løste problemet sig ved, at Flakse i irritation brændte dagsbefalingen af. Derefter truede spilpersonerne med at tilkalde Gorgumogh og fortælle ham, at de to orker ikke kunne passe på deres ordrer...

Spillerne skal have et frustrerende skænderi med de to, inden de slipper af med Prinsessen. Derefter kan de så sætte sig ned og slappe af forskellige steder i Borgen. Trøfle går nok ned efter noget mad, mens Flakse trænger til at sove, og Maddik sikkert har nogle ting, han skal have gemt. Iqubus skal have tændt sine fakler, og Mugge og Golle finder sikkert også på noget.

Lad herefter spillerne slappe lidt af. De kan gå lidt rundt og prale overfor nogle af Mesterens andre tjenere, og du kan eventuelt lade dem møde Gorgumogh her (se beskrivelsen på side 17). Historien går ned i gear et kort øjeblik, inden 4. del starter med, at deres nemesis dukker op...

### Orkerne

Mesterens vagter er grønne og ligner Games Workshop-orke. De bærer alle beskidte rustninger og forskellige håndvåben.

Orkerne er hver især meget bevidste om deres position i Borgens hierarki. De tager kun imod ordrer oppefra og nægter at gøre ting, de ikke har fået ordre til. De er nogle dovne bureaukrater, der har svært ved at acceptere andre måder at gøre tingene på, end dem de kender. De har det faktisk bedst med slet ikke at lave noget.

Vagterne behandler de fleste andre som skidt - de er brovtne, nedladende, pralende og ubehagelige. Enhver bøn bliver mødt med en hånlatter. Hvis en af deres egne, fx. Mugge, beder dem om noget, er de dog en anelse venligere.

Hvis de derimod står overfor en overordnet (Mesteren eller Gorgumogh), bliver orkerne pludselig underdanige og sleskende. De er bange - meget bange - for troldmanden og den onde ridder, og forsøger at gøre sig usynlige, når de to er i nærheden. Hvis de ikke bliver lagt mærke til, kan de heller ikke få skylden for, at noget går galt...

Derfor nægter orkerne også at gå op i Mesterens tårn. Det er forbudt område for dem, og hvis nogen (Trøfle) skulle begynde at slæbe dem derop, går de i panik.

## 4. del:

# RIDDEREN BANKER PA

**- der kommer en mand i pladerustning, Mesteren bliver rasende, og spillerne har pludselig et problem**

Den Hvide Ridder dukker op for at redde Prinsessen, og alt begynder at gå galt for spilpersonerne. Ridderen begynder at slå Borgen ihjel fra en ende af, og Mesteren beordrer rasende spilpersonerne til at fjerne ham. I slutsekvensen - der helst skal foregå i højt tempo - kæmper Ridderen først mod Gorgumogh og derefter mod Mesteren og dræber dem begge - formentlig med ufrivillig hjælp fra spillerne.

Eventyret slutter sandsynligvis med, at Ridderen tager Prinsessen med væk og lader spilpersonerne stå tilbage i ruinerne af Ondskabens Borg.

## Et lys i mørket

Bedst som spilpersonerne sidder og slapper af, dukker der et klart hvidt lys op i horisonten. Lyset er så skinnende hvidt, at det er indlysende, at det ikke hører hjemme i Jernbjergene. Det bevæger sig langsomt, men støt, mod Ondskabens Borg, og pludselig kommer der liv i Borgens vagter, der løber frem og tilbage og skriger kommandoer ud.

Gorgumogh dukker op ved porten og sender en patrulje ulveryttere ud. De rider ud i fuld galop, og lyset stopper i nogle minutter, da de når derud. Man kan høre lyden af kamp, og af orker, der skriger i smerte og panik, og så fortsætter lyskilden mod Borgen.

Lidt efter kan man se, at lyset stammer fra en lanterne, der bæres af en mand i skinnende rustning. Det er Den Hvide Ridder, som Kong Godfred har sendt ud for at redde sin datter. Han rider roligt hen til

### Den Hvide Ridder

Paladinen ligner en kampmaskine; det er ikke til at se, om der faktisk gemmer sig et menneske inde i den sølvskinnende pladerustning, han bærer. Over rustningen har han sin våbenkappe, der er helt hvid, og ovenpå hjelmen sidder en hvid fjerduk. Han rider på **Sølvmanke**, en intelligent hest, der også er klædt i plade - og iøvrigt er næsten lige så livsfarlig som sin herre. På hesten hænger Ridderens hvide skjold og lanse.

I højre hånd bærer Ridderen et stort slagsværd. Både det og rustningen er vældigt magiske, hvad der gør ham så godt som usårlig. Fra hans højre håndled hænger symbolet på Prinsessens gunst: et bånd, der er flettet af hendes gyldne hår og rød silketråd - som Ridderen har vundet i en turnering.

I den anden hånd bærer han sin magiske lanterne (der har lagt navn til scenariet). Dens lys fungerer som fokus for hans styrke - der går sjældent mere end et par sekunder, fra en stakkels ork er kommet ind i lyskeglen, til den ligger på jorden i to dele.

Ridderen er et levn fra dengang, hvor monstre var noget, man slog på, og rigtige helte tog på *dungeoneering*. Han opfører sig som en AD&D-paladin - sparker døren ind, ser sig omkring og går hen og slår på det største monster. Da han finder ud af, at Mesteren ikke har tænkt sig at stille op til duel, begynder Ridderen med systematisk *dungeon*-mentalitet at rense Borgen fra en ende af.

Hvis han møder spilpersonerne, ignorerer han dem - de er ikke store nok til at være farlige. De skal gøre noget for at tiltrække sig hans opmærksomhed, der dog ikke er behagelig at have. Først bliver lanternen sænket ned, så følger Ridderens hoved efter, og man kan høre hans tunge åndedræt. Han kigger undersøgende på spilpersonen, der må håbe, at noget andet fanger Ridderens opmærksomhed, inden han beslutter sig til at hæve sværdet...

borgporten, hvor han stiger af hesten og banker på med sin knytnæve. Hans banken giver genlyd gennem hele Borgen, og det gør hans stemme også, da han siger:

*Ondskabens tjener! I har med djævelsk list og satanisk kraft bortført Prinsesse Tusindfryd! Denne ugering har rystet den ganske Lykkedal, og jeg har svoret, at den ikke skal blive ladet uhævnnet! Jeg er Prinsessens forkæmper! Jeg ønsker at møde jeres herre i en kamp, der skal sone jeres brøde! Vid, at jeg vil vise jer samme nåde, som I har vist Prinsessen! Har I fået Lykkedals smukkeste blomst til at visne, vil jeg ikke helme, før den sidste sten er knust i denne blasfemiens fæstning!*

## **En rasende troldmand**

Ridderens banken får Mesteren til at reagere. Han kommer ud af laboratoriet med lyn i øjnene og spørger, hvem der har ledt Ridderen til Borgen. Troldmanden stæser rundt i nogle minutter, mens han mumlende lægger planer for, hvad der kan gøres. Indtil et lys går op for ham, da han husker noget fra en tidligere samtale. Han vender sig mod spilpersonerne og siger:

*Sagde I ikke noget om en prinsesse, da I kom tilbage?*

Hvordan den næste scene bliver, afhænger af spillernes reaktion. Hvis Mesteren bliver sur på dem, skælder han dem ud for at have forstyrret hans eksperiment og bragt Borgen på afgrundens rand - og giver dem ordre til at fjerne Ridderen (*for det er jo jer, der har hentet ham*). Lykkes det dem derimod at holde ham lidt glad, tilgiver han dem (sådan da) og lover dem en stor belønning, hvis de kan få Ridderen væk. Det er op til dig, hvad han lover dem - oplagte emner er: magt til Iqubus, viden til Mugge, juveler til Maddik, intelligens til Trøfle, frihed til Golle og styrke (størrelse) til Flakse.

Og derefter går Mesteren endnu en gang ind i sit laboratorium. Derfra sætter han en nødplan igang. Mesteren går, uden at spilpersonerne opdager det, ned og henter Prinsessen, som han tager med op i tårnet og fortæller om sine skumle planer. Hvis det ikke lykkes at stoppe Ridderen, har Mesteren tænkt sig at lade sine undersåtter i stikken, tage Tusindfryd og nogle ting (bl.a. den nu sorte *cuore amoricus*) med, og flyve væk for at etablere en ny magtbase, hvorfra han kan erobre verden. Men det fortæller han selvfølgelig kun til Prinsessen.

## **Seks myg mod en bulldozer**

Nu er det ikke godt at vide, hvad spillerne vil gøre. De er nødt til at reagere, og forhåbentlig vil de prøve at tænke kreativt for at løse deres problemer - det bør du i hvert fald belønne dem for at gøre ved at spille med og improvisere ud fra deres ideer. Deres muligheder kan deles op i fire kategorier. De kan prøve at:

- ♦ **narre Ridderen**
  - ♦ **bremse Ridderen**
  - ♦ **levere Prinsessen tilbage**
- eller
- ♦ **flygte**

Lige meget hvilken (eller hvilke) af tingene, de prøver på, mislykkes det dog for dem (se næste side for en nærmere beskrivelse), men du bør lade dem få spændingen ved at gøre forsøget.

## Narre Ridderen?

Intelligens er ikke Ridderens stærke side (han har brugt alle sine point på at blive god til at slås), så spilpersonerne kan godt trække ham lidt rundt. De kan enten forsøge at lokke ham til at forlade Borgen, eller forsøge at få ham til at gå i en fælde.

**Den eneste madding, der virker, er Prinsessen og/eller Mesteren.** Ridderen er her for at befri Tusindfryd og slå den onde troldmand ihjel, og hvis spilpersonerne kan få ham til at tro, at en af delene er mulig, går han selvfølgelig efter det. Indtil det er lige ved at lykkes - for så stopper han op, kigger sig tøvende omkring og går ind i Borgen igen. Han kan føle, at Prinsessen er derinde (hvordan vides ikke, det er sikkert magisk - eller også er han bare utroligt forelsket).

Hvis spillerne forsøger at få ham i en fælde, kan du eventuelt lade Ridderen vade i den - og blive lidt forsinket (jvf. afsnittet om at bremse ham nedenfor). Det vil være en lille sejr, men i længden lader Paladinen sig ikke stoppe. Det er iøvrigt oplagt at lade Golle bruge sit bugtaleri til at lokke ham med.

## Bremse Ridderen?

Selv for Trøfle bør det være indlysende, at det ikke kan betale sig at gå i åben kamp med Den Hvide Ridder. Men det være, at de forsøger et baghold - eller prøver at reducere hans kraft.

**Læg vægt på Ridderens lanterne, når du beskriver ham.** Fortæl, hvordan hans modstandere kommer ind i lyskeglen, ser ud til at blive lammet et øjeblik - og derefter bliver slagtet. Det kan lede spillerne til at forsøge at slukke lampen. Her er der mange muligheder: de kan smide store sten efter den, fylde en blæsebælg med vand, lade Flakse flyve forbi og forsøge at stjæle den, eller hvad de nu ellers kan finde på. Der er bare ikke noget af det, der virker - ligesom det heller ikke virker at lægge baghold. Selv hvis de hælder en grydende kogende olie ud over Ridderen, får det ham kun til at gøre holdt i nogle minutter, mens han ryster det af sig.

Men byg endelig en spændende situation op, hvis spilpersonerne forsøger noget af det ovenstående. Om ikke andet kommer der jo en hæsblesende jagtscene bagefter, når Ridderen er blevet sur...

## Levere Prinsessen tilbage?

Den mest oplagte måde at få Ridderen væk på er selvfølgelig at give ham Tusindfryd. Men hende har Mesteren taget - som Graznåg og Guthrot med overlegne miner kan fortælle - så det kan ikke lade sig gøre.

## Flygte?

Det er muligt, at spilpersonerne bare forsøger at stikke af. Men det kan heller ikke lade sig gøre, for man kan kun komme ud gennem porten. Alle vinduer er magisk forsegledede af Mesteren, skydeskårene er så små, at kun Maddik har en chance for at komme ud af dem, og i porten står Sølvmanke og holder øje med tingene.

Hvis spilpersonerne nærmer sig porten, ser de en ork, der forsøger at løbe ud - og bliver sendt tværs gennem borggården af en velplaceret hov. Skulle spillerne alligevel forsøge at stikke af, sparker Sølvmanke et par af dem tilbage igen - og Den Hvide Ridder kommer tilfældigvis trampende forbi, hvis hesten begynder at miste kontrollen med situationen.



## Mange lange gange

Denne del af historien er meget løst struktureret. Spillerne vil forhåbentlig løbe frem og tilbage og forsøge stadigt mere desperate ting for at stoppe Ridderen. Brug din frihed med hensyn til Borgens opbygning her - de må gerne føle, at de er ved at blive trængt op i en krog af én enkelt mand, selvom de er på en stor borg.

**Mens de løber rundt, kan du også spille på nogle af deres svagheder/styrker.** For eksempel ved pludselig at lade Iqubus stå foran en mørk gang; lade Flakse dratte ned og falde i søvn for Ridderens fødder, fordi Mesteren tryller; eller lade Trøfle falde ned og opdage, at han kan flyve.

Samtidig løber spilpersonerne også ind i problemer med Borgens øvrige beboere. Orkerne er nemlig ikke helt dumme - så når Graznåg og Guthrot fortæller, hvem der kom med Prinsessen, lægger de to og to sammen... med det resultat, at **orkerne og dæmonerne er rasende vrede på spilpersonerne.** Du kan lade dem møde vagter, der peger og råber *Der er de! Det er deres skyld!*, inden de begynder at spæne efter spilpersonerne med hævede våben.

På den måde kan du presse spilpersonerne fra to sider - selvom Ridderen selvfølgelig slår vagterne ihjel, hvis de render ind i hinanden.

Efter noget løben rundt og almindeligt kaos er der lagt op til den store duel:

## Stål mod stål

På Ondskabens Borg er der én kriger, der er i klasse med Den Hvide Ridder. Det er Gorgumogh den Sorte, Borgens feltherre, som til sidst går ud for at møde Ridderen. De to metalbunker står i nogle øjeblikke og stirrer på hinanden, hvorefter Gorgumoghs hæse stemme lyder: *Endelig!* Og så går de ellers begge frem og begynder at tæske løs...

Når duellen begynder, bør du prøve at placere en eller flere af spilpersonerne i midten, fx. ved at lade dem falde, da de panisk forsøger at komme af vejen. Så kan du for det første more dig med at lade spilpersonerne hoppe rundt og undgå to store par metalstøvler, der tramper rundt. Men den egentlige årsag er, at det bør være spillerne, der afgør kampen...

Gorgumogh og Den Hvide Ridder er nemlig næsten helt jævnbyrdige, og det ser i starten ud til, at de kan blive ved i dagevis. Men så begynder Gorgumogh langsomt at få et lille overtag på grund af sin større erfaring; han begynder at presse Ridderen tilbage og ser ud til at vinde - indtil han skvatter over en af spilpersonerne og bliver dræbt. Han behøver selvfølgelig ikke lige præcis at falde over dem, men scenen virker bedst, hvis personerne begynder at håbe - og det pludselig går galt, fordi de er i vejen.

### Gorgumogh den Sorte

Borgens øverstkommanderende er en korrumperet ridder. Han bærer en kulsort pladerustning med store, spidse horn på hjelmen, og hans sorte skjold prydes af et dødningehoved. På ryggen har han en blodrød kappe, og han kæmper med en stor, brutalt udseende økse i højre hånd.

Gorgumogh er hensynsløs og voldsom. Hvis nogen står i vejen, får de et spark bagi eller et slag med den flade side af øksen. Småkravl som spilpersonerne har han ikke andet end en hånlatter til overs for.

Muligvis var Gorgumogh engang menneskelig, men det er han i så fald ikke længere. Inde bag hans visir kan man se to rødgloedende klumper, hvor øjnene burde sidde, og han trækker vejret hult og raspende (*hrrh... hrrrh... but you're not a Jedi yet...*). Da han dør, begynder Gorgumogh først at ryge, og siden står der flammer ud af hans rustning, mens han falder sammen.

## Op i tårnets sikkerhed

Eventyrets sidste scene indledes med, at spilpersonerne igen begiver sig op i Mesterens tårn. Enten fordi det går op for dem, at de dør, hvis de bliver nedenunder, eller fordi de beslutter sig for at hente Prinsessen og give hende til Ridderen (ved den sidste variant bør du sørge for at afvikle kampen mellem Gorgumogh og Ridderen, inden de kommer tilbage til tårnet).

De kommer - tilfældigvis - ind af døren, netop som Mesteren står og fortæller Tusindfryd om sin plan om at stikke af sammen og gøre hende til dronning i Ondskabens Imperium. Det bør nu gå op for dem, at den store troldmand er ligeglad med dem (hvis ikke de har indset det før) - og samtidig kan de høre Ridderen på trappen bag sig...

Ridderen kommer op til afsatsen. Hans åndedræt høres et øjeblik udenfor døren, og så begynder de metalliske skridt at fjerne sig ned ad gangen - indtil Tusindfryd tager sig sammen til at råbe på hjælp.

## Den store slutkamp

Historien slutter så med kampen mellem Mesteren og Ridderen. Det vil nok give den bedste effekt, hvis du lader den foregå i laboratoriet - der er masser af kolber og beholdere med underlige væsker og syltede flagermusevinger, der kan gå i stykker. Mesteren forsøger at gemme sig bag det store bord, der står midt i rummet. Han står og fyrer blå lyn af mod Ridderen, der modigt parerer med brystet og langsomt bevæger sig frem mod troldmanden...

Tusindfryd står ude til højre og hepper, og hvad spilpersonerne laver, er op til dem. Men du bør forsøge at få dem til at tage aktiv del i kampen - på den ene eller den anden side (det er ikke utænkeligt, at de hjælper Ridderen). Kør scenen i højt tempo og stress spillerne ved at spørge, hvad de gør.

Lad kampen bølge frem og tilbage - og afgør så det hele ved igen at lade spillerne komme i vejen, denne gang for Mesteren. Under spiltesten døde troldmanden, fordi Mugge stod og fumlede med en sprøjte, han ville stikke i Ridderen. Desværre kom Mesteren i vejen og fik sprøjten stukket i læggen; magikeren hylede op, tog sig til benet - og blev spiddet, da han væltede over mod Ridderen.

Det kan synes synd for Mesteren, at han skal tabe til sidst - men han er nu engang den onde, og derfor skal han dø.

Herefter er der kun tilbage at runde af med et efterspil. Efter smag og behag kan du vælge mellem:

♦ **Den dystre slutning**, hvor spilpersonerne står tilbage i en livløs ruindyng. Alt er gråt og trist, og over dem skriger ravnene *Fortabt! Fortaaabt!*, mens gribbene nærmer sig i horisonten.

♦ **Den håbefulde slutning**, hvor spilpersonerne står i ruindyngen, da de overlevende orker stikker hovedet frem og spørger, om han er gået? Ingen andre ved, at Mesteren er død, så hvis spilpersonerne er hurtige, tager de hans kappe. For Golle kan jo bugtale - så de kan blive ruinhobens herrer.

♦ **Den kvalmt episke slutning**, hvor skyernes skilles for sollyset og blomsterne spirer op gennem ruinerne, mens Ridderen og Prinsessen flyver bort mod solopgangen (Sølvmanke er også en pegasus). Hvis spilpersonerne hjalp Tusindfryd til sidst, giver hun dem et kys på kinden og inviterer dem til sit bryllup.

# THE END

# REGELLØST OG USERIØST

## - nogle råd om at køre scenariet

Vi har valgt at lave **Paladins Lampe** helt uden brug af regler. Vi vil gerne lægge op til fortællende rollespil, og derfor synes vi ikke, der er nogen grund til at sidde og slå med terninger hele tiden. Hvis du har lyst, kan du selvfølgelig rulle nogle terninger engang imellem og fortolke handlingen ud fra dem - men det er bestemt ikke noget krav.

Som nævnt ovenfor vil vi gerne have fortællingen til at glide - og det kræver en del af dig. Det er dig, der som spilleleder skal få det hele til at hænge sammen, og derfor skal du hele tiden være opmærksom og lægge op til, at spillerne kan få lov til at spille det rollespil, der kan gøre historien sjov.

**Gør meget ud af at beskrive omverdenen** for spillerne, især i de rolige perioder - der er nogle klare kontraster mellem godt og ondt, der gerne skulle skinne igennem. I action-scenerne skal du derimod køre i højt tempo, så spillerne synes, det er spændende. Vær aktiv - **hop endelig rundt i lokalet og fægt med armene**, hvis du har lyst. Det river spillerne med. Og fortsæt med at give dem detaljer at arbejde med. Uden dine beskrivelser står spillerne i et tomrum.

Brug din sunde fornuft, når du skal afgøre, om noget kan lade sig gøre for spilpersonerne. Det er forhåbentlig ret indlysende, hvad de kan og ikke kan (de kan nemlig ikke ret meget) - brug det til at skabe underholdende situationer. Hvis du kan få én af dem til at hænge oppe under loftet og skrike på hjælp, så gør det. Forsøg at skabe absurde og komiske scener, når du kan.

**Kommer du i tvivl, kan du altid spørge dig selv, hvad der ville ske i en Disney-film.** Det her er nemlig en sød historie, hvor hovedpersonerne nok kan blive sparket flere meter gennem luften - men det får de højst hovedpine af.

Selve historien er frygteligt ensrettet. Vi har valgt at skrive den op, som vi gerne vil have den til at forløbe, men ved godt, at det næppe ender sådan. Både du og spillerne har selvfølgelig ret til at ændre den, som I har lyst til. **Det er vigtigt, at du ikke føler dig for bundet af den fastlagte handling**, men tør improvisere, når spillerne får en genial idé. Hvis de føler, at de bliver trukket rundt ved næsen, bliver det ikke helt så sjovt for dem.

Der er dog to valg, spillerne helst skal træffe. **De skal tage pergamentet i 1. del af historien, og de skal bortføre Prinsessen i 2. del.** Det kan lade sig gøre at køre scenariet, selvom de ikke gør det, men det bliver i en discount-version: hvis de ikke finder pergamentet, har Mesteren selv fundet det, når de kommer tilbage; og hvis de ikke bortfører Prinsessen, kommer Ridderen for at få blomsten tilbage, fordi Prinsessens livskraft er bundet til den. Men historien bliver bedre - og dermed mere underholdende - hvis de gør, som vi har planlagt.

Hvis du iøvrigt synes, der mangler noget i historien, så smid det da endelig ind. Så længe du holder fast ved scenariets idé, kan det ikke gå helt galt. Ideen er at lave en pastiche i Disney-stil over en række fantasy-klicheer, som enhver AD&D-spiller kan nikke genkendende til. Kør på klicheerne, for dem kender spillerne også, og med dem i baglommen er det nemt at få historien til at virke.

Og hvis historien virker, skal I nok få det sjovt. Mor jer.

Med venlig hilsen

Kristoffer & Christian

## Spilpersonerne - kort fortalt

Dette ark er lavet, for at du kan have det liggende foran dig under spillet. Nedenunder har vi kort ridset de ting op, du bør huske ved spilpersonerne:

### **Iqubus**

Personlighed: Dominerende, overlegen, magtsyg.

Evner: Hurtigt tænkende og talende, matematisk intelligent, ved noget om mange ting, fysisk svag.

**Iqubus er magtsyg.** Det er hans ambitioner, der er den primære drivkraft bag at bortføre Prinsessen.

**Iqubus er mørkeræd.** En mørk gang er en næsten uovervindelig forhindring for ham - men han er for stolt til at indrømme det.

### **Mugge**

Personlighed: Impulsiv, foretagsom, nysgerrig.

Evner: Rimeligt intelligent, ved noget om alkymi, bærer rundt på en masse beholdere med underligt indhold.

**Mugges eksperimenter går altid galt.** Han kan kun finde ud af at lave en trylledrik, der kan forandre éns hudfarve. Alt andet giver ham det stik modsatte resultat. Prøver han at lave noget eksplosivt, sker der ingenting - men når han bagefter laver noget andet, ryger det selvfølgelig i luften.

**Mugge er nysgerrig.** Han kan nemt lokkes ud i situationer, han ikke kan styre.

### **Flakse Flammetunge**

Personlighed: Arrogant, doven, intrigant.

Evner: Han kan flyve og spy ild (men er ikke ret farlig), har beskyttende skæl og kan se, om ting er magiske.

**Flakse falder i søvn, når Mesteren trækker på hans kraft.** Det kan bruges med stor effekt midt i en actionsekvens, at dragen pludselig ligger og sover foran modstanderen.

**Mesteren kan sende tanker til Flakse.** Du kan lade troldmanden sende utålmodige beskeder, hvis spillerne går i stå. Gå eventuelt hen og råb dem ind i øret på Flakses spiller.

### **Maddik**

Personlighed: Kleptomanisk, lusket, pralende.

Evner: Han er en fremragende tyv, der kan komme frem overalt (næsten). Og nogle gange ser man Maddik gøre en hurtig bevægelse - hvorefter folk falder om og bløder fra halsen.

**Maddik er grådig.** Frist ham med blanke ting.

**Maddik stinker som en hanrotte.** Rynk på næsen af ham.

### **Golle**

Personlighed: Venlig, eftertænksom, opmærksom.

Evner: Han kan hoppe og springe som en gummibold, jonglere og bugtale.

**Golle har det ikke godt under pres.** Stress ham ved at kræve hurtige beslutninger af og til.

**Golle er gruppens samvittighed.** Lad ham redde de farligste situationer.

### **Trøfle**

Personlighed: Flink, godmodig, sløv.

Evner: Trøfle er meget stærk. Han kan banke en ork med én hånd - eller vælte en trold, hvis han anstrenger sig.

**Trøfle er dum.** Hvis han siger, at han kaster rebet over muren, kaster han *hele* rebet over muren.

**Trøfle kan flyve.** Han ved det bare ikke selv. Hvis han falder ud fra et højt sted, bærer hans vinger ham ned i langsom glideflugt.

## Bipersonerne - kort fortalt

Dette ark er en kort oversigt over bipersonerne med enkelte rollespilsnoter. Læs de lange beskrivelser i selve scenarie-teksten, hvis du vil vide mere.

### På Ondskabens Borg

#### Mesteren

Den onde, onde troldmand, der er spilpersonernes herre.

Taler ned til sine undersåtter med buldrende stemme, er lettere distraet og klør sig i skægget, når han tænker sig om.

Kan næsten alt med sin magi, og kontrollerer underbevidst Borgens udseende.

Se også side 6.

#### Gorgumogh den Sorte

Borgens feltherre, en ridder der er gået over på den mørke side.

Spil ham som Darth Vader i pladerustning.

Se også side 17.

#### Orkerne

Mesterens fodfolk, der er grønne, dovne og irriterende. **Graznåg** og **Guthrot** er fangevogtere.

Se også side 13.

#### Smådæmonerne

I Borgens mørkeste kroge lusker små, forkrøblede væsener rundt og udfører det værste arbejde.

### Helten og hans ganger

#### Den Hvide Ridder

Den pladeklædte hævner, der kommer for at redde Prinsessen.

Han er ikke for klog, men derimod stædig og effektiv. Ignorerer for det meste spilpersonerne.

Hans dialog er enten episke taler eller lavmælte grynt bag visiret.

Se også side 14.

#### Sølvmanke

Ridderens hest, der agerer bagtrop for ham.

En smuk og aggressiv hvid hingst, der kigger på spilpersonerne med røde øjne og hævede hove.

### I Jernbjergene

#### Gumle, Bumle, Dumle og Onkel Humle

De fire trolde, der har den mine, spilpersonerne skal hente granater fra.

Gumle er stor, stærk og langsom - men snu.

Bumle er forvirret og stresset.

Dumle er pyntesyg og hysterisk.

Gamle Onkel Humle er fortrukket og sur.

Se også side 7.

#### De onde dyr

Jernbjergene er fyldt med skorpioner, gribber, firben og andet godt, som spilpersonerne kan tale med - og måske få noget at vide af.

Spil dem, som de ville være i en Disney-film - ravne er nedladende, slanger sleske, gribbe deprimerede osv.

### I Lykkedal

#### Prinsesse Tusindfryd

Som spillerne forhåbentlig bortfører.

Hun er sød, dådyr-øjet og naiv. Først er hun smilende og glad, siden bliver hun grådkvalt.

Se også side 10.

#### Kissemus og Pjuskeplys

Tusindfryds to kattekillinger, der er med som irritationsmoment. De er legesyge og pågående.

#### Egelunds beboere

Flinke og rare mennesker, der bor i verdens lykkeligste by. Selv slotsvagterne er godtroende.

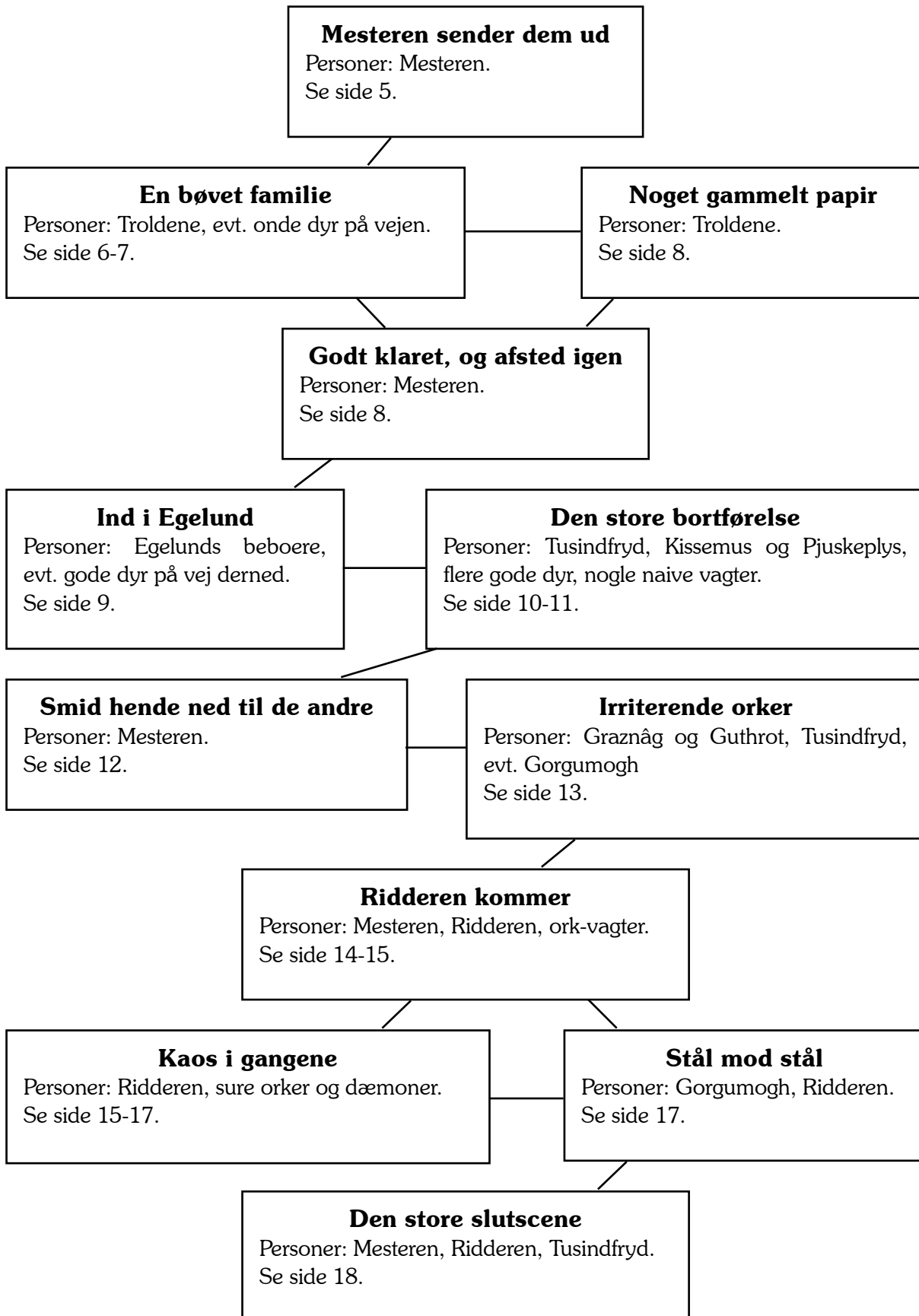
Se også side 9 og 10.

#### De gode dyr

Lykkedal er fyldt med smukke, gode dyr.

Spil dem, som de ville være i en Disney-film - småfugle er fjantede, egerne maniske osv.

## Flowchart - oversigt over historien



*Kjære Presto Digitacus,*

*At der findes en Blomst ved Navn Cuore Americus, turde være enhver god Alkymiker bekendt. Denne sjældneste af Orkideer er berømmet for sin Kraft og sine helbredende Egener.*

*Men Nyligen blev det mig forundt at opleve et Experiment, hvor denne Godhedens Plante blev foruansket og fordrejet til en sort Plante, der bar Ondskabens Sæd i sig.*

*Jeg har lovet ej at afsløre, hvem der gjorde Experimentet. Lad mig blot fortælle, at det var en Mand, hvis Magt er saa stor, at jeg maa betviule, at han er her fra Jord.*

*Experimentet var ganske simpelt i sin Genialitet. I stedet for at søge at paavirke selve Blomsten, angreb Han dens Forsuarsværker bagom. Ved at plante den om til en særligt tilberedt Muld blev Blomsten ladet uden Valg. Den maatte enten tage den tilbudte Næring eller visne.*

*Og hvilken Næring den blev budt! Først lavede Han et Afkog af en død Mands Hjerne, som blev tilsat tre syltede Flagermusevinger og et raaddent Drageæg. Denne herlige Væske stod derefter i et Døgn og gjærede, inden Han afrundede den med usje afmaalte Tilsætninger: To Draaber af en Skorpions værste Stik, tre Draaber af en gal Hunds Fraade, to Draaber af Klapperslangens Blod, og endelig, som Kronen paa Værket, en Draabe af Galden fra en rasende Hanvej!*

*Virkningen lod ikke vente paa sig, da Blomsten blev sat i den Muld, der var blandet op med det magiske Bryg. Paa nogle faa Sekunder blev dens hvide Blade sorte.*

*Jeg overværede derefter, at Blomstens Virkning blev afprøvet. En Ungling, en naive og intetanende Landsbyknøs, blev tvunget til at indaande dens Stov.*

*Hvilken Virkning! Hans Ansigt fortrak sig i Ondskab, Fraaden stod ham om Munden, og hans Snerren viste, at han var overladt den laveste Drift!*

*Jeg vil nu slutte min i Hast nedfældede Beretning med Løftet om at lade dig vide mere, naar Lejligheden byder sig. Jeg sender dette Brev magisk forseglet, i Forvisning om at du ikke vil lade Uvedkommende se det.*

*Din Ven,*

*Thau Maturgicus*

**Andre påstår, at Maddik lugter fælt.** Men det er kun fordi, de ikke ved, at en stærk odeur markerer en stærk karakter. For Maddik har en stærk karakter - og desuden er han jo halvt rotte.

Hans anden halvdel er væsel. Maddik er resultatet af et af Mesterens mest succesfulde eksperimenter - han er skabt i et laboratorium og har hverken far eller mor.

Det nærmeste, han kommer på en far, er Mesteren. Maddik ved, at den store magiker er stolt af at have skabt ham, og føler, at det gør ham til en af Borgens vigtigste personer.

**Maddik er diskretionen selv.** Få kan bevæge sig så stille og uset som ham, og få elsker skyggerne, som han gør det.

Desuden er han ekstremt smidig. Han kan så let som ingenting rulle hele sin krop sammen i en pelsbold, og med en sand dødsforagt klatrer og springer han rundt på steder, hvor ingen andre tør komme.

En anden ting, der hjælper ham mod at blive opdaget, er hans lugtesans, for Maddik kan genkende andres lugt på flere meters afstand. Men skulle han alligevel blive fanget i en pinlig situation, har han jo altid sin kniv...

## MADDIK

**Maddik er temmelig ligeglad med resten af Ondskabens Borg.** Det eneste, der betyder noget, er det hemmelige rum i kælderens, hvor han gemmer sine skatte.

Resten af Borgen kan for hans skyld rende og hoppe - især de brovtende orker og deres leder, den sorte ridder i den raslende rustning.

Maddik har dog lært, at det er Mesteren, der bestemmer på Borgen. Troldmanden har en ubehagelig evne til altid at vide alting - selv når Maddik gemmer sig, kan Mesteren altid finde ham og give ordrer...



Blandt Mesterens mange andre tjenere er:

- **Flakse**, en lille drage, der ligesom Maddik værdsætter smukke ting.

- **Iqubus**, en intelligent, men svag dæmon, der er god til at finde på løsninger.

- **Golle**, Mesterens stammende nar. Han er smidig, men slet ikke så elegant som Maddik.

- **Mugge**, den lille næsvise goblin, der gør rent i Mesterens laboratorium.

- **Trøfle**, en stor og klodset arbejdsdæmon, der er så dum, at man kunne stjæle hans vinger, uden at han opdagede det.

**Maddik elsker skinnende ting.** Guld og diamanter og andre værdifulde ting kan kendes på, at de skinner. De er smukke - og samtidig giver de magt, for med penge kan man købe alting. Hvis man bare har guld nok, behøver man aldrig at arbejde eller bekymre sig om at skaffe mad.

Maddik er altid på udkig efter værdier. De fleste har nogle gemt et sted, og hvis han bare kan finde dem, kan han jo altid låne dem. For når de har gemt dem, har de jo ikke brug for dem lige nu, vel?

Nogle gange bliver folk dog sure over, at Maddik låner deres ting, så han sørger altid for at være så forsigtig som muligt. Så han i ro og fred kan bringe orden i tingene senere. Af og til bliver han nødt til at få det til at se ud som om, andre har taget tingene - for det går ikke, at Maddik selv kommer i problemer. Hvem skal så sørge for, at alt går korrekt til?

Godt nok er Maddik diskret, når han er ude og ordne noget, men hvis man får ham til at sætte sig ned og slappe af, liver han vældigt op. Han forsømmer ingen lejlighed til at fortælle om sine bedrifter på en måde, så andre forstår, hvor dygtig og vigtig han er. Nogle gange bliver han nødt til at gøre virkeligheden lidt mere levende - sige at der var tre riddere i fuld pladerustning i stedet for en gammel vagt, der var faldet i søvn - men det gør han kun for at understrege sin pointe. Og så bliver det også mere underholdende at høre på, ikke?



**Iqubus er lidt af et misfoster.** Hans gråsorte krop er så spinkel, at man har svært ved at tro, at den kan bære det overdimensionerede hovede. Sammen med hans pibende stemme giver den et meget ynkeligt førstehåndsindtryk.

Måske vakte han Mesterens medfølelse, eller måske har onde troldmænd brug for at omgive sig med håbløse småskabninger. I hvert fald tilbød Mesteren at tage Iqubus med væk fra den dæmonverden, han boede i. Iqubus sagde straks ja og kom med tilbage til Ondskabens Borg, hvor han sørger for at holde lys i faklerne.

**Hjernen sidder rigtigt i hovedet på Iqubus.** Hvad han ikke har i overarmene, har han så sandelig mellem ørerne. Han tænker hurtigt og taler endnu hurtigere.

Gennem årene har han opsamlet viden om mange ting, lige fra botanik til militærtaktik. Han er ikke ekspert i noget (udover fakler), men ved som regel nok til at kunne lade som om, han er.

Desuden kender han en masse fine ord (som 'skolastisk', 'anamorfisk' og 'relativitetsteoretisk'), som han kan bruge til at overbevise folk. Selvom han ikke helt ved, hvad de betyder.

## IQUBUS

**Iqubus ville gerne styre Ondskabens Borg.** Hvis det var ham, der havde Mesterens magiske evner, ville han blive fri for de evindelige kommentarer om sin slaphed, som de tåbelige vagt-orkester altid kommer med.

Men ingen ved sine fulde fem tør sætte sig op mod Mesteren. Og selv hvis man turde, skulle man også finde en måde at håndtere Gorgumogh, den sorte ridder, på.

Men det er nok et spørgsmål om lærdom. Mesterens hemmelighed gemmer sig sikkert i hans laboratorium...



Blandt Mesterens mange andre tjenerer er:

- **Maddik**, en luskebuks, der er værd at have respekt for. Han ved, at de smarte holder længst.

- **Trøfle**, der er brugbar på grund af sin loyalitet og styrke. Men hvor er han dog dum!

- **Mugge**, Mesterens vanvittige goblin-tjener, der tror, han er alkymist. Det eneste, han kan, er at få ting til at eksplodere.

- **Golle**, den tykke akrobat og bugtaler, Mesteren herser rundt med for at more sig.

- **Flakse**, en drage, der tror, han er noget, fordi Mesteren bruger hans magiske kraft.

**Iqubus har for længst indset, at de kloge styrer verden.** Det hjælper intet at være stor og stærk og sej, hvis man ikke ved, hvad man skal bruge det til. Bare se på Trøfle. Hvis man derimod tænker sig om, kan man klare alt - for de dumme adlyder, når man har styr på situationen.

Det piner dog Iqubus, at andre på hans niveau ikke har indset, hvor klog han er. Mesteren ænser nærmest ikke hans eksistens; han som ellers burde være Mesterens højre hånd! En dag må han få chancen for at bevise sit værd. Chancen for at udføre en genial ondskab, som for eksempel at bortføre en prinsesse, eller forgifte et hav, eller omvende et kloster til djævlene, eller...

Men det er bare et spørgsmål om tid, før muligheden opstår. Tid og viden, for der er ikke noget, man ikke kan tænke sig til. Slet ikke, når man er så smart som Iqubus.

Udover sin mangelfulde fysik har Iqubus dog en svaghed, ingen kender til. I modsætning til alle andre dæmoner - selv det skvat til Golle - kan han ikke se i mørke. Det gør ham næsten panisk angst at tænke på mørket, for det er svært at holde hovedet koldt, når man ikke kan se, hvad der sker. Muligvis kendte Mesteren faktisk denne svaghed og gjorde ham derfor til fakkeltænder - men Iqubus har aldrig turdet spørge ham af frygt for at miste muligheden for at avancere i Borgens hierarki.

**Flakse er en smuk drage.** Hans knaldrøde skæl danner et fascinerende mønster, specielt når lyset falder på dem.

Hans krop er ikke mere end 30 cm lang, men til gengæld er den velproportioneret, og hans langsomme, glidende bevægelser er som regel yderst yndefulde.

Flakse har altid boet på Ondskabens Borg. Da han blev udklækket, kravlede han ud i hænderne på Mesteren, der siden bandt Flakse magisk til sig. Nu kan Mesteren trække på Flakses kraft - hvad der dog medfører, at Flakse falder i søvn. Desuden kan Mesteren tale telepatisk til ham.

**Som enhver anden drage kan Flakse flyve og spy ild.** Han er dog ikke særlig stor, så han kan kun gøre begrænset skade med sin ild. Til gengæld er han smidig og styrer godt, når han flyver.

Men han glæder sig, til han bliver fuldt udvokset - ligesom den drage, han engang så flyve forbi Borgen. Så får folk grund til at være bange for ham!

Flakse har også et specielt talent for magi. Han kan godt nok ikke selv trylle, men Mesteren kan bruge hans kraft - og så kan han se, om ting er magiske.

## FLAKSE FLAMMETUNGE

**Flakse ved godt, at han er Mesterens øjsten.** Og heldigvis ved det meste af Borgen det også, så han har sjældent problemer med at få sin vilje.

Især vagt-orkerne er flinke til at adlyde ham - undtagen deres leder, Gorgumogh den Sorte, der ofte griner hånligt af Flakse. Hvis han ikke havde sin magiske rustning, skulle han få varmet enden, skulle han!

Det går lidt dårligere, når Flakse skal tale med de mange små dæmoner, der kravler rundt på Borgen. Måske er det fordi, de ikke er bange for hans ild?



Blandt Mesterens mange andre tjenere er:

- **Mugge**, der går til hænde i laboratoriet. Det er sjovt at ligge i vindueskarmen og se ham blande underlige væsker.

- **Maddik**, en rottelignende ekspert i at liste, der deler Flakses sans for skønhed.

- **Golle**, Mesterens nar, der tager skraldet, når ting går galt. Tænk at han kan holde det ud!

- **Trøfle**, en stor dumrian, der er god til at gøre de ting, Flakse ikke selv gider.

- **Iqubus**, en lille, tynd dæmon, der altid lægger skumle planer.

**Flakse laver aldrig mere end nødvendigt.** Der er ingen grund til at overanstrenge sig - det har Mesteren nemlig folk til. Arbejde er kedeligt, og det er da meget mere behageligt at slænge sig i vindueskarmen eller på tæppet foran kaminen, der er Flakses yndlingssted. Flammer er smukke.

Ædelsten er også smukke, og smukke ting er noget nær det eneste (udover Mesteren), der kan få Flakse til at løfte en klo. Han er ikke sen til at slå til, hvis han får chancen for at udvide sin samling.

Ellers venter Flakse utålmodigt på at blive stor, så han rigtig kan begynde at nyde en drages privilegier. Hvis han var større, behøvede han bare at ånde ind, når nogen ikke ville bidrage til hans samling. Og så kunne han også gøre alle de storslåede ting, drager skal gøre - bortføre prinsesser, dræbe riddere, brænde borge...

Men det kan heldigvis ikke vare så længe. Nu har han efterhånden tjent Mesteren i lang tid, så han må snart vokse ud - og så skal Flakse Flammetsunge vise dem, hvordan livet skal leves! Uden bekymringer!

Lige nu kan det nemlig gøre Flakse lidt dårligt tilpas, at han ikke ved, hvad folk siger om ham, når han sover - for han sover jo temmelig meget på grund af Mesterens eksperimenter. I det hele taget er det lidt af et problem for ham, at han pludselig kan gå ud som et lys - og så vågne op uden at ane, hvad der foregår omkring ham. Han er bange for en dag at falde om, mens han har sin samling fremme, men det er heldigvis aldrig sket endnu...

Det er Golles pligt at se mærkelig ud. Han er Mesterens nar, og derfor bærer han selvfølgelig et rødt og grønt narrekostume med gyldne bjælder. Sammen med hans orange hudfarve giver det et ret grotesk indtryk.

Golle er født og opvokset på Ondskabens Borg. Han er en dæmon, et afkom af to af Mesterens tjenere. Golles specielle fysik blev tidligt meget tydelig, og Mesteren satte ham allerede som meget ung til at træne cirkuskunster.

Mesteren gjorde Golle til sin nar, og det er nu Golles job at være i nærheden af den store troldmand, når denne vil underholdes.

Golle minder om en gummibold. På trods af, at han er så tyk, er han utroligt smidig. Han har en imponerende springkraft og er samtidig hurtigt reagerende, så han kan uden problemer udføre serier af saltomortaler og flik-flak.

Desuden er Golle trænet i forskellige underholdende kunster. Han er en glimrende jonglør og kan bugtale - selvom han bevæger læberne lidt, når han gør det.

Når han bugtaler, holder han op med at stamme - som han gør, når han taler normalt. Ingen ved, hvorfor han stammer, men det er muligvis på grund af Mesterens noget hårdhændede behandling.

## GOLLE

Det er Golle, der bliver sparket tværs gennem laboratoriet, når eksperimenter går galt.

Han har ansvaret for at holde Mesteren glad, og det kan af og til være en udsat stilling. Men det har ikke svækket hans respekt for Mesteren - det kan jo ikke være nemt at være sådan en stor troldmand.

Golle holder til i tårnet og ser sjældent resten af Borgens beboere. De nedre regioner er befolket af Mesterens ork-hær og en masse smådæmoner - Golle er selv en af de sidste.



Blandt Mesterens mange andre tjenere er:

- **Mugge**, Mesterens laboratorie-assistent, der er Golles bedste ven. Han er en skæg fyr, der altid har gang i noget nyt.

- **Trøfle**, en stor, stærk fyr, som tit sidder i bunden af tårnet og snakker med Golle. Han er flink og særdeles pålidelig.

- **Iqubus**, en lille, tynd dæmon, hvis skarpe hjerne kan være nyttig.

- **Flakse**, en arrogant lille drage, der er magisk knyttet til Mesteren.

- **Maddik**, en ildelugtende og selvhøjtidelig kleptomane.

**Golle tænker sig om, før han handler.** Hellere tænke tingene igennem en ekstra gang end gøre noget uoverlagt. Hvis man nøje overvejer en situation, kan man bedre håndtere den - og så er det ikke så sandsynligt, at man ender med at blive sparket gennem laboratoriet.

Når Golle bliver presset til at tage en hurtig beslutning, bliver han bange for at gøre det forkerte - og det får selvfølgelig hans stammen til at blive værre. Derfor opfatter andre ham ofte som dum, men det er han i virkeligheden ikke. Han kan bare ikke lide at være under pres.

Golle har som regel et godt overblik over, hvad der sker omkring ham. Det er nødvendigt for at kunne hoppe og springe på Mesterens kommando - og iøvrigt kan det jo aldrig skade at vide, hvad der foregår. Det giver også Golle mulighed for at gribe ind, når noget er ved at gå galt - det har et par gange reddet Mugge fra at komme galt af sted under hans mere tvivlsomme eksperimenter.

På bunden er Golle en venlig sjæl, der gerne hjælper andre, hvis de har problemer. Det er dog en trang, han tit må undertrykke - for på Ondskabens Borg er det ens pligt at være ond. Hvis man ikke er det, bliver Mesteren vred.

Inderst inde synes Golle faktisk, at Borgen er et ubehageligt sted - men den tanke tænker han sjældent til ende. For hvor hører han ellers hjemme?

**Mugge er stolt af sit udseende.** Han synes, at han ligner en stor magiker i sin lange kappe.

Oprindeligt var Mugge bare endnu en goblin-knægt, der løb rundt i bunden af Ondskabens Borg og havde en fremtid som oppasser for en ork-sergent. Men af en eller anden grund tog Mesteren ham til sig og satte ham til at gå til hånd i sit laboratorium.

Det er i laboratoriet, at han har fundet sit tøj - og alle de små flasker med rester, der ligger i hans lommer og lugter syrligt.

**Mugge er velbevandret i alkymiens veje.** Han har gået op og ned af Mesteren i flere år og forsøgt at gennemskue trylledrikkenes hemmeligheder.

Indtil videre har han dog kun lært at brygge en drik, der får éns hud til at skifte farve, når man sluger den og koncentrerer sig. Mugge bryder sig ikke om at bruge den selv, for han ved, den er brygget på kamæleon-æg.

Mugge har prøvet at eksperimentere med andre drikke, men de er svære at lave. Faktisk er mange af dem så ustabile, at de tit ryger i luften. Derfor er Mugge en smule tunghør.

## MUGGE

**Mugge er tilfreds med sin tjans i laboratoriet.** Hvis bare han kunne slippe for at feje, ville den være helt perfekt.

Hans arbejde giver ham en vis status, og han er derfor blevet accepteret af orkerne - som i øvrigt er nogle relativt flinke fyre, der er skægge at drikke sammen med.

Mugges eneste skræk er Gorgumogh, der engang sparkede ham ud af vagtstuen - bare fordi han kaldte ham en 'blikdåse'. Mugge har stadig et støvlemærke i bagdelen, og smutter, når den sorte ridder viser sig.



Blandt Mesterens mange andre tjenere er:

- **Golle**, som Mesteren ofte lader sin vrede gå ud over. Han er en festlig ven - og til at stole på.

- **Trøfle**, en flink, men noget langsom dæmon, der er god til at flytte ting.

- **Flakse**, der er Mesterens kraftkilde og også holder til i laboratoriet.

- **Maddik**, der er resultatet af et af Mesterens mislykkede eksperimenter.

- **Iqubus**, en irriterende dæmon, der tror, han ved alt.

**Mugge vil gerne stikke sin næse i alting.** Han vil være med, hvor tingene sker - og bliver skuffet, hvis nogen holder noget hemmeligt for ham. Af og til får det dog Mesteren til at skyde lyn efter ham - den store magiker bliver meget utilfreds, hvis han skal bruge et reagensglas og opdager, at Mugge har sprunget de sidste i luften.

Mugge lader sig dog ikke skræmme af den slags små detaljer. Hvis han får en idé, går han straks igang med at føre den ud i livet på trods af alle vanskeligheder, den måtte medføre. Nogle gange glemmer han dog at forklare sine planer for andre - køkkenchefen syntes for eksempel ikke om, at Mugge hældte kløpulver i aftensmaden...

På langt sigt håber Mugge at blive Mesterens lærling. Han ved jo efterhånden en masse om alkymi, og det må Mesteren da have bemærket - ellers ville han vel ikke blive sat til at feje i laboratoriet hele tiden. De spraglede væsker er utroligt fascinerende, og Mugge håber, at han en dag får lov at arbejde med dem selv. I stedet for at måtte nøjes med de rester, han kan finde rundt omkring. Hvis han havde nogle ordentlige materialer at arbejde med, ægte flagermuse-ører og jomfrutårer, ville hans eksperimenter garanteret heller ikke gå galt så tit.

Men måske venter Mesteren på, at Mugge viser sig at være en værdig lærling. Måske er det ikke nok at have talent for alkymi. Måske skal han vise mod og intelligens ved at udføre en gerning, der kvalificerer ham til at komme i lære hos verdens ondeste troldmand...

**Hvor Trøfle kommer fra, er det kun Mesteren, der ved.** Trøfle mener selv, at han altid har boet på Ondskabens Borg - men det siger nok mest om hans hukommelse.

Under alle omstændigheder er den tykke, lyslilla dæmon med de små flagermusevinger dog en skikkelse, der kendes af alle på Borgen. Flertallet nærer også en sund respekt for hans fysik, for Trøfle er næsten 70 cm høj, og dermed én af de største af det dæmoniske småkravl, Mesteren gennem årene har hentet som led i sine dimensions-eksperimenter.

**Trøfle har ikke opfundet den dybe tallerken.** For at sige det pænt. Faktisk har han sværet ved at lægge to og to sammen, og taler derfor så langsomt, at han ofte er ved at drive sine omgivelser til vanvid.

Til gengæld er han stærk. Meget stærk. Og ufatteligt udholdende. Engang beordrede Mesteren ham til at løfte sit klædeskab, fordi han havde tabt en knap. Da Mesteren kom ud af laboratoriet to dage efter, stod Trøfle der stadig..

Trøfles gode fysik har dog én ulempe: han er så stor, at hans vinger ikke kan bære ham. Heldigvis nåede Iqubus at advare ham, inden han skvattede ned fra et højt sted.

## TRØFLE

**Trøfle er tilfreds med at bo på Ondskabens Borg.** Her er der nogen, der fortæller ham, hvad han skal lave - og der er aldrig mangel på mad og drikke.

Borgens herre er Mesteren, den store magiker, som Trøfle nærer en dyb respekt for. Under ham står Gorgumogh, der leder ork-garnisonen. Orkerne er nogle larmende og usympatiske fyre, som Trøfle holder sig fra.

Desuden er Borgen befolket af en masse små dæmoner - blandt andre Trøfle selv, og Iqubus, der står Mesteren nær og har en yderst betroet stilling.



Blandt Mesterens mange andre tjenere er:

- **Iqubus**, der er Trøfles bedste ven. Han er vældigt klog, men svær at forstå, fordi han taler så hurtigt.

- **Golle**, der er Mesterens nar og en flink og sjov fyr.

- **Mugge**, der er Mesterens betroede assistent og ved en masse om magi.

- **Flakse**, der sikkert ville være flink, hvis ikke han gjorde sig så vigtig. Men måske er drager bare sådan?

- **Maddik**, en underlig fyr, der lusker omkring i kroene - han lugter ubehageligt.

**Trøfle lever tilsyneladende kun for at spise.** Han fortærer med stor glæde enorme mængder af føde dagligt, hvilket er skyld i hans groteske udseende. En anden ulempe er, at Trøfle vil gøre hvad som helst for mad. Det får ham af og til rodet ud, hvor han ikke kan bunde - som dengang han stod og blokerede døren for den rasende minotaur...

Siden da er Trøfle blevet mere forsigtig, men han går stadig ud fra, at der ikke er nogen bagtanker, når andre beder ham om noget. Nogle gange griner orkerne godt nok af ham, og så føler Trøfle sig dum - og bliver endnu mere opsat på at vise dem, at han er lige så smart som dem. Men Iqubus har sagt, at han ikke skal tage sig af det - og det får Trøfle til at føle sig sikker. For Iqubus er den klogeste person, han kender - udover Mesteren.

Selvom Trøfle til daglig er venlig og godmodig, kan han være ubehagelig at stå overfor. Hvis han er overbevist om, at han gør det rigtige, er han så godt som frygtløs - og kommer det til kamp, bruger han sin styrke på en simpel, men effektiv måde. Der er endnu ingen, der har set ham blive rigtig sur - men det er heller ikke noget, nogen ønsker sig.

Når han ikke er ude for at flytte eller holde noget (eller nogen), holder Trøfle af at sidde i bunden af tårnet og spise - og se på, at Golle øver sig i bugtaleri eller jonglering. Faktisk ville han helst sidde der og slappe af hele tiden.