

Mindernes Slagmark



FOROMTALE

Titel: Mindernes slagmark

Forfattere: Mads Egedal Kirchhoff & Louise Floor Frellsen

Pitch: Et ritual fanger fire kunstmagikere i deres fælles minder og tvinger dem til at gennemleve deres komplicerede fortid fyldt med kærlighed og svigt for til sidst at måtte udkæmpe en smuk og smertelig kamp til døden.

Stikord: Tragedie, kunstkamp, minder.

Hun rækker hånden op og trækker himlens blå farve ned på sin pensel. "Jeg elsker dig. Jeg vil altid huske dig." hvisker hun, idet hun svinger penslen og maler en syndflod af tårer på hendes dengang-elsker. I nutiden tvinges han i knæ på slagmarken foran hende.

Mindernes slagmark er en tragedie om at dræbe dem, man elsker. Fire magikere bliver fanget i et ritual, igangsat for at stoppe krigen mellem deres nationer, og er tvunget til at genopleve deres fælles fortid med både lykkelige stunder og smerteligt had. Minderne genspilles, fortolket af forskellige spillere der bytter roller, mens de i ritualets surrealistiske verden angriber både hinanden og fortiden. Kampene spilles som en blanding af karakter- og fortælle spil og udkæmpes ved at beskrive kunstneriske handlinger, som at male blodige sår, danse til knogler knuses og synge kvælende stilhed.

Spillertype: Du skal kunne lide store scenarier, med mange elementer, hvor der leges med rituelle virkemidler og upålidelige fortællinger, du selv er med til at definere. Du må gerne være fan af fantasy, magi og action, men skal være mindst ligeså glad for stille, intenst spil og store følelser.

Spilledertype: Du skal kunne lide at formidle et virkemiddeltungt scenarie i en fast struktur. Du spiller ingen bipersoner, men har en væsentlig fortællerrolle med ansvaret for den syrede ritualverden, der falmer rundt om spillerne. Du skal derudover hjælpe spillerne med pacing af ved at sætte og klippe scener.

Antal spillere og spilledere: 4 spillere + 1 spilleder

Samlet tidsforbrug: Omkring 4 timer.

Sprog: Kan spilles på dansk og engelsk, spilledertekst kun på dansk.

Aldersgrænse: 15+

Læsemængde: 3-4 sider.

Dette scenarie skal printes enkeltsidet, ikke duplex. Sider der skal printes flere af er allerede dubleret, så hele scenariet skal bare printes, uden kopier.

Foromtale	2
Introduktion	4
Fortællingen	6
Struktur & Virkemidler	12
Spilleleri	21
Scener	24
Optrapningsdueller	27
Afgørende dueller og udtoning	34
Opsummering & Spilforløb	41
Roller & Handouts	50
Sera	51
Mila	56
Kikir	62
Ditker	68

Kolofon

Tekst og design af Louise Floor Frellsen & Mads Egedal Kirchhoff

Tak til de scenarie ansvarlige Danny Meyer Wilson og Nina Runa Essendrop

Tak til vores spiltestere:

Paul Christian Dahl Sinding, Cecilie Storm Breum, Adrian Hvidbjerg Poulsen, Lasse Arnsdorf Pedersen, Kamilla Kate Brichs, Terese Nielsen, Troels Ken Pedersen (x2), Nina Runa Essendrop, Thalia Sofie Frost, Rene Toft, Peter Schytte, Jakob K. Vestergaard, Devin Christensen Hedegaard og Regitze Cushion Skibsted.

Jeres vilde & smukke magi, leg med virkemidler og tragiske tab viste os, at scenariet kunne lade sig gøre.

INTRODUKTION

Mindernes slagmark er et scenarie om kærlighed og had, om minders tvetydighed og om hvad det er værd at leve, dø og miste for. Det er en tragedie om at dræbe dem, man elsker.

Ved scenariets start er de fire spillere netop blevet fanget i et magisk ritual, der er sat i gang for at stoppe en krig mellem to nabolande. Rollerne er fanget på mindernes slagmark, hvor de i en surrealistisk ramme genoplever deres fælles minder forvredet af hukommelsens linse. Her bliver livskraften suget fra dem, og ritualet – og scenariet – slutter først, når alle undtagen én er døde.

Rollerne

De fire roller er alle magtfulde personer enten gennem deres politiske indflydelse eller deres magiske evner. De er alle bundet samme af had og kærlighed, så de hver især mener, at de andre fortjener at dø, samtidig med at ingen af dem har lyst til at undvære hinanden. Hver bærer de også på skam og skyld, der får tvivlen om deres egen uundværlighed til at følge med dem på mindernes slagmark. Selvom der er en storpolitisk ramme, fungerer den primært som katalysator for spliden mellem karaktererne, og det vigtige er deres personlige relationer.

Spilforløbet

Scenariet følger en helt fast struktur. Rollerne mødes altid i par og duellerer på mindernes slagmark. I de første seks **optrappingsdueller** mødes de på skift, så alle kommer til at spille overfor hinanden, og de lærer spillets struktur. Derefter spilles tre afgørende dueller, hvor hver duel resulterer i, at en rolle dør. De sidste tre dueller foregår som en turnering, hvor de to, der overlever semifinalerne, går videre til den endelige kamp og scenariets afslutning.

Hver **duel** består af flere dele. Først spilles en **mindscene**, som er karakterspil mellem de to roller. Herefter følger en **kampscene**. I kampscenerne, skal de to spillere, der ikke er ved at duellere, genspille mindescenen, imens de to duellanter bekæmper hinanden. hele kampscenen foregår i en fast turrækkefølge. I de afgørende dueller følger **afgørelsen**, hvor sætningen "Jeg dør" slutter scenen. Til sidst følger en lille, "lykkelig" **udtoningsscene**.

Al magi i scenariet udføres gennem kunst. En pensel kan male skum på bølgetoppe og bringe havet i storm eller blodige sår i en fjendes kød. Som brændstof til magien bruges karakterens minder og fortid, der gradvist ødelægges.

Din opgave

Du skal hjælpe spillerne med at gribe den melankolske og surrealistiske stemning. Du skal opmuntre dem til at kaste sig hovedkulds ud i de æstetiske kampe, hvor skønhed og vold går hånd i hånd. Du skal spille mindernes slagmark, der raser omkring dem. Sidst men ikke mindst skal du formidle scenariets mekanikker og struktur.

Til hjælp med at forstå scenariet har vi også [optaget den anden spiltest af scenariet](#). Det er kun et supplement til denne tekst, det er ikke-obligatorisk lytning. Da det er fra en spiltest, er der nogle små-ting, der har ændret sig, primært i forhold til, hvordan ritualet starter. Du kan bruge det til at få indblik i, hvordan scenariet formidles til spillere, og hvordan det spilles i praksis.

FORTÆLLINGEN

Setting

Scenariets virkelighed er en beskidt og ærgerlig middelalder. Der er magi, men den er lokaliseret, sådan at den kun er tilgængelig for meget få - i praksis er spilpersonerne de eneste, der har adgang til magien. Magien er altid dyrt købt, da den kræver ofre af liv sjæle eller minder. Planter og dyr kan ofres, men de helt store mirakler kræver menneskeliv.

To nabolande er relevante for scenariet. Ingen af dem er skarpt defineret, så både du og spillerne kan fylde alle de detaljer på, I vil.

Imperiet er et klassisk middelalderinspireret rige, som er magiløst. Det er stort og magtfuldt med stærke hæere, men det er også plaget af, at høsten kan slå fejl, og at sygdom kan sprede sig. Imperiet styres af en kejser, der har ministre og rådgivere, og de kommer fra slægter af rigmænd, der lever bedre end den brede befolkning.

Riget er et frodigt og rigt land takket være én mægtig magikers ofre. Stormagikeren holder øje med Rigets behov og sikre sig at beskytte folket ved at afværge naturkatastrofer, sikre gunstige vejrforhold, helbrede sygdom og stille hvilke behov hun ellers mener, der måtte være. Riget er ikke ekspansionistisk. Magiske ofre og gevinster holdes indenfor Rigets grænser, og ofrene er en godt gemt hemmelighed.

I scenariets nutid er Imperiet og Riget i krig over magi og ressourcer.

Mindernes slagmark

Mens fortiden udspilles som mindescener, der er foregået i Imperiet og Riget, befinder rollerne sig under scenariets nutid på Mindernes slagmark, hvor de er blevet fanget af et ritual.

Ritualet er sat i gang af Rigets stormagiker, Sera, som svar på invitation til en duel med Imperiets mægtigste minister, Ditker. De ønsker begge at ende krigen mellem deres lande, og med ritualets magiske kraft kan vinderen forme fremtiden. De andre to spillere er utilsigtet også blevet fanget på mindernes slagmark, fordi de alle fire er stærkt knyttet sammen af minder og kærlighed, har den enorme magiske kraft trukket dem alle ind. Seras og Ditkers kærlighed har dødsdømt dem alle.

Mindernes slagmark er et surrealistisk sted, hvor sjæle fanges, gennemlever stærke øjeblikke fra deres fortid, og støder sammen i voldsomme konfrontationer. Hvert sammenstød mellem sjæle leder til, at noget livskraft drænes. Derfor vil ethvert møde på mindernes slagmark være en kamp på vilje og magi, der alle leder mod en endelig konfrontation. Magien på mindernes slagmark virker dog kun for folk, der har stærke relationer, for derinde kan man kun dræbe en person og absorbere deres kræfter, hvis man husker, forstår og elsker den person. Døden kan kun komme som en overgivelse. Den der overlever, vil med den magiske kraft fra de andre, kunne standse krigen og forme fremtiden efter deres egen vision. Scenariet slutter dog, idet Ritualet ender, så konsekvenserne for Riget og Imperiet vil forblive implicit.

Mindernes slagmark kan være et grufuldt sted fyldt med grådige lig, eller det kan være en balsal af nordlys og rimfrost. Det kan være Riget under askeregn, og Imperiet hvor gyldne blomster står i evig flor. Det kan være det hele på en gang, for mindernes slagmark er tanker, følelser og magi gjort til en virkelighed, man kan træde ind i.

Magiens udførelse

Alle karakterer undtagen én er magikere. Magien skabes og kanaliseres via kunstneriske handlinger, hvilket for de tre magikere specifikt tager formerne dans, musik og malerkunst. På mindernes slagmark får den sidste rolles sværdkunst også magisk effekt. Rollerne bruger magien til at bekrige hinanden, samt manipulere med og trække kraft ud af minderne.

Kampene udspilles som syret og poetisk fortællespil, så der er intet krav til at spillerne skal synge, danse eller male i spillelokalet. På Mindernes slagmark, kan man male fjender belge af frygt og synge kvælende stilhed ind i en fortid, der var fyldt med latter. Man kan få træer til at danse til deres grene bryder i brand, og et sværd kan kløve løgne ud af luften.

Hvordan magien specifikt har været brugt i virkeligheden, og hvordan det har set ud, er op til spillerne.

Rollerne og baggrund

Rollerne er fire magtfulde personer i Riget og Imperiet og scenariet følger deres uløseligt forbundne liv. De har været venner, familie, elskende, men på grund af svig og ambitioner er de blevet splittet af had og foragt. Det er deres handlinger, der har ledt til krigen mellem de to lande.

Rollerne er:

- **Sera**, stormagiker i Riget, hun er magtfuld og har gennem tiden udført mange ofre for at Riget kunne blomstre. Hun er blevet ensom og isoleret af sin magt.
- **Mila** er vokset op som Seras datter, men er en golem, skabt af Seras magi. Mila har enormt magisk potentiale, men Sera har nægtet at lære hende magien.
- **Ditker** er minister og magten bag tronen i Imperiet. Han og Sera var nære venner, men hans higen efter magien blev til frygt, da han lærte dens pris.
- **Kikir** er Ditkers lillesøster, Seras lærling og Milas ekskæreste. Før hun blev bandlyst og bedraget af sine kære, var hun forkælet og livsglad med ambitioner om at dele den glæde. Ligesom sin læremester, accepterer hun dog magiens pris.

Da rollerne er magtfulde personer, er rammen storpolitisk, men scenariets centrale element er persondramaet, og de vigtigste konsekvenser er rollernes relationer, ikke hvordan krigen ender.

I lang tid har der været fred mellem de to nabolande. Sera og Ditker blev venner og allierede i, at freden skulle bestå. De er intellektuelle ligemænd i lignende, ensomme magtpositioner.

Efter at have fået øjnene op for, hvor meget samværet kan betyde for hende, skaber Sera en menneskelignende golem, som hun navngiver Mila og som er overbevist om, at hun er Seras datter. Mila bliver ikke lært magi trods ønsket derom, fordi hendes magiske ophav giver hende stort men ukontrollerbart potentiale, der kan destruere selve magien. Sera har betalt et enormt offer for at skabe et liv med magi - det er op til spillerne at definere, hvad det har indebåret.

Ditker får sin lillesøster Kikir sendt i lære som magiker hos Sera, både for at søsteren kan gøre noget stort med sit liv, og for at Imperiet kan få adgang til magien. Både Sera og Kikir nyder undervisningen, men Mila er jaloux. Når Ditker kommer på besøg opdager han, hvordan Mila føler sig udenfor og genkender hendes længsel efter magien fra sig selv. Han kan ikke lære hende magi, men lærer hende i stedet den smule om musik han kan, og hun viser sig at have imponerende talent.

Da fejlet høst og sygdom plager Imperiet, beder Ditker om hjælp fra Kikir. Hun ved, hvor høj prisen vil blive, og hun ved, at Ditker ikke vil kunne acceptere at lave studehandel med menneskeliv på den måde. Derfor nægter hun at hjælpe - og at forklare hvorfor. I vrede forviser Ditker sin elskede søster fra deres hjemland.

I mellemtiden har Mila opdaget, at Kikir viste romantisk interesse for hende, og Mila har med bagtanker om at få adgang til magien indledt et forhold med sin mors lærling. De forelsker sig rigtigt, men Mila slipper ikke drømmen om magien, og Kikir bliver overtalt til i skjul at oplære Mila. Da Mila bliver afsløret i at have fået den forbudte lærdom, bliver Sera rasende. Mila kan ikke længere blive i Tårnet, der har været deres fælles hjem. Hun trygler Kikir om at tage med sig væk, men Kikir er blevet i tvivl, om følelserne nogensinde var ægte. Hun bliver i Tårnet og fortsætter sin oplæring, selvom Sera bebrejder hende tabet af sin datter.

Mila flygter til sin eneste anden ven i verden, Ditker, som tager hende ind. Nu hvor Mila har taget hul på magien, har hun svært ved at holde den tilbage, og hun er skræmt af sig selv og sine egne evner. Det er igennem hende, Ditker opdager magiens pris. Han afskyr den og frygter den, og indleder en krig mod Riget for at udradere magien, før den kan skade Imperiet. Samtidig kan Rigets ressourcer afhjælpe Imperiets nød. Ditker har stor medlidenhed med Mila, men han ved også, at han ikke kan hjælpe

hende direkte. Han beslutter derfor i stedet at forsøge at bruge hende imod Sera for at gøre en ende på det hele hurtigst muligt. Mila føler sig forrådt og udnyttet og flygter fra Ditker. Hun har ingen steder at tage hen og i tiden derefter, kommer hun til at bruge den magi, hun både hader og elsker. Hun bruger den i selvforsvar, i raseri og i forfejlede forsøg på at skabe noget bedre.

Imens holdes Kikir i uvidenhed om krigen, da Sera har lagt en magisk illusion om sit Tårn for at skærme hende og forhindre, at hun vender tilbage til Imperiet. Sera foregiver at fortsætte Kikirs træning, men uvidende hjælper Kikir med sit værk Riget i krigen mod sit eget hjemland. Da hun finder ud af det, flygter hun fra Tårnet, uden noget sted at tage hen.

Ved scenariets begyndelse har Ditker udfordret Sera til en duel for at de to kan gøre en ende på krigen. Han tror Kikir er død, og at Mila snart vil være det eller vil destruere alt omkring sig. Han tror kun på at Imperiet kan vinde, hvis Sera er borte, og hvis ikke hun dør, vil det være bedre, at han ikke selv er der til at trække krigen ud. Sera har mistet Mila og frygter, hvad Kikir vil gøre, så hun accepterer Ditkers invitation, men i stedet for at møde ham i virkeligheden, sætter hun et ritual i gang og tvinger Ditker ind på Mindernes slagmark med sig. Her kan hun sikre at krigen afgøres, fordi vindren vil have kraften til at styre udfaldet. Sera har kun sigtet efter Ditker, men har undervurderet, hvor meget kærlighed der er tilbage mellem dem alle fire - og hvor meget Ditker elsker både Kikir og Mila, så også de er blevet trukket ind på Mindernes Slagmark.

I løbet af scenariet udspilles dette plot gennem delte mindscener. Spillet slutter når alle undtagen én er blevet dræbt på mindernes slagmark.

Casting

Som udgangspunkt foreslår vi, at spillerne selv vælger deres roller, men hvis du har god føling med din gruppe, kan du give forslag eller fordele roller. Du bør introducere rollernes koncept, relationer og magi-stil, som spillerne kan vælge ud fra.

Det er værd at nævne, at Ditker og Sera er noget ældre, mere politiske og har mere fokus på krigen og "plottet". Hvis man gerne vil spille kampscener blandet med etiske debatter om ofringer for fællesskabet, er det oplagt at tage en af dem. Kikir og Mila er yngre og fokuserer næsten udelukkende på personlige relationer, kærlighed og svigt. De føler sig begge meget som ofrene i deres egne historier, og rollerne er velegnede til

sørgmodigt mavespil. Sera og Ditker har dog bestemt også massere af klemte følelser og relationer, så de er ikke kun fokuseret på det moralske.

Stilarterne i kunst-magi bliver afprøvet i opvarmningen, før rollerne deles ud, så hvis man er i tvivl, er det helt i orden at vælge ud fra, hvad man synes det er fedest at beskrive.

Hvis du caster, er det værd at holde for øje, at Sera er scenariet mest markante karakter, da hun starter plottet, og flere af de første scener. Hun er god til en spiller med initiativ. Samtidig vil det være godt at undgå, at hun ender hos den mest "dominerende" spiller, for at de andre ikke bliver trynet. En uerfaren spiller kan sagtens nyde godt af at blive tvunget af hårde valg.

I forhold til spillerkemi er det særligt godt hvis Ditker og Sera klikker og de er lige retorisk stærke eller stædige, fordi deres bærende relation er at være ligemænd. Mila og Kikirs romance bliver naturligvis stærkest, hvis spillerne har god kemi, men givet bruddet og tvivlen er det ikke essentielt.

Kikir er den karakter, der er mest reaktiv, da det vigtigste for hende er relationerne i hendes liv. Derfor vil det være at foretrække, at hendes spiller ikke er for sky, men er en der nyder at prikke til de andre.

Mila er potentielt den mest følelsesladede karakter og må gerne gå til en spiller der kan spille på sorgen over andres forræderi og kærlighed til Kikir med sjæl og indlevelse. Gerne subtilt frem for frembrusende, så hun kan godt gå til en mere stille spiller.

STRUKTUR & VIRKEMIDLER

SPILLET'S OPBYGNING

Scenariet følger en fast struktur, der bringer jer gennem fortællingen sideløbende i fortidens minder og nutidens kamp.

Du starter med at introducere scenariet og hjælpe spillerne i gang gennem en række opvarmningsøvelser. Derefter er der en lille prolog, og så følger fastlagte dueller mellem par af rollerne på skift.

Hver **duel** består af en **mindescene** og en **kampscene**, der er knyttet sammen. Derudover har de tre sidste dueller også en afgørelse og afrundes med en udtoningsscene.

De første seks dueller er **optrappingsdueller**, og de er fastlagt både i forhold til indhold og rækkefølge. De er korte sammenstød, hvor alle roller får lov til at møde hinanden på skift. Her bliver konflikterne mellem karaktererne introduceret. Fokus i disse scener er rollernes splittelse og had. I skal spille lige på konflikten, med store armbevægelser og konsekvenser. Rollerne skal her få sagt alle de hårde ord, de i nutiden fortryder.

Spilmekanikkerne introduceres løbende gennem optrappingsduellerne, så kompleksiteten bliver bygget op i lag, imens grundstrukturen er den samme.

Det er en god idé at tage en pause efter disse første optrappingsdueller, når alle relationer er blevet introduceret, før I går videre til den sidste del af scenariet.

Herefter udspilles tre **afgørende dueller**, som hver især følges af en **udtoningsscene**. De afgørende dueller spilles ligesom de andre dueller med en mindescene og en kampscene, men hver afgørelsesduel afsluttes med, at en af duellanterne dør i afgørelsen. Herefter spilles udtoningsscenen med det samme, før I går videre til den næste af de afgørende dueller.

De afgørende dueller er i deres oplæg mindre konfliktfyldte end optrappingsduellerne. Her er der rum til, at rollerne kan huske den kærlighed, der var imellem dem, før det hele gik galt - og før de endeligt mister hinanden. Udtoningsscenerne er korte stemningsstykker, der fokuserer rent på kærligheden mellem de to roller, der netop har kæmpet til døden.

Der er sceneoplæg til afgørende dueller mellem alle rolle-par, men kun tre skal spilles. De spilles i en turneringsstruktur: først mødes to par, hvorefter de overlevende fra de to kampe mødes i scenariets sidste duel. Dermed er rækkefølgen ikke fastlagt, men op til spillernes valg af, hvem der skal duellere.

Udvælgelse af afgørende dueller

I pausen mellem optrappingsduellerne og de afgørende dueller, har spillerne mulighed for at tænke over, hvem de helst vil kæmpe mod. Men bed dem om at overveje det selv og lade være med at diskutere det i pausen, så én dominerende spiller ikke lægger en plan for hele gruppen. Efter pausen placeres spillerne i en rundkreds og skal notere sig, hvor de andre står. Du beder dem lukke øjnene og pege på den af de andre de helst vil duellere mod i semifinalen - de skal sænke armene igen, inden de åbner øjnene. Det er ikke sikkert, det går op, at alle peger på hinanden to-og-to, og i så tilfælde er det dig, der i hemmelighed vælger, hvem der skal kæmpe mod hinanden for at I får den bedste historie ud af det. Hvis to spillere peger på hinanden, så prioriter det par.

I kan holde udvælgelsen nøgternt off-game beslutning eller hvis du føler for det, kan du bruge det til at beskrive hvordan mindernes slagmark former sig om dem, og sætte stemningen, før I går i gang med de afgørende dueller.

SCENETYPER OG DERES MEKANIKKER

En duel dækker over sammenstødet mellem to af rollerne på Mindernes slagmark. De to roller bliver henvist til som **duellanterne**. I kampscenerne vil de to andre spillere også være med, hvor de påtager sig rollerne som fortidsversioner af duellanterne tolket gennem minderne og påvirket af den kamp, der udspiller sig. I den kapacitet vil de ikke-duellerende spilleres rolle beskrives som **genfærdene**.

I enhver duel skal spillerne i lokalet være placeret sådan, at duellanterne sidder overfor hinanden, og genfærdene sidder overfor hinanden. Hvert genfærd sidder til højre for den duellant, de portrætterer. I scenekataloget er der illustrationer af placering og turrækkefølge for at hjælpe jer med at holde tungen lige i munden.

Mindescene

Mindescener udspilles som almindelige karakterspilsscener mellem duellanterne. Scenerne er fastlagt på forhånd og sættes af dig, så spillerne kan fokusere på at være in-character. Der er ikke fortælleelementer i denne del.

Mindescenerne udforsker noget fra rollernes fælles fortid, men de tolkes gennem hukommelsens filter og med de to rolles forskellige forståelse. Der er altså ikke noget, der kan betragtes som korrekt, eller hvad der rigtigt skete dengang.

Kampscene

I kampscenerne gennemspiller genfærdene mindescenen, mens duellanterne i deres nutid på mindernes slagmark bekæmper hinanden, skændes og suger kraft ud af deres minder.

Kampscenerne foregår i en fast turrækkefølge og går med uret rundt om bordet. Spillerne taler og beskriver altså på skift. Lad det være op til spillerne, hvem der starter scenen, så det bliver den, der føler sig mest klar. Generelt er fokus på duellanterne, men det er også i orden, hvis genfærdene bare springer ud i at gengive mindescenen. Hvis I har svært ved at komme i gang, er en god tommelfinger regel at starte kampen med, at det ene genfærd så vidt muligt gentager den første replik, der blev sagt i mindescenen. Duellanten, der sidder som den næste i turrækken, spiller nu deres nutidskarakter i en kamp og vil naturligt sige noget andet end de gjorde i fortiden, og så er I i gang.

Genfærdenes opgave i kampscenerne er at genspille den mindescene, de netop har overværet. Der er ingen forventning til, at de kan gøre det ordret - i stedet er målet, at de tematisk udforsker den samme konflikt og følger de positioner, duellanterne har fremlagt, da de gennemspillede scenen. De må også meget gerne fortolke situationen og karaktererne på en anden måde, evt. fra deres egen rolles syn på duellanten.

Hurtigt vil duellanternes kamp påvirke fortiden, og genfærdene kan da reagere på det duellanterne gør, hvorved de afspejler den igangværende kamp og hvordan magien forvrænger og koster duellanterne mindet.

Da duellanterne sidder overfor hinanden og deres eget genfærd sidder til højre for dem, får den enkelte duellant altså lov til at lave et udfald, som kan påvirke deres modstanders genfærd. Derefter kan genfærdet reagere ved at spille videre på den gentagne scene.

Eksempel: Sera og Mila har netop spillet en mindescene, hvor de har konfronteret hinanden. Den har været fyldt med bebrejdelse og kold vrede. I den efterfølgende duel maler Sera angerens tårer frem på genfærd-Milas kinder, sådan som de burde have været der dengang i fortiden. Hvor Mila i første gennemspilning var stolt, bliver genfærd-Milas gennemspilning nu ulykkelig.

Genfærdene får udleveret navneskilte med stikord for den rolle, de er ved at portrættere. Derudover får de ikke en beskrivelse af, hvordan de skal opføre sig. Det er meningen, at genfærdenes tolkning af duellanter også er påvirket af deres eget forhold til den rolle. På mindernes slagmark smelter deres sjæle sammen, og de bliver hver især også til det, de andre ser dem som.

Duellanternes kamp foregår med magi. Hvordan det i praksis tager form, er frit op til spillernes fortolkning. Kampene foregår som fortællespil, og der er ingen formaliseret konsekvens før afslutningen. I kampene er det, der er på spi, hvad rollerne gør ved hinanden, og hvordan de forsøger at retfærdiggøre fortidens fejl. Derudover er det spillernes mulighed for at svælge i den surrealistiske stemning gennem magiske udskejelser.

Når det er en duellants tur i turrækkefølgen har han følgende muligheder:

Direkte angreb mod den anden duellant. Her bør spillerne ikke holde tilbage, de kan bruge deres omgivelser eller slynge skarpe toner efter hinanden - og lade dem ramme. Man må gerne gøre vold på den anden karakter, i stedet for at lade det være op til dem om et angreb rammer. Selv hvis en rolle får hugget hovedet af i den ene kampscene, kan de spille videre (i to dele eller ved magisk at samle sig), og næste gang den rolle indgår i et sammenstød på mindernes slagmark, kan spilleren selv vælge om det er med hovedet båret under armen, uden et eneste mærke eller med et drabeligt ar omkring halsen.

Eksempel: Kikir danser yndefuldt hen over den tørkeramte jord, blomster springer op i hendes fodspor. Hun gør et mægtigt spring, og da hendes tåspids rammer jorden, kløves den. Kløfter åbnes og sten skydes op til alle sider. Hvirvlende sparker hun stenene efter Sera, der tvinges tilbage og styrter i en af de skarpe kløfter.

Ændring af fortiden kan foretages ved at bruge magien til at gribe ind og påvirke genfærdene eller fortidens omverden. Da turrækkefølgen er sådan, at en duellant sidder før sin modstanders genfærd, vil det oftest være oplagt at foretage et angreb, der så har en direkte effekt på genfærdets næste svar.

Eksempel: Ditker støder sit sværd frem, det suser gennem tiden forbi Mila, der står foran ham på mindernes slagmark, mod hendes yngre selv i mindet. Med præcision lader han klingens kløve hendes ord, så løgnene falder fra og sandheden bliver blotlagt. Da genfærds-Mila får den næste tur, svarer hun i fortiden og indrømmer, at hun også selv har taget liv med magien, selvom Mila ved første gennemspilning erklærede sig uskyldig.

Duellanterne kan også **suge kraft ud af fortiden**, for at angribe både fortid og nutid. På den måde kan de ofre dele af et minde for at styrke dem selv. De kan glemme alt det gode eller stjæle det fra de andre.

Eksempel: Mila synger smukke toner, der buldrende overdøver alt. Så bevæger hun sig mod piano, langsomt forsvinder lyden, og som hendes sang bliver mere og mere stille, dæmpes også lyden af Kikirs genfærds ord om kærlighed. Til sidst er der tyst. Kikirs genfærds læber bevæger sig, men intet bliver sagt. Mila tager en dyb indånding og med styrken af alle Kikirs løfter, hvæser Mila en orkan mod sin tidligere elsker og tvinger hende op mod muren, til luften mases hendes lunger og ribben knager.

Samtale er også en mulighed. Rollerne kan på mindernes slagmark mundhugges mellem deres angreb, de kan nægte at angribe og prøve at forklare sig, imens deres modstander flår dem i småstykker, eller de kan forsøge at nå til enighed, imens fortiden piner dem og verden går i opløsning omkring dem.

Fysisk kontakt mellem to spillere kan bruges til at bryde med turrækkefølgen i kampscenerne. En spiller må række frem og røre ved en anden spiller, og imens de to har fysisk kontakt, kan de tale sammen udenfor turrækkefølgen. Imens træder de andre roller i baggrunden og giver de to rum. Dette gør det muligt at føre en lidt længere dialog, eller bare at returnere en verbal lussing med det samme.

Den fysiske kontakt er i kampene noget en enkelt spiller beslutter ved at gribe ud efter en anden. Sørg for at forventningsafstemme i jeres gruppe, hvad folk har det ok med. Som udgangspunkt er hænder og arme det mest oplagte mål, men hvis alle synes det er i orden, kunne det også være en kærlig hånd på kinden eller et ruskende greb om skuldrene.

Når den fysiske kontakt mellem spillerne brydes igen vender spillet tilbage til turrækkefølgen, hvor den blev afbrudt.

Eksempel: Ditker hvæser af Sera. "Hvor mange har du ofret?! Hvor mange har ladet livet for dit falske samfund?" Seras spiller kaster sig frem og griber Ditkers spillers håndled. "Ofre? Du vover at tale om ofre? Hvor mange har ladet livet for din krig, for

din manglende handlekraft? Hvor mange har sultet, fordi du nægtede at tage mit tilbud?" Ditker er stille et øjeblik og trækker så sin hånd til sig. Genfærds-Sera er den næste i turen og fortsætter med at genspille fortidsscenen.

Dette er **rammerne** for, hvad spillerne kan gøre i kampene. Disse muligheder bliver introduceret i løbet af optrappingsduellerne. Når de har fod på grundkonceptet må du endelig lade dem lege med det.

Måske griber en duellant fat i sit eget genfærd, for at bebrejde sig selv, hvad de gjorde i fortiden. Måske er to af spillerne i fysisk kontakt, og en tredje rører ved dem for også at tale med. Måske spiller genfærdene en anden scene, fordi en af duellanterne begynder at snakke om noget andet, de to har oplevet sammen. Eller måske begynder et af genfærdene at skifte form til en anden rolle end den, der egentlig oplevede det minde. Det hele kan flyde sammen og ændres med magien på mindernes slagmark, hvis det føles rigtigt for spillerne, er det aldrig forkert.

Afgørelsen

De afgørende dueller består af en mindescene og en kampscene, ligesom de tidligere dueller, men kampscenerne afsluttes nu med afgørelsen, hvor den ene rolle dør.

Når en duellant er klar til den endelig konfrontation, rækker hun hånden frem, og når modstanderen også er klar, tager han imod den. Som normalt, når der er fysisk kontakt mellem to spillere, bryder det turrækkefølgen - men i modsætning til normalt, sker det kun når begge er enige.

I løbet af afgørelsen, mens de to spilpersoner holder i hinanden, skal alle disse ritualfraser siges.

Jeg husker dig.

Jeg forstår dig.

Jeg elsker dig.

Jeg dør.

Ud over den sidste sætning er rækkefølgen ikke fastlagt, og det behøver ikke at være begge spillere, der når at sige alle fraserne, så længe de alle er blevet ytret.

Kampscenen slutter med det samme, når en rolle har sagt ordene "Jeg dør". Dermed er det altid den, der taber konflikten, der selv vælger, hvornår det sker. Nogen kløgtige spillere kan finde på at sige "Jeg dør" samtidig, så begge roller dør, hvilket totalt er tilladt, selv hvis det leder til, at ingen overlever scenariet, eller at I spiller en duel mindre. Det er dog ikke en mulighed, du behøver at præsentere for dem, men lad det ske, hvis det sker.

Begge duellanter kan bruge af fraserne - både de samme eller forskellige - under afgørelsen, for at vise, at de begge er på vej til at overgive sig eller at de er ved at nærme sig hinanden.

Ritualfraserne må gerne flettes ind imellem andre dele af en samtale. De må også gerne komme i varianter, så som "Jeg er den eneste, der forstår dig". "Jeg elsker dig stadig." eller lignende. Det vigtige er, at det er et tydeligt tilløb til afslutningen, og at den bitre krig kun kan endes med forståelse og accept.

Udtoningsscene

Disse scener spilles lige efter en afgørelse, før I går til den næste duel.

Udtoningsscenerne spilles mellem duellanterne som en normal karakterspilscene uden nogen turrækkefølge eller begrænsninger. Der er ikke nogen efterfølgende kamp.

Scenerne er korte stemningsbilleder uden nogen speciel konflikt. De viser blot et øjebliksbillede fra, da der var glæde og kærlighed rollerne imellem.

Disse scener kan spilles som en blanding mellem karakterspil og fortællescene, da der er plads til behagelig stilhed mellem rollerne. De holdes korte.

Slutningen

I den sidste duel er der et lille twist: de roller, som døde i de første to afgørelser, må gerne spille med som deres egne genfærd. I kampscenen og afgørelsen, kan de skifte mellem at spille de andre rollers genfærd og dem selv, som de lyster. De kan snakke direkte til duellanterne for at bebrejde dem deres død eller forsones sig.

Derudover har de overlevende absorberet de dødes magiske evner og kan bruge det til at udvide måden, de fortæller kampen på, f.eks. kunne Ditkers sværd nu være lavet af Milas syngende jadedknogler. Dette er et sjovt lille ekstra element, som spillerne kan bruge, hvis de har overskuddet. Det er ikke en afgørende del af scenariet, så brug ikke for meget tid på at forklare det eller tving det ind, men hop hellere hurtigt til den sidste duel, så I ikke mister intensiteten.

Vi foreslår at ende spillet straks efter den sidste udtoningsscene med et øjeblikks stilhed, også sige "tak for spil".

Hvis du føler det nødvendigt, kan I godt efter den sidste duel fortælle lidt om, hvordan Mindernes Slagmark forsvinder, og at den overlevende vender alene tilbage til den virkelige verden, give den overlevende eller de døde et par ord, eller fortælle om krigen, men det er ikke meningen, der skal udspilles en epilog om Imperiet og Rigets eller den overlevende rolles skæbne.

SPILLEDER!

Formidling

Din største og sværeste opgave som spilleleder er at formidle et komplekst og lidt underligt scenarie. Strukturen er i sig selv ikke indviklet, når man først er i gang, men kombinationen af kunst-magi, subjektiv fortid, syret ritual og strukturerede kampe kan tage noget tid at få en intuitiv forståelse af. Scenariet er bygget til at hjælpe jer så meget på vej som muligt, så I kan fokusere på spillet indeni rammen. Derfor er der både i "spillelederreference"-afsnittet og i sceneoplæggene ret præcise instruktioner om, hvad du skal siges til spillerne hvornår. Et par generelle tips derudover:

Gradvis indlæring: Vores erfaring er, at hvis man giver spillere for meget information på én gang, bliver det overvældende, og noget af det bliver glemt. Gå ikke efter at fortælle spillerne alt på forhånd, men at give mere info, rette til og besvare spørgsmål indimellem opvarmningsscener og optrappingsdueller. Målet er, at spillerne skal være fuldt klædt på og ikke behøve at spørge, når I når de afgørende dueller. Indtil da, er det fint, hvis folk ikke ved alt.

Learn by doing: Det er generelt lettere at lære spillet ved at spille det, fremfor at få en mundtlig (over)forklaring. Hvis folk ligner spørgsmålstegn, efter du har forklaret, hvordan en scene spilles, så sæt dem i gang alligevel, og bed dem improvisere og spille det, som falder dem ind. Man kan komme langt med "Lad os give det et skud, og så prøver vi igen, hvis det ikke virker". Hvis spillerne virkede usikre inden en scene, kan det være en god idé bagefter at følge op og høre om det giver mening for dem, efter de har prøvet det. Ret opmuntrende til, hvis de gør noget forkert i forhold til scenariets struktur.

Let it go: Spillet har mange små elementer, som kan gøre oplevelsen federe, men ikke er essentielle. F.eks. at angribe fortiden, suge kraft ud af minder og voldsomme, "fatale" angreb i kamp. Du bør formidle alle disse muligheder til spillerne og øve dem under optrappingsduellerne, men hvis der er en mekanik, der ikke føles naturlig for gruppen eller glemmes, så behøver du ikke tvinge den ind.

Pacing

Det er mestendels fastlagt, hvordan scenariet skal paces: Kampene i optrappingsduellerne skal holdes korte - som udgangspunkt varer de to runder. De afgørende dueller er det op til spillerne at afslutte. Det kan dog godt være nødvendigt at rette til løbende.

Mindescener må gerne køre lidt længere. Giv plads til, at folk kan udforske deres fortidige relation, men sørg for at sætte scenen hårdt på en konflikt, og klip den mens den stadig har energi og nerve, inden folk begynder at gentage sig selv. Det er ikke altafgørende at nå til et udfald eller konklusion, især da scenerne spilles flere gange.

Hvis spillerne er meget kortfattede, kan kampen i en optrappingsduel godt få en runde mere. Omvendt kan den godt klippes før, hvis den føles godt afsluttet og/eller inden den er spillet helt ud. Det er ret vigtigt optrappingsduellerne bliver korte - de er kun forretten, og bliver de for lange, kan I løbe tør for tid eller energi før afgørelsen.

I fortællescenarier kan nogle spillere i iver misbruge deres tur til at monologe meget længe, det kan få de afgørende dueller til at trække ud. Det samme kan ske, hvis ingen tør gå til afgørelsen. Du kan blidt nudge ved at skubbe papiret med ritualfraserne frem, eller ved at komme med indskud og fortælle om ritualet, der eskaleres, opløses, eller er tæt på at rive rollerne væk fra hinanden. Hvis det føles som om spillerne er klar, men tøver, kan du også blidt føre deres hænder frem mod hinanden og lade dem selv vælge at gribe fat. Du skal heller ikke være bange for at sige det til folk direkte, hvis de monopoliserer samtalen.

Udtoningsscener og diverse opvarmningsscener klipper du. De skal generelt klippes lige så snart, deres formål er udtjent. Typisk er to eller tre runder nok.

Spillokaleprep

Spillet fungerer bedst omkring et rimeligt lille, rundt eller kvadratisk bord, der er lille nok til, at alle spillere kan sidde overfor hinanden og let kan nå hinanden fysisk. Placer et par borde i nærheden af, hvor du og spillerne kan have overflødige papirer, drikkevarer o.lign. Du som spilleleder sidder ved hjørnet af deres bord, og kan trække dig væk, når spillerne er i fokus, især i de afgørende dueller.

Scenariet er skrevet til at du har det essentielle for spilafviklingen i kapitlet "Opsummering & Spilforløb" og "Roller & Handouts" så hav dem klar. Resten af

scenarieteksten bør kun være nødvendig i løbet af spillet, hvis der er en detalje, du vil dobbelttjekke.

Din spilperson: Mindernes Slagmark

Du spiller ikke nogen bipersoner i dette scenarie, så din primære metode til at påvirke spillet inde i fiktionen er igennem selve mindernes slagmark: det uvirkelige virvar af fortid og nutid rollerne støder sammen i. Vi beskriver det som en mørk malstrøm, hvori rollerne er lyspunkter, der trækkes rundt blandt slørede farver og glimt af minder, gradvist trukket ned mod et stille centrum, hvor afgørelsen og døden venter.

Det er vigtigt at gøre mindernes slagmark syret, mere et metaforisk koncept end et fysisk sted, så spillerne ikke lader sig begrænse af lokation, men derudover har du kreativ frihed til at gøre det til, hvad du har lyst til. Brug det som en ramme, en overgang mellem scener, og fyld nogle fede detaljer på. Om nødvendigt, kan malstrømmen godt bryde ind i minderne og farve fortiden eller nutiden, hvis du har brug for at skubbe spillerne i en bestemt retning, f.eks. så det blive lysere og smukkere, hvis de er meget hadefulde. Malstrømmen kan ændre sig, absorbere og reflektere de faldne, genskabe steder og genstande etableret i tidligere scener.

Eller, hvis spillerne er selvkørende, og du ikke har lyst, behøver mindernes slagmark ikke at fylde meget. Brug det i det omfang, du føler for.

Medspillende spillleder?

Det er testet at scenariet kan køres sådan at spillleder deltager som spiller, og det kan sagtens lade sig gøre. Så hvis der er mandefald, kan det godt spilles med tre spillere og dig som facilitator. Man kommer lidt på overarbejde i optrappingsdullerne, så tag det roligt og tag dig tid til at skifte mellem rolle og spillleder. Til gengæld har du så mulighed for at hjælpe i gang ved at demonstrere, hvordan de forskellige elementer virker. Uddeleger gerne oplæsning og klipning af scener til hele bordet, så du kan fokusere på at introducere mekanikkerne. Når I først når til afgørelsesduellerne, er dit spilllederjob nærmest ovre, og så kan du fokusere på spillet. Sera en oplagt rolle for dig som spillleder, da den i forvejen starter mange scener og har en del eksposition i sig.

SCENER

Opvarmningsscene 1: Hviske-råbe

Scenariet har forskellige tempi og intensitet kan opnås både i det højtråbende og i det intime. Denne opvarmningsøvelse bruges både til at aktivere spillerne og til at øve dette skift. I bruger ritualfraserne, så de er bekendte, når de skal introduceres.

Du fører an og fremsiger sætningerne en af gangen, hvorefter spillerne i kor efterligner dig. Skift imellem at udtrykke dem på forskellige måder. For eksempel råbe, hviske, sammenbidt, kærligt.

Jeg husker dig.

Jeg forstår dig.

Jeg elsker dig.

Jeg dør.

Når I har kørt et par runder, hvor du har varieret, kan du også variere udsagnene en smule: "Jeg vil altid huske dig", "Jeg er den eneste der elsker dig.", etc.

Denne opvarmningsøvelse kan med fordel kort gentages efter pauser og før I går i gang med de afgørende dueller. Det er en god måde at komme tilbage i stemningen, og så får I gentaget ritualfraserne.

Opvarmningsscene 2: Kunstkamp

Denne øvelse er for at introducere hvordan den magiske kamp udføres via kunst, før der også er en scene at forholde sig til.

Spillerne får hver en magibeskrivelse fra en af karaktererne (separat handout med de beskrivelser alene) tilfældigt fordelt. I par som de sidder overfor hinanden skal de så beskrive en kamp.

Kampen foregår mellem abstrakte fjender på en mørk og syret slagmark, hvor de er omgivet af soldater, der som udtværede farver suser forbi dem.

Ligesom i kampscenerne, er det den første spiller, der har en idé, der starter med at beskrive, og derfra går turen rundt om bordet med uret. Som udgangspunkt interagerer

man kun med spilleren overfor sig. Kør to til tre runder eller indtil folk har forstået konceptet.

Brug eventuelt den sidste runde på at øve varianter af kamp: Hvis spillerne fortæller for længe, så bed dem om at begrænse deres beskrivelse til to, intense sætninger. Hvis energien ikke er høj nok, så bed dem rejse sig op, mens de beskriver, eller tale mere højt, eller varieret som i forrige øvelse.

Du skal opfordre spillerne til at gå aggressivt til angrebene. De skal fortælle, hvad de vil have til at ske, altså resultatet af deres handling, frem for kun at lave oplæg, den anden kan reagere på. De kan både angribe direkte og bruge deres omgivelser.

Prolog

Hver spiller fortæller efter tur, hvor de er i nutiden ude i virkeligheden lige før, ritualet begynder.

Beskriv hvordan karakteren ser ud, hvad de laver og det sted de befinder sig. Det kunne være Sera's tårn, en slagmark, et flygtningecenter, et slot, vildnisset, etc.

Når de hver især har introduceret sig, fortæller du Sera, at forberedelserne til Ritualet er klar, og hun kan få lov at beskrive, hvordan det kastes. Derefter tager du over og beskriver af, hvordan karaktererne suges ind i en malmstrøm af tid og minder og ender på mindernes slagmark. Alle karakterene, selv magiløse Ditker, forstår intuitivt det er et sted kun én af dem kan forlade levende.

Forslag til ting de kan se og støde på i malstrømmen:

- Regimenter af krigere, alle med deres egne ansigter i alle aldre.
- Glimt af deres fortid og steder fra deres liv, forvredne og drømmeagtige.
- De ser dem selv blive født - Mila som en baby og samtidig som en maskine bygget i et værksted.
- Magikerne ser alt, hvad de har ofret fra solsikker til mennesker stillet op på rad og række.

Når slagmarken er introduceret, beskriver du, hvordan deres sind støder ind i hinanden i virvaret. Først føles det som deres egne minder, men efterhånden forstår de, at de andres sind også er til stede. Stil efter tur spillerne ét spørgsmål til deres reaktion på mindernes slagmark, før du fortæller, hvordan malstrømmen kyler to af dem ind i et fælles minde, og den første duel sættes i gang.

Kikir: Hvad tænker du om dette stykke magi? Er det nødvendighed eller ondskab?

Sera: Hvad tænker du, da det går op for dig, du har dødsdømt Mila og Kikir?

Ditker: Hvad tænker du, da du mærker magien i dit sværd for første gang?

Mila: Hvordan ser dit spejlbillede ud på mindernes slagmark?

OPTRAPNINGSDUELLER

Disse dueller spilles alle og i denne rækkefølge. De spilles først som mindescene og gentages derefter i en kampscene uden afgørelse. Du cutter kampscenen efter ca. to runder.

Scenerne er skrevet sådan, at de starter med en kort opsummering, som evt. kan læses direkte op som oplæg. Herefter følger en oversigt over mekanikker, der er tilgængelige i kampscenen. Endelig er der en mere uddybende beskrivelse af konflikten, du alternativt kan bruge som udgangspunkt for din egen introduktion af scenen og til at give spillerne inspiration til hvad der ligger forud for konfrontationen. I kapitel "opsummering og spilforløb" er en hel kort scenepræsentation som du kan bruge hvis du er komfortabel med selv at fortolke sceneoplægget.

Som angivet i løbet af scenerne, bliver kampenes mekanikker introduceret i løbet af optrappingsduellerne i følgende rækkefølge:

Scene 1: Efter mindescenen, introduceres turrækkefølgen og kamp med kunstmagi.

Scene 2: Rollerne snakker også sammen, mens de kæmper.

Scene 3: I løbet af kampen kan duellanterne også påvirke fortiden og ofre minderne.

Scene 4: Fysisk kontakt som bryder turrækkefølgen introduceres.

Scene 5: Ingen nye mekanikker - fokusér på elementer spillerne ikke har helt på plads.

Scene 6: Ingen nye mekanikker.

Optrapningsduel 1 - Sera og Mila

Mila og Sera konfronterer hinanden. Sera er rasende over at Mila har lært magien bag hendes ryg og Mila er forfærdet over magiens grusomme pris og sin egen natur som golem. I sidste ende må Mila forlade tårnet, men er det hendes eget valg eller bliver hun forvist af Sera?

Kampscenen

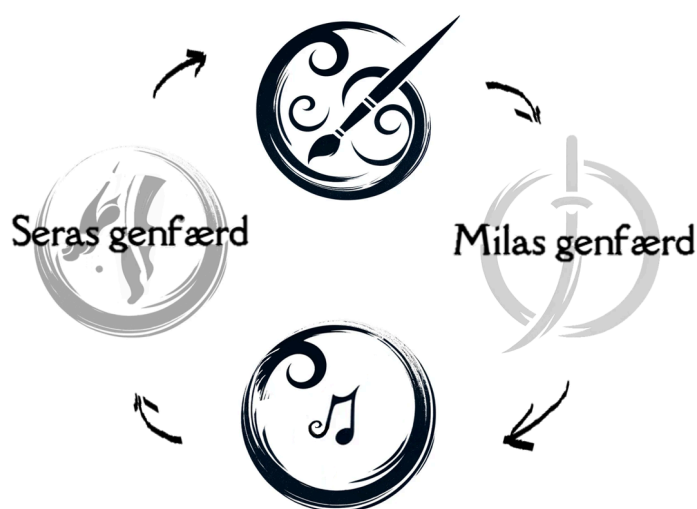
- Spillet foregår i turrækkefølge med uret.
- Genfærdene genspiller mindescenen.
- Duellanterne angriber hinanden.

Baggrund

Mila har nyligt lært magien fra Kikir. Hendes første forsøg med at bruge magien skulle hele en halt hest ved at trække kraften ud af en ung eg. Hesten blev rask og endda stærkere, klogere. Uforvarende sugede Mila livskraften ud af træet og af hele lysningen de var i. Samtidig mærkede Mila også en styrke i sig selv, hun mærkede magien under sin hud. Hun forstod, at det var den, der havde givet hende livet.

Har Sera opdaget at Mila brugte magien, eller er det Mila der konfronterer sin mor med hemmelighederne om sin sande natur som golem og hvad det har kostet? Over at hun har trukket Kikir med ned i det. Uanset hvad ender konfrontationen med, at Mila ikke bliver boende i Tårnet, forvist eller ude af stand til at udholde det.

Spillernes placering om bordet og turrækkefølgen:



Optrapningsduel 2 - Ditker og Kikir

Ditker beder Kikir bruge sin magi til at hjælpe Imperiet, hvor fejlet høst og sygdom truer med hungersnød og død. Ditker frygter at Imperiet vil starte en krig for at skaffe ressourcer. Kikir nægter at bruge magien fordi prisen vil være lige så høj. Ditker bandlyser Kikir fra deres hjemland som forræder.

Kampscenen:

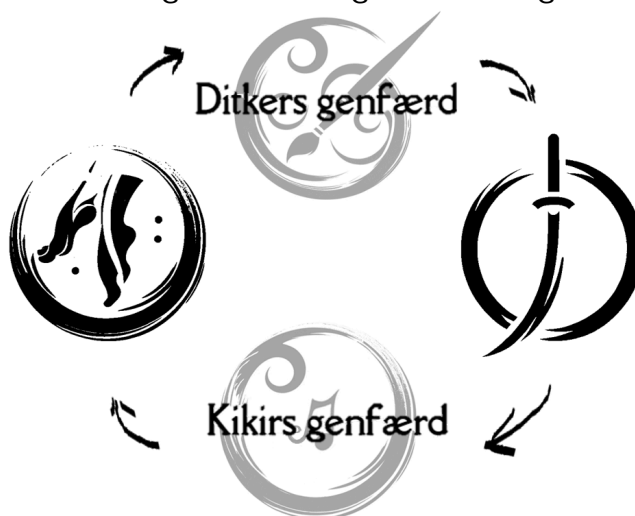
- Spillet foregår i turrækkefølge med uret.
- Genfærdene genspiller mindescenen.
- Duellanterne angriber hinanden.
- Duellanterne kan på deres tur også tale direkte til hinanden uden eller samtidig med, at de angriber deres modstander.

Baggrund

Ditker har opsøgt Kikir for at bede om magisk hjælp efter høsten er slået fejl og sygdom spreder sig blandt befolkningen. Ditker ser død forude og frygter at Imperiet også vil gå i krig for at få ressourcer fra det rige naboland. Kikir nægter at bruge magien, da hun ikke kan se nogen måde at hjælpe på, der ikke vil koste lige så mange liv som hungersnøden. Hun frygter at afsløre sandheden for Ditker, fordi hun ved, at han vil forfærdes over magiens pris. I stedet taler hun udenom.

Ditker er rasende over hvordan hun kan vælge at lade sit eget folk dø og vende sit hjemland ryggen. Hun kan ikke længere es som loyal, men har valgt Riget også hvis det kommer til krig. Derfor bliver hun bandlyst fra Imperiet.

Placering om bordet og turrækkefølgen:



Optrapningsduel 3 - Mila og Kikir

Mila forlader sin mors tårn efter hun har lært at bruge magien, hun vil have Kikir til at rejse med sig væk derfra og lægge magien bag dem. Kikir insisterer på at blive og færdiggøre sin træning. Mila rejser bort alene.

Kampscenen:

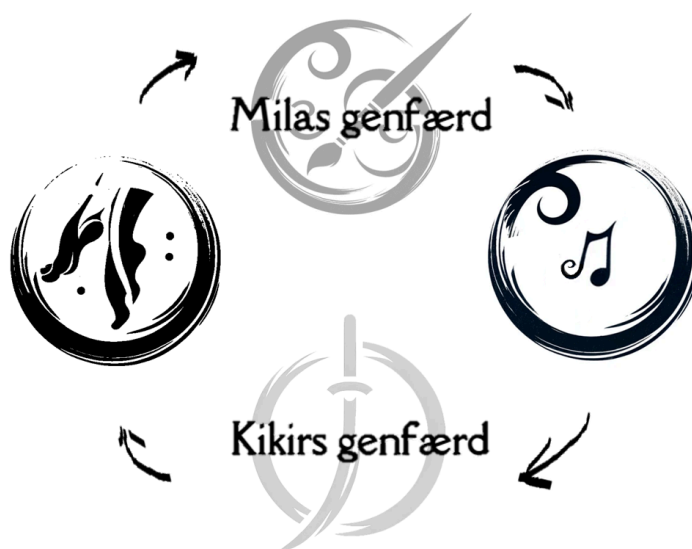
- Spillet foregår i turrækkefølge med uret.
- Genfærdene genspiller mindescenen.
- Duellanterne angriber hinanden. .
- Duellanterne kan tale direkte til hinanden.
- Duellanterne kan også påvirke fortiden for eksempel ved med magi at ændre deres opførsel eller følelser i fortiden, angribe nogen i fortiden eller ved at suge energi ud af - og dermed ofre - mindet, for at blive stærkere i kampen på slagmarken.

Baggrund

Mila er forfærdet af magien, efter hun selv har prøvet at bruge den - og efter at have fundet ud af, at hun er skabt af den. Hun kan ikke bærer at have noget med magien at gøre længere. Men hun elsker Kikir og vil ikke skilles fra hende - eller anerkende, at Kikir har accepteret magiens ofre. Mila prøver at overtale Kikir til at rejse med sig væk.

Efter den voldsomme reaktion fra Mila og Sera, og visheden om i hvor høj grad Mila er blevet holdt fra magien, frygter Kikir, at Mila aldrig har elsket hende. Måske var forholdet udelukkende for at komme til at lære magien. Måske er det ikke kærligheden, der driver Milas ønske om at få Kikir til at rejse med, men et ønske om at trodse Sera.

Placering i lokalet - Ditker og Mila har byttet plads



Optrapningsduel 4 - Ditker og Sera

Krigen raser og Ditker står udenfor Seras belejrede tårn, hvor han er ved at brænde skoven ned for at berøve Sera energikilder, men forsvaret holder. Ditker vil have Kikir tilbage, men Sera nægter. Sera ender med at fremmane en illusion af Kikir som hun foregiver at dræbe for at bruge hendes magiske energi.

Kampscenen:

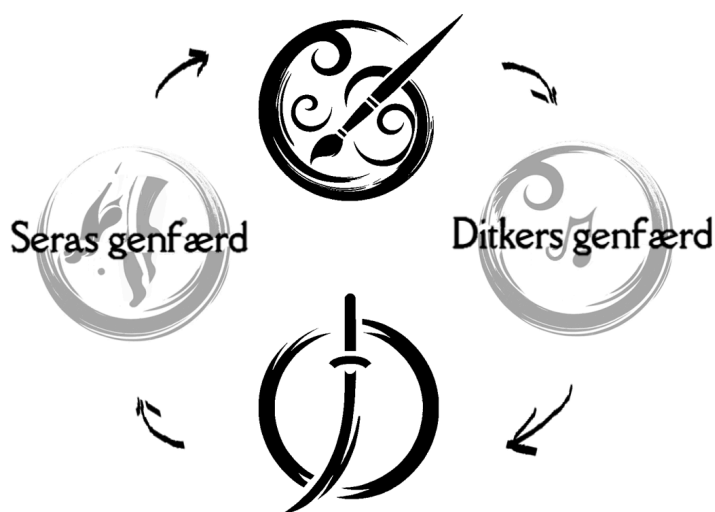
- Spillet foregår i turrækkefølge med uret.
- Genfærdene genspiller mindescenen.
- Duellanterne angriber hinanden.
- Duellanterne kan tale direkte til hinanden.
- Duellanterne kan ændre fortiden og dræne den for magisk kraft.
- Spillere kan røre hinanden for at have en direkte dialog uden ture. Når kontakten brydes, genoptages turrækkefølgen, der hvor den slap.

Baggrund

Ditker står foran Seras tårn, hvor han før har været gæst. Nu er han omgivet af krig og aske, som han er ved at brænde skoven ned for at berøve Sera adgang til livskræft. Tårnet er sløret af et flimrende skjold, der beskytter både mod angreb og krigens realiteter. Det holder stadig på en illusion om, at alt er godt, så Kikir ikke kender til krigen. Sera bruger sine magiske kræfter på at opretholde skjoldet og kan derfor ikke gå til reelt modangreb på Ditker eller hans hær.

Ditker er kommet for at forhandle en sidste gang. Selvom Kikir er forvist forsøger han at overale Sera til at sende hende ud af tårnet - enten for at beskytte sin søster eller for at svække Sera. Sera vælger at ændre sin illusion, så det ser ud som om, hun bruger Kikir som offer til magien, når nu Ditker har berøvet hende alle andre energikilder.

Placering om bordet:



Optrapningsduel 5 - Ditker og Mila

Ditker forsøger at gøre Mila til fange og overdrage hende til sin kejser, for at de kan bruge hende imod Sera i krigen. For at komme væk bliver Mila presset til at bruge magien, og den løber løbsk for hende.

Kampscenen:

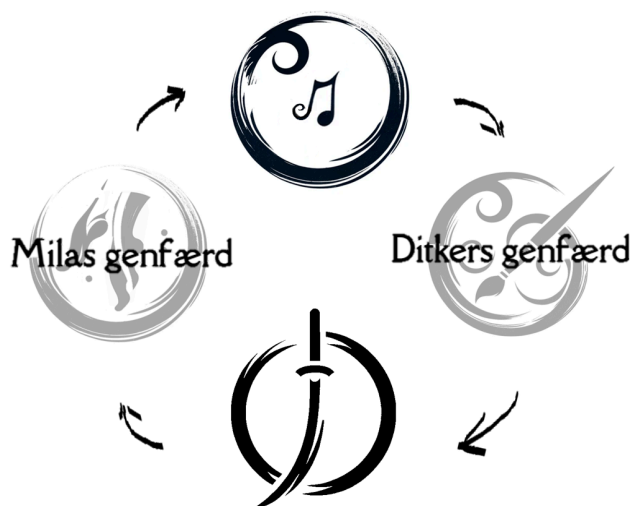
- Spillet foregår i turrækkefølge med uret.
- Genfærdene genspiller mindescenen.
- Duellanterne angriber hinanden, eller mindet
- Duellanterne kan tale direkte til hinanden.
- Duellanterne kan ændre fortiden og dræne den for magisk kraft.
- Fysisk kontakt bryder turrækkefølgen midlertidigt.

Baggrund

Mila har i lægnere tid boet i skjul hos Ditker, der har taget hende ind. Mila forsøger at undertrykke sin magi, men formår ikke at holde den i ave. Ditker ved, at hun ikke kan bruge sine evner direkte for at hjælpe Imperiet, selv hvis hun ville. Desperat og bange beslutter han, at en sidste udvej for at presse Sera er truslen mod hendes datter.

Ditker har forsøgt at bruge list til at få Mila til et sted, hvor hun kan kontrolleres. Normalt holdes Mila skjult i Ditkers følge, så de rejser sjældent. Så Mila bliver mistænksom, da hun opdager, at Ditker på denne tur er ved at tage hende med til hovedstaden. En aften da de slår lejr for natten konfronterer hun ham, og han bliver nødt til at forsøge enten at overtale hende eller bekæmpe hende. Mila er knust og rasende, og magie hvirvler ukontrolleret omkring hende.

Placering om bordet - Mila og Sera bytter plads:



Optrapningsduel 6 - Kikir og Sera

Kikir opdager, at Sera har brugt illusionsmagi omkring hende for at skjule, at Riget og Imperiet er i krig, og at noget af Kikirs træning har været en del af angrebet på hendes hjemland. Sera vil have hendes hjælp til ritualet mod Ditker, men Kikir ender med at flygte fra tårnet.

Kampscenen:

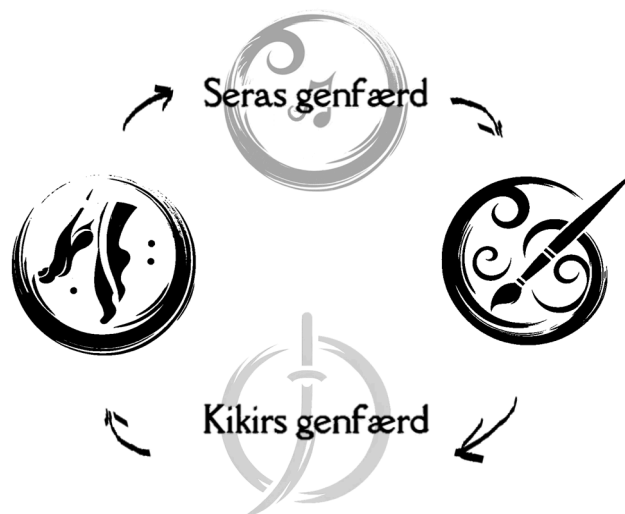
- Spillet foregår i turrækkefølge med uret.
- Genfærdene genspiller mindescenen.
- Duellanterne angriber hinanden. eller mindet
- Duellanterne kan tale direkte til hinanden.
- Duellanterne kan ændre fortiden og dræne den for magisk kraft.
- Fysisk kontakt bryder turrækkefølgen midlertidigt.

Baggrund

Kikir har levet med bekymringen for, hvordan det går i Imperiet og den hungersnød Ditker frygtede, men hun har ikke haft nogen kontakt til sit fædreland. Hun har helliget sig sin træning, selvom hendes forhold til Sera har været koldt, siden Mila forlod tårnet og deres hjem. Nu er der opstået en revne i illusionen og Kikir ser det svedne landskab udenfor. Kikir konfrontere Sera med bedrageriet, mens Sera forsvarer sig med, at hun har forsøgt at skåne Kikir, for at tage de hårde beslutninger på hendes vegne.

Sera fortæller om ritualet, om at krigen kan sluttes med hendes hjælp, men Kikir forlader tårnet, trods Ditkers magi-jægende hær uden for tårnets beskyttende vægge.

Placering om bordet:



AFGØRENDE DUELLER OG UDTONING

Kun tre af de følgende scener spilles, hvilke samt deres rækkefølge afgøres af spillerne. De første to scener vælges ud fra, hvem der vil duellere hinanden, den sidste af de afgørende dueller udspilles mellem de overlevende vindere fra semifinalerne.

Hvert spillerpar har en duel-scene og en udtoningsscene, der beskrives sammen herunder.

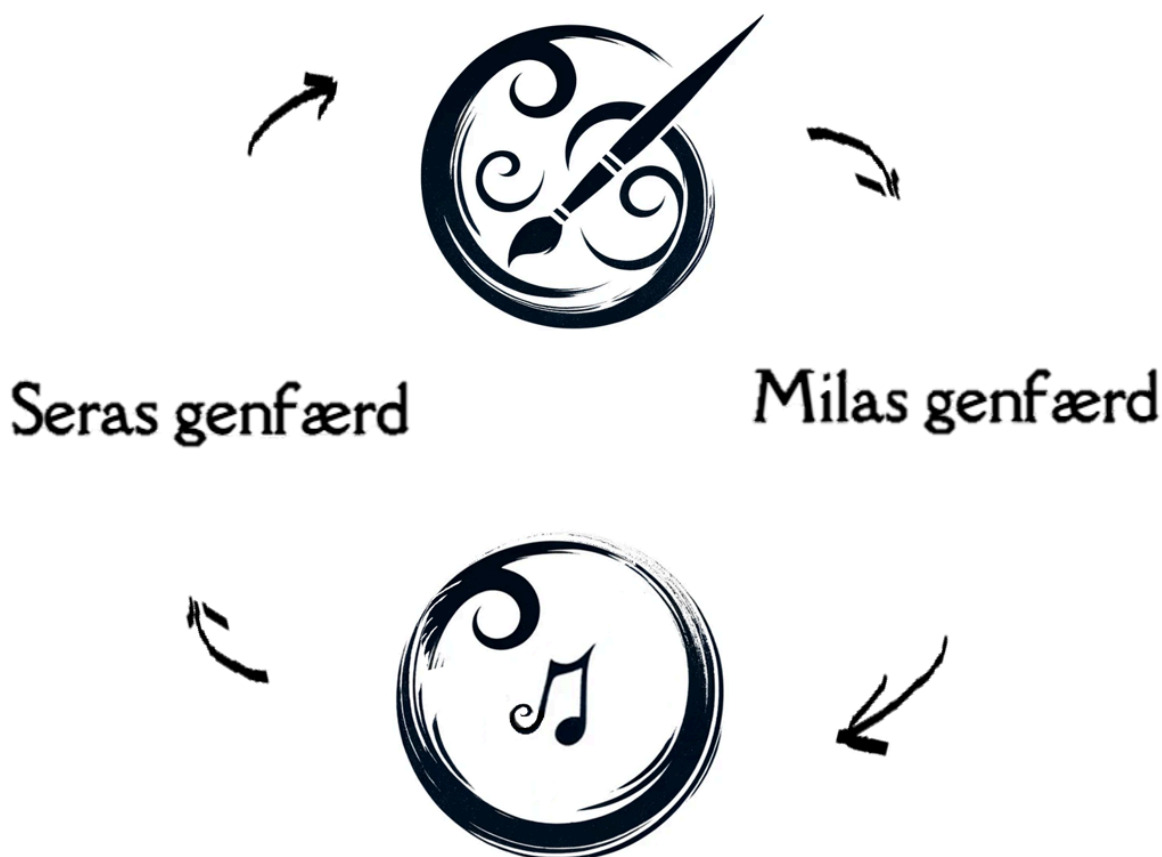
Duellerne spilles som de foregående optrapningsdueller, men endes med en afgørelse, der afsluttes ritualfraserne og dermed ved, at en af karaktererne dør.

Som før skal duellanterne sidde overfor hinanden, men hvem der spiller genfærd for hvem er op til jer. Spillerne kan sætte sig tilfældigt, eller I kan vælge ud fra, hvem det gør mest ondt for at skulle sætte sig i den andens sted.

Den tilhørende udtoningsscenen spilles straks derefter. Hold den kort og bittersød.

Afgørende duel - Sera og Mila

En dag da de to er alene hjemme i tårnet, er Seras hånd blevet svært forbrændt, da hun har grebet om en glohed kedel. Med den skadede hånd kan hun ikke selv kan bruge magien til at hele den og Kikir er der ikke til at hjælpe. Mila vil gerne hjælpe, men Sera nægter at lade hende bruge magi til det, selvom det er tydeligt, at den hånd aldrig vil blive lige så god igen, hvis ikke der bliver gjort noget snart.

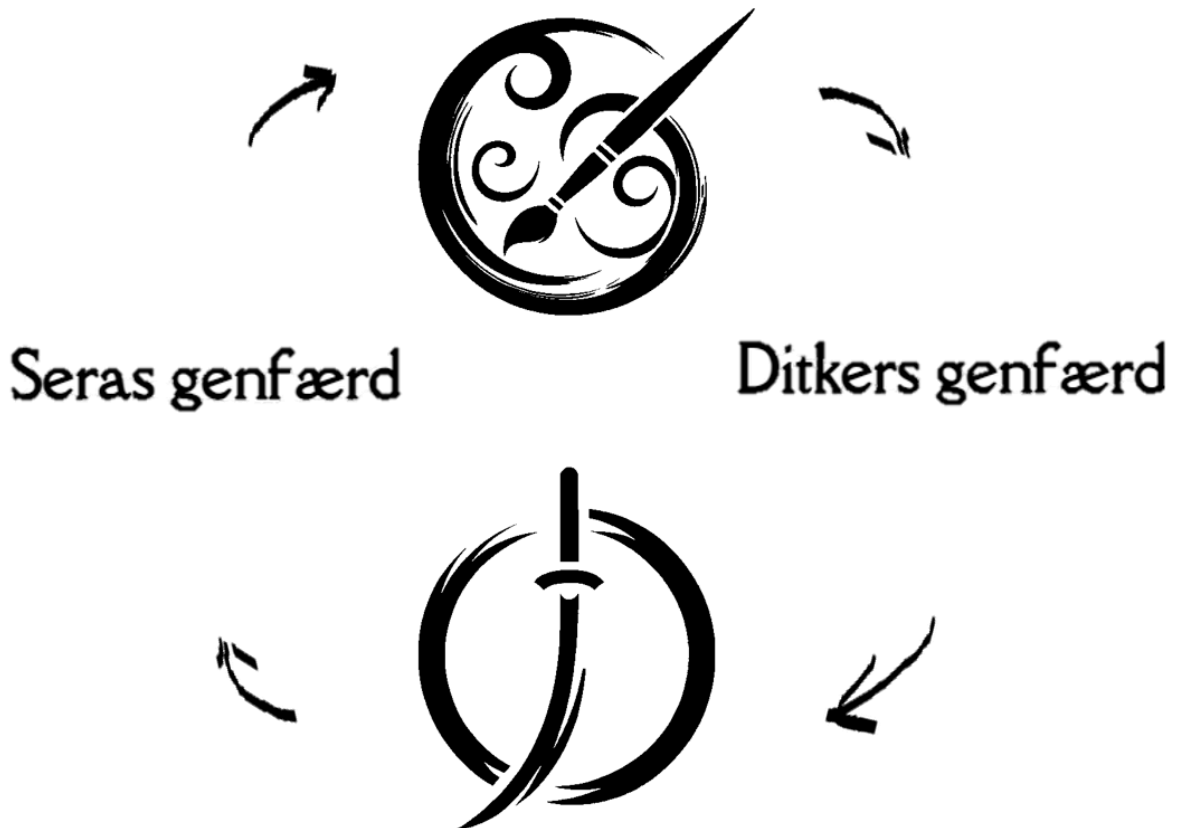


Udtoning

Mor og datter har forberedt et måltid sammen. Ingen magi har været på spil, kun arbejdet, nærheden og samværet i en hverdag, der for en gangs skyld handler mere om dem end om den store verden. Det er et øjeblik, hvor de to er nok for hinanden.

Afgørende duel - Ditker og Sera

Ditker er på besøg i Seras tårn, sendt af sted af sin kejser med en gave i form af et klæde, dækket af gift på indersiden. Ditker foragter den bedrageriske plan, men forstår også, at Seras død kunne gavne Imperiet. Han har gaven i sine hænder, en advarsel på sine læber og en drøm i sit hjerte om at finde en fredelig løsning - om at deres venskab kan forhindre krigen, før den begynder. Men det bliver tydeligt for dem begge, at det ikke er muligt.



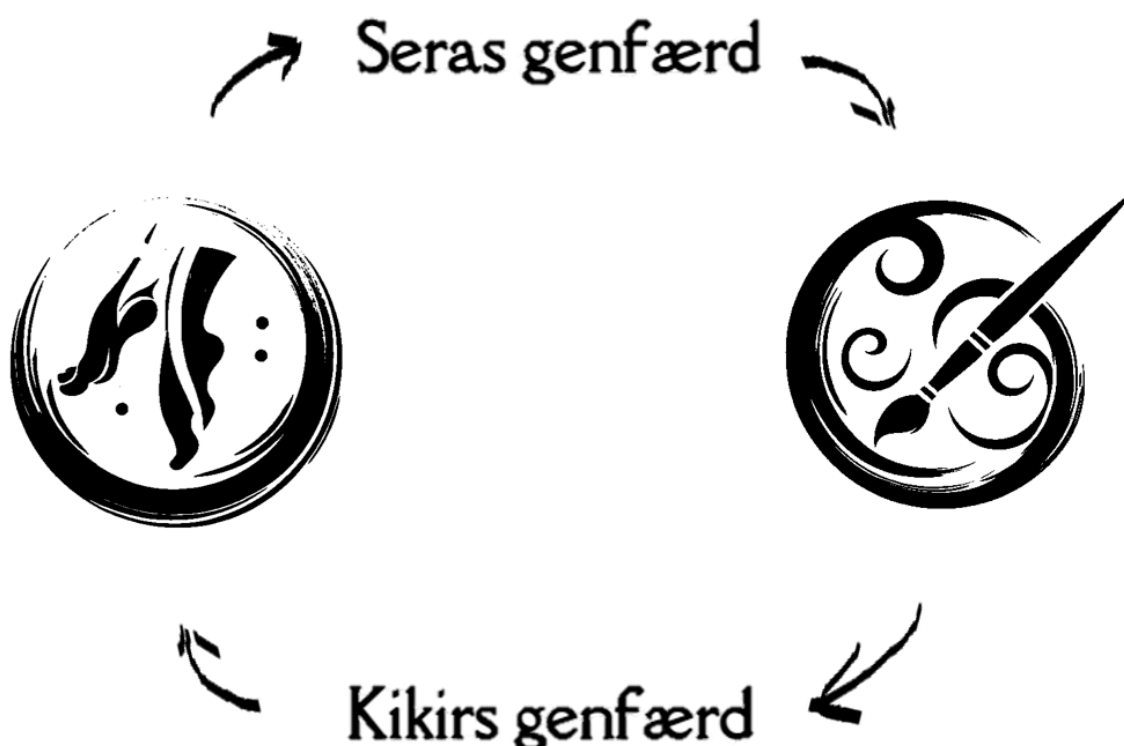
Udtoning

Ditker og Sera sidder i en stue med et spil, vin og venskab imellem sig. Spillet bølger frem og tilbage, og begge nyder de at gennemskue hinanden og at blive gennemskuet - at have fundet deres ligemand.

Afgørende duel - Kikir og Sera

Kikir er blevet hos Sera, selvom de begge bebrejder den anden for tabet af Mila i deres liv. Selvom deres forhold er blevet anstrengt, anerkender de stadig deres ansvar i forhold til hinanden som læremester og lærling.

Sera har konstant opretholdt en illusion omkring sit tårn, så Kikir ikke ved, at der hersker krig mellem Riget og Imperiet - derfor vil Sera heller ikke ladet Kikir forlade tårnet. Som en del af Kikirs træning, sætter Sera hende til at udføre ritualer, der hjælper Riget, men det hele må gøres på afstand. Denne gang er det et uskyldigt ritual for at sikre at skadedyr og ukrudt ikke overtager afgrøder i Riget - problemet er dog opstået fordi mange bønder er indkaldt til krigen. Det er sværere og kræver mere energi og præcision at udføre på afstand. Sera påstår, at det er for at dygtiggøre Kikir. Når noget slår fejl, er det kosteligt, fordi det går ud over Rigets folk og forsyningslinjerne til deres soldater.



Udtoning

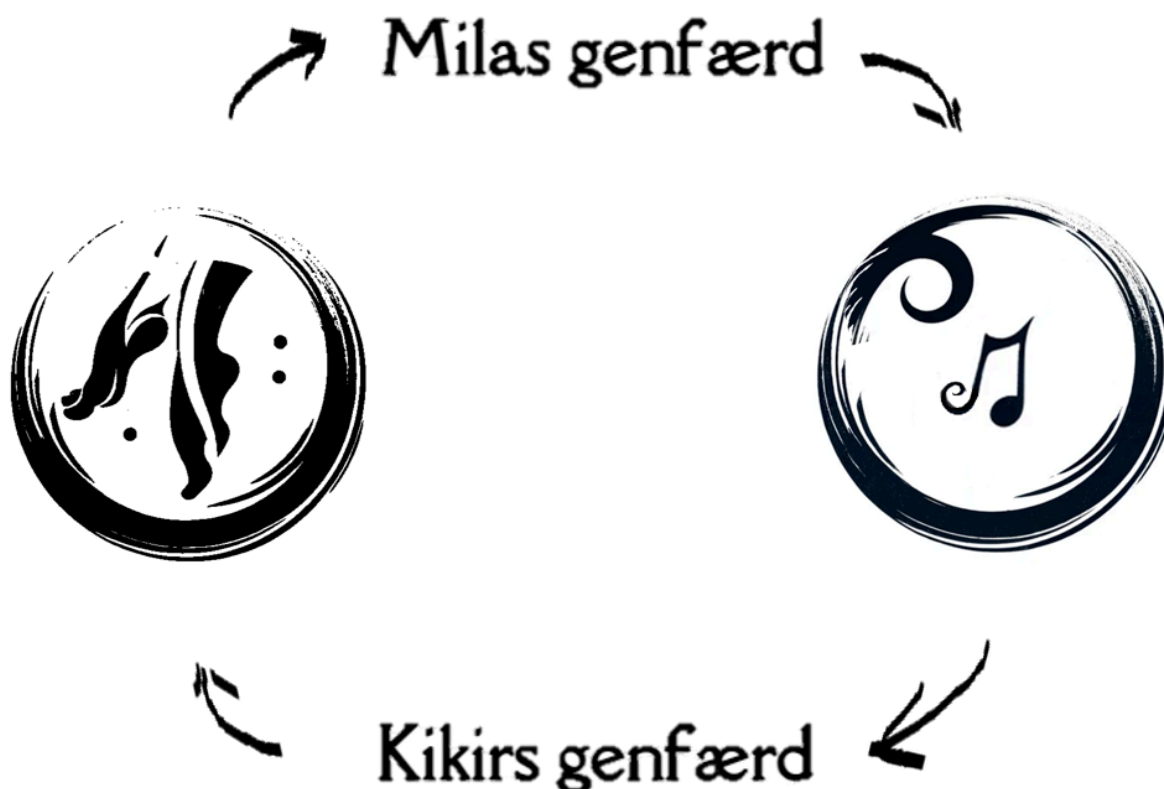
Sera er ved at oplære Kikir, de er ude i Riget for at hjælpe med renovationen af et dæmningsværk. Sammen skaber de noget, der er bedre, stærkere og smukkere, end nogen af dem kunne have gjort selv.

Afgørende duel - Mila og Kikir

Kikir har været i tårnet i nogle uger, men det har været på prøve. Hun har brilleret som lærling, og det er tydeligt, at Sera nyder oplæringen lige så meget, som Kikir nyder at suge det hele til sig. Det er blevet endeligt besluttet, at Kikir skal flytte permanent ind.

Mila føler sig udenfor, hendes mor har ikke tid til hende, hun må ikke lære magien, og nu føler hun sig som en stuepige i sit eget hjem. Mila er blevet sat til at klargøre et værelse til Kikir ved at rydde ud i deres værksted. Rummet er på den ene side ikke noget, de bruger så hyppigt mere, men på den anden side er det derfor blevet et rod af ting med affektionsværdi, der har hobet sig op gennem tiden.

Kikir forsøger at holde gode miner og har ikke noget imod Mila, men hun frygter, hvordan det skal blive at bo der sammen med én, der ville ønske hun aldrig var dukket op.



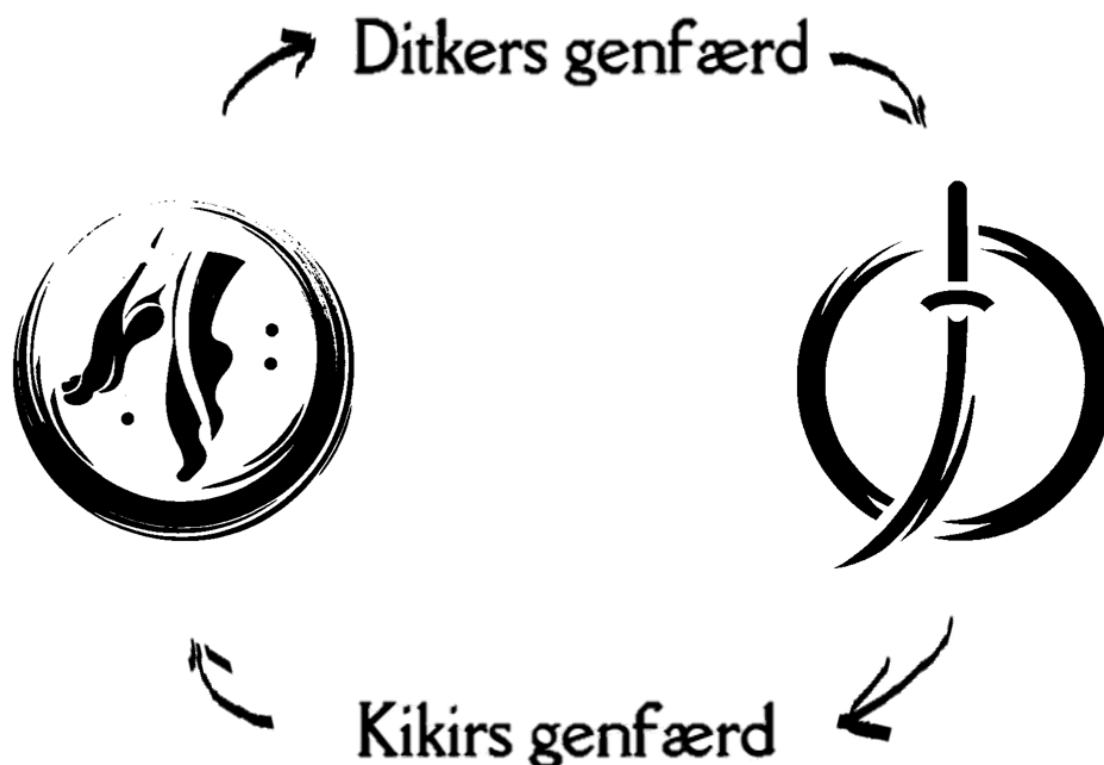
Udtoning

De to elskende er taget på en skovtur for at have lidt tid alene. De sidder sammen i græsset i en lysning midt i deres frodige skov med deres tårn knejsende et sted i baggrunden.

Afgørende duel - Kikir og Ditker

På besøg i tårnet har Ditker taget en flaske af Kikirs favoritvin med både som en gave, og fordi han selv trængte til lidt løssluppenhed - noget Kikir plejede at kunne hjælpe ham med. Ditker var den eneste der troede på Kikirs talent og pressede hende til lærlingepositionen, men ønskede aldrig, at hun skulle blive til sit arbejde - sådan som han nogle gange følte, at han var blevet det.

Kikir ved ikke, hvad hun skal stille op med Ditkers tilbud. Hun tolker det som en test, men hun ved ikke, om hun skal kunne holde fast i sin tidligere letsindighed eller vælge seriositeten for at bestå. Hun har lyst til at danse, ikke fordi det skaber noget bestemt, men fordi hendes krop gerne vil bevæge sig. Hun er bare også bange for, om hun kan komme til at gøre noget farligt med dansen nu. Hun har lyst til bare at være lillesøster uden ansvar, men hun har også lyst til at være lærlingen, der ikke møder op med tømmermænd næste dag.

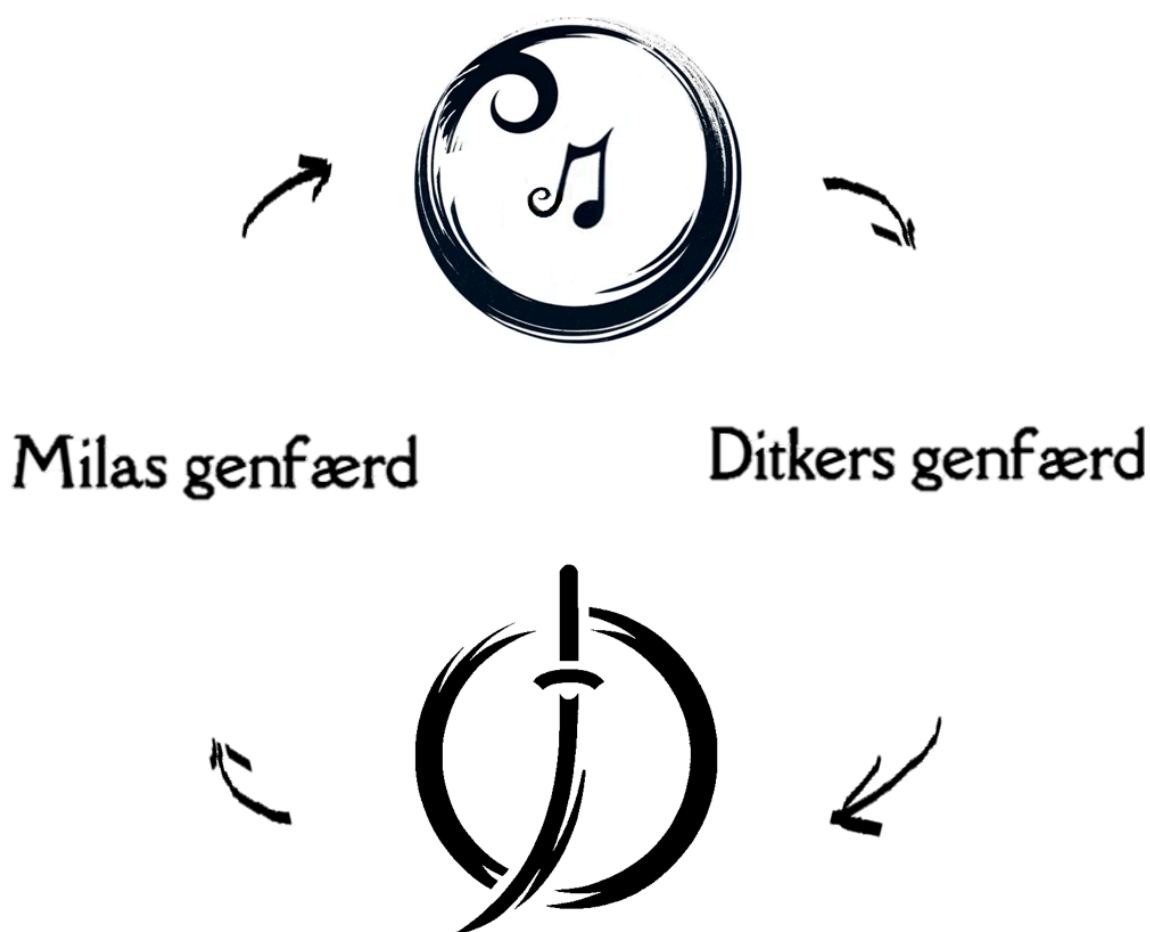


Udtoning

Kikir er ung og bor stadig hjemme, hvor de to sammen er vokset op. Ditker rejser meget i sit arbejde som minister og skal til at rejse igen. Sammen ser de solopgangen og snakker om, hvad de skal opleve hver for sig.

Afgørende duel - Ditker og Mila

Ditker har åbnet sit hjem for Mila, da hun flygtede fra sin mor, og han har holdt hendes sande natur hemmelig i Imperiet. Som hun før har spillet musik til Kikirs dans, akkompagnerer Mila nu Ditkers sværdtræning. Men nu hvor hun har fået adgang til magien, har hun svært ved at styre den igen. Det rolige øjeblik, hvor de deler deres kunst, brydes, da en fugl styrter død fra himlen - et utilsigtet offer for et udslag af Milas magi. Magien har svøbt sig om Ditkers sværd, der er blevet umenneskeligt skarpt og stærkt, samtidig med at det føles lettere og perfekt balanceret til hans bevægelser. Trods musikkens skønhed og det imponerende resultat, er de begge skræmte af magien og Milas manglende kontrol.



Udtoning

Ditker er på besøg i tårnet og har taget sig tiden til at finde Mila. Han har noder til et eksotisk stykke musik med fra en af sine rejser. Mila er rørt over, at han har tænkt på hende, og Ditker er begejstret for, at hun har taget musikken til sig.

OPSUMMERING & SPILFORLØB

Forventningsafstemning:

Tragedie om at myrde dem man elsker.

Surrealistisk Fantasy Action. Syret subjektiv minde kunst-action.

Tæt og strengt struktureret, drama og fortællespil, kreativt inden for rammen, med væsentlige valg (hvem dør) senere i scenariet.

Udover egen rolle kommer man også til at spille fortidsversioner af de andres.

Starter med benhård konflikt og drama, spiller mod forsoning(-ish) og tragedie.

En smule berøringsmekanik, alle okay med hænder, arme? Evt ansigt, skuldre?

Setting:

Beskidt, ærgelig middelalder med lokalt forekommende magi, der altid kræver ofre af liv, sjæl eller minder.

Imperiet - banal magiløs middelalder, men stort og magtfuldt.

Riget - opløftet, frodigt og rigt land, pga. én mægtig magikers kyniske ofringer.

Roller, Magi & Plot:

Alle karakterer undtagen én er magikere, som bruger kunst til at udføre magien.

Æstetisk, syret og poetisk kamp. Fortællespil, ikke synge/live spil.

“Male blodige sår, danse til knogler knuses, synge kvælende stilhed”.

De er alle hinandens fjender til at starte med, men har også en lysere fortid sammen.

Plottet er, at de suges ind på mindernes slagmark, et uvirkeligt dødsritual, der samler energi til at afslutte krigen. Kun én kan overleve scenariet..

Opvarmning 1, hviske-råbe: Scenariet skal have forskellige tempi, volumen og intensitet.

Du kører gentager og varierer sætninger igennem en masse gange, og de gentager i samme stil.

“Jeg husker dig. Jeg forstår dig. ”Jeg elsker dig. jeg dør.”.

Råbe, hviske, sammenbidt, kærligt, etc.

Handout på næste side

(JEG DØR)

JEG ELSKER DIG

JEG FORSTÅR DIG

JEG HUSKER DIG

JEG HUSKER DIG

JEG FORSTÅR DIG

JEG ELSKER DIG

(JEG DØR)

Opvarmning 2, kunstaction:

Du fordeler magibeskrivelser (næste side) til spillerne og introducerer kunstmagi. Gå i rundkreds og fortæl. Man kæmper mod spilleren, der sidder overfor en. En mørk og syret slagmark, soldater som udtværede farver der suser forbi.

Opvarmningsroller - klippes i 4 stykker:

Magi: Maleri

Din magi er maleri, lys og farve. Din pensel kan du fylde med himlens blå farve eller røgens sorte spil. Alt visuelt er din tjener og du kan fjerne og tilføje det som ønsket. Du kan rive lyset ud af fjendens øjne, og sprede det over Riget. Tårerne på kinden, trætheden i øjnene, sår og ar på en krop. Skjule sandheden bag smukke billeder eller endda male verdenen som den burde være, kornet i flor, eller golem hæren uden ende.

Sværdet

Du er en fortrinlig sværdmester, har trænet hårdt for have en chance mod magikerne. I ritualets halv-virkelighed kan du gøre ting med det som du aldrig før har kunnet. Skære lyde ud af luften, kappe båndene mellem mennesker, skære følelser ud af hjerter og tanker ind i hoveder. Du kan gøre ord skarpe, kan kløve hemmeligheder og med præcision skære alt bort, der ikke burde have været der.

Magi: Musik

Min magi er sang, toner, rytme. Al lyd er min tjener og jeg kan fjerne og tilføje lyd som ønsket. Mine klare toner kan skære igennem stål, kød og hjerter. Min bass kan ryste jorden eller stilne et sind. Kun rekviemet, messen for de døde, har jeg endnu ikke sunget.

Magi: Dans

Din magi er dans, bevægelse, det fysiske. Du kan svinge let som græsstrå i en brise, stå fast som en okse og hvirvle hele verden med dig i en flodbølge. Hver en afmålt bevægelse kan fortælle tusind historier, hvert fodslag ryste verden og hvert åndedræt stilne en storm. Du er en dukkefører, der kan bevæge både dig selv og andre. Dine trin kan bevæge både vind, himmel og legeme i den. Din berøring er så farlig som den første forelskelse og kan smelte hjerter og kød.

Casting. Karakterene er:

- **Sera**, magikeren, som har holdt Riget sikkert og frodigt ved regelmæssige magiske ofringer. Magtfuld, "målet helliger", arrogant, usikker og ensom. Malerimagi.
 - Må gerne gå til en erfaren, men respektfuld spiller der ikke tromler de andre, eller vil nyde moralsk debat om at ofre for fælles bedste.
- **Mila**, datteren af Sera. Higende efter magien, men afskåret fra den af sin mor. Forfærdet forstod hun magiens pris, men har siden selv taget utallige liv med den på grund af frygt og manglende kontrol. Hemmeligt en golem, et magiskabt menneske, hvad hun først lærte for nylig. Ambitiøs, kunstnerisk, dårlig selvtillid, hårdhændet og hyklerisk. Musikmagi.
 - Må gerne gå til en spiller der kan spille forrådt og kærlighed.
- **Kikir**, Ditkers søster og Milas ex. Blev lært magi af Sera og accepterede dengang dens pris. Er blevet gaslightet af Sera. Livsglad, inspirerende, forkælet, kujon.
 - Må gerne gå til en stærk spiller, der selv kan tage initiativ, så den stille rolle ikke drukner.
- **Minister Ditker**, Kikirs storebror, magten bag tronen, grå eminence i det rivaliserende, magiløse Imperie. Intellectuel ven med Sera, jalous på magien og nu også forfærdet over den. Har startet en krig for at standse magien. Vis, pragmatisk, ledende, moraliserende, pligtbundet. Sværdkustner.
 - Må gerne gå til en spiller, der kan forsvare en mere principiel, sort og hvid moral og har ligeså meget pondus som Sera.

Man kan vælge karakter ud fra koncept, magi, eller "fokus": Alle roller handler meget om personlige forhold, men Sera og Ditker har også et politisk og moralsk aspekt.

Bed folk læse rollerne, men skimme bilagene, det bliver gennemgået og forklaret. Kombiner læsning med cirka 15 minutters pause.

Ritualformidling:

Ditkerudfordrede Sera til duel, men hun istedet har påkaldt mindernes slagmark, så den kan sikre, at krigen bliver stoppet. Kikir og Mila suges ind ved et uheld på grund af deres nære bånd til begge de andre samt deres magiske evner.

Man støder sammen og udveksler livskraft på mindernes slagmark. Man dræber de andre ved at forstå, svække og endelig absorbere deres sjæl, i form af deres minder og følelse. Man kan ikke slippe ud uden, at resten dør.

Prolog:

Hver spiller fortæller efter tur, hvor de er i nutiden ude i virkeligheden lige før, ritualet begynder. Karakteren og det sted den befinder sig. Fx Sera's tårn, Ditkers krigstelt, et flygtningecenter, et slot, vildnisset, etc.

Fortæl Sera, at forberedelserne til Ritualet er klar. Hun beskriver, hvordan det kastes. Du tager over og beskriver, hvordan karaktererne suges ind i en malmstrømmen af tid og selvmodsiggende minder og ender på mindernes slagmark.

Fortæl glimt af, hvad de ser i malstrømmen og stil disse spørgsmål:

Kikir: Hvad tænker du om dette stykke magi? Er det nødvendighed eller ondskab?

Sera: Hvad tænker du, da det går op for dig, du har dødsdømt Mila og Kikir?

Ditker: Hvad tænker du, da du mærker magien i dit sværd for første gang?

Mila: Hvordan ser dit spejlbillede ud på mindernes slagmark?

Så ramler de sammen i den første duel over et fælles minde.

Optrapningduelformidling:

6 optrapningsdueller hvor vi lærer mekanikken gradvist. Meget korte, to runder, eskaler hurtigt.

Senere kommer tre afgørende dueller, hvor den ene duellant dør.

Optrapningduel 1: Sera og Mila

Siddepladser med uret: Sera -> Ditker -> Mila -> Kikir

Mila og Sera konfronterer hinanden. Sera er rasende over at Mila har lært magien bag hendes ryg og Mila er forfærdet over magiens grusomme pris og sin egen natur som golem. I sidste ende må Mila forlade tårnet, men er det hendes eget valg eller bliver hun forvist af Sera?

Inden mindescenen, nævn for de andre, at de skal følge med, fordi de skal spille samme scene om lidt.

Efter mindescenen, introduceres turrækkefølgen og at magi-kunst-kamp som øvet spilles med mindet imellem duellanterne.

Spilleren til højre for duellanten er den rolles genfærd.

Ditkers spiller er Milas genfærd. Kikirs spiller er Seras genfærd.

Klip efter 2-4 runder rundt om bordet, når folk har afprøvet konceptet.

Optrapningsduel 2: Ditker og Kikir

Ditker beder Kikir bruge sin magi til at hjælpe Imperiet, hvor fejlet høst og sygdom truer med hungersnød og død. Ditker frygter at Imperiet vil starte en krig for at skaffe ressourcer. Kikir nægter at bruge magien fordi prisen vil være lige så høj. Ditker bandlyser Kikir fra deres hjemland som forræder.

Bed spillerne om også at snakke, mens de kæmper.

Spillerne bliver siddende på samme pladser.

Seras spiller er Ditkers genfærd.

Milas spiller er Kikirs genfærd.

Klip efter 2 runder.

Optrapningsduel 3: Mila og Kikir

Ditker og Mila bytter plads.

Mila forlader sin mors tårn efter hun har lært at bruge magien, hun vil have Kikir til at rejse med sig væk derfra og lægge magien bag dem. Kikir insisterer på at blive og færdiggøre sin træning. Mila rejser bort alene.

Introducer ofring af mindet og påvirkning af fortiden.

Optrapningsduel 4: Ditker og Sera

Krigen raser og Ditker står udenfor Seras belejrede tårn, hvor han er ved at brænde skoven ned for at berøve Sera energikilder, men forsvaret holder. Ditker vil have Kikir tilbage, men Sera nægter. Sera ender med at fremmane en illusion af Kikir som hun foregiver at dræbe for at bruge hendes magiske energi.

Introducer fysisk kontakt, brydning af turrækkefølgen.

Optrapningsduel 5: Ditker og Mila

Hold eventuelt en pause først, hvis folk er trængende.

Mila og Sera bytter plads.

Ditker forsøger at gøre Mila til fange og overdrage hende til sin kejser, for at de kan bruge hende imod Sera i krigen. For at komme væk bliver Mila presset til at bruge magien og den løber løbsk for hende.

Ingen nye tilføjelser til hvordan kampene, hvis der er noget spillerne ikke har fanget endnu, så fokuser på det.

Optrapningsduel 6: Ditker og Mila

Kikir opdager, at Sera har brugt illusionsmagi omkring hende for at skjule, at Riget og Imperiet er i krig, og at noget af Kikirs træning har været en del af angrebet på hendes hjemland. Sera vil have hendes hjælp til ritualet mod Ditker, men Kikir ender med at flygte fra tårnet.

Afgørende dueller formidling:

Tre dueller i turneringsformat.

Afgørelsen: Starter når spillerne holder hinandens hænder. Når alle de tre første ritualfraser er blevet sagt af de to duellanter tilsammen, må de også sige "jeg dør". Lav et lille eksempel

Udtoningsscene: Lille lykkelig scene som sættes af spilleleder efter den enes død.

Spillerne tænker over, hvem de vil kæmpe mod, og hvilket genfærd de gerne vil være.

Pause.

Spillerne peger i blinde på den, de helst vil duellere mod, og du afgør, hvilke par det bliver. Aftal derefter, hvordan de helst vil fordele sig som genfærd.

Før scenariets sidste duel, forklarer du, at de besejrede spillere også gerne må spille deres egne rollers genfærd i løbet af den sidste duel.

Afgørende duel: Sera - Mila

En dag da de to er alene hjemme i tårnet, er Seras hånd blevet svært forbrændt, da hun har grebet om en glohed kedel. Med den skadede hånd kan hun ikke selv kan bruge magien til at hele den og Kikir er der ikke til at hjælpe. Mila vil gerne hjælpe, men Sera nægter at lade hende bruge magi til det, selvom det er tydeligt, at den hånd aldrig vil blive lige så god igen, hvis ikke der bliver gjort noget snart.

Udtoning: *Mor og datter har forberedt et måltid sammen. Ingen magi har været på spil, kun arbejdet, nærheden og samværet i en hverdag, der for en gangs skyld handler mere om dem end om den store verden. Det er et øjeblik, hvor de to er nok for hinanden.*

Afgørende duel - Ditker og Sera

Ditker er blevet sendt af sin kejser på besøg i Seras tårn, og det klart for dem begge, at dette vil være deres sidste møde, før de er fjender. Ditker er blevet sendt af sted med en gave i form af et kæde, men det er på indersiden dækket af gift. Ditker foragter sin kejsers bedrageriske plan, men forstår også, at Seras død kunne gavne Imperiet. Han har gaven i sine hænder, en advarsel på sine læber og en drøm i sit hjerte om at finde en fredelig løsning - om at deres venskab kan forhindre krigen før den begynder. Men det bliver tydeligt at det ikke er muligt.

Udtoning: *Ditker og Sera sidder i en stue med et spil, vin og venskab imellem sig. Spillet bølger frem og tilbage, og begge nyder de at gennemskue hinanden og at blive gennemskuet - at have fundet deres ligemand.*

Afgørende duel - Kikir og Sera

Sera og Kikir er i gang med et ritual, der skal sikre at skadedyr og ukrudt ikke overtager afgrøder i Riget. Normalt rejser de rundt for at hjælpe forskellige områder, men Sera insisterer på, at de gør det hele fra Tårnet, selvom det er sværere og kræver større ofre.

Udtoning: *Sera er ved at oplære Kikir, de er ude i Riget for at hjælpe med renovationen af et dæmningsværk. Sammen skaber de noget, der er bedre, stærkere og smukkere end nogen af dem selv kunne have gjort.*

Afgørende duel - Mila og Kikir

Kikir skal flytte permanent ind i tårnet, og Mila er blevet sat til at gøre et værelse klar til hende. Mila er jaloux på, at Kikir bliver trænet i magien, og at hun er ved at knytte et bånd til sin læremester.

Udtoning: *De to elskende er taget på en lille skovtur for at have lidt tid alene, de sidder sammen i græsset i en lysning midt i deres frodige skov med deres tårn stolt knejsende et sted i baggrunden.*

Afgørende duel - Ditker og Kikir

Ditker er på besøg sin søster i Seras tårn. Han har taget en flaske af hendes yndlingsvin med fra Imperiet. Kikir tvivler på, at det bare er for hyggens skyld, men hvis det er en test, ved hun ikke, om hun består ved at feste eller afstå.

Udtoning: *Kikir er ung og bor stadig hjemme, hvor de to sammen er vokset op. Ditker rejser meget i sit arbejde som minister og skal til at rejse igen. Sammen ser de solopgangen og giver hinanden gaver at huske hinanden på til de ses igen.*

Afgørende duel - Mila og Ditker

Mila spiller musik, men hun kan ikke styre magien, der nu følger med. En fugl styrter død fra himlen, da hun er kommet til at suge livskraften ud af den. Både hun og Ditker er skræmt af hendes manglende kontrol og de faretruende konsekvenser.

Udtoning: *Efter Milas flugt fra tårnet og mødet med Ditker, har han ladet hende blive hos sig på ubestemt tid. De har skabt sig en rutine og en hverdag, som de begge holder af. Mila ville gerne være til gavn og besluttede hver dag at pudse Ditkers rustning. Ditker, der gerne ville vise hende, at hun er familie og ikke en tjener, begyndte til gengæld at tilberede hende en kop the præcis efter hendes præferencer. Hver dag hvor de havde muligheden, skabte de et åndehul, hvor de sammen sad og tog sig af disse opgaver.*

ROLLER & HANDOUTS

SERA

Voksen Kvinde

Stormagiker

Ofringer for Riget

Hovmodig

Ensom

Du er en mægtigste magiker i Riget. Med dine evner og din vilje, har du holdt Riget sikkert fra fjender, vejr og ulykker. Gennem tiden har du ofret mange for magien, for trivsel og frodighed. Du har aldrig været ligeglad, men du har lavet den nødvendige kalkule og truffet de hårde beslutninger til det fælles bedste.

Det har været ensomt i toppen af dit tårn, hvor du var respekteret og frygtet på afstand. Du fik mod al forventning din nærmeste ven i en minister fra Imperiet, Ditker. Da du først havde følt venskab og nærhed, savnede du det, hver gang du var alene. Du besluttede at skabe din datter, Mila, en golem formet af din kærlighed og magi for aldrig igen at være ensom. Det var fantastisk, men du var nødt til at holde hende fra magien, fordi hendes kraft var for ukontrollabel. Din glæde var stor, da Ditker foreslog, at hans lillesøster kunne gå i lære hos dig, og du fik én at dele din magi og lærdom med.

Alt var godt, indtil Kikir svigtede din tillid og lærte din datter magiens kunst. Du mistede Mila den dag. Hun flygtede til Ditker og må have afsløret magiens pris for hans fascination blev til frygt. Han ledte Imperiet i krig mod Riget, mod ofringerne - mod dig. Du skærmede længe Kikir fra krigen, men til sidst krakelerede også den illusion, og hun forlod dig. Nu har Ditker udfordret dig til en duel til døden, og du har valgt, at slagmarken skal være mindernes, så uanset udfaldet vil én af jer forme fremtiden.

Din magi gør dig til det mest magtfulde menneske.

Din magi har ladet dig gøre Riget til dit kunstværk - dit mesterværk.

Din magi har hævet dig udenfor rækkevide af de arme, du ønsker at holdes af.

Din magi har en pris, men kommer tifold tilbage.

Din magi er dig. Er du nogen uden den?

Du må ikke dø, for Riget har brug for sin beskytter, og verden har brug for magien til at skabe det, ingen menneskehænder kan. Du bør dø, for dine handlinger har ledt til krig og dit folks pinsel, og du har forvoldt skade på alle, du elsker.

Magi: Maleri

Din magi er maleri, lys og farve. Din pensel kan du fylde med himlens blå farve eller røgens sorte spil. Alt visuelt er din tjener, og du kan fjerne og tilføje det som ønsket. Du kan rive lyset ud af fjendens øjne, og sprede det over Riget. Du kan skabe tårerne på kinden, trætheden i øjnene, sår og ar på en krop. Skjule sandheden bag smukke billeder

eller endda male verdenen, som den burde være, kornet i flor, eller golemhæren uden ende.

Mila er din datter, uanset hvordan hun kom til verden. Du elskede hende og har aldrig fortrudt at skabe hende, trods de liv, det har kostet. Men hendes rå magiske potentiale er for stort. Du har nægtet hende adgang til at lære magien, både for at skåne hende for dens grusomme sider, og fordi hun begravet i sig har evnen til helt at udrydde magien. Hun har aldrig tilgivet dig, at du nægtede at oplære hende trods hendes tryglen. Du har aldrig tilgivet hende, at hun opsøgte magien trods dine forbud.

Du kan ikke bære at miste hende, fordi hun er din datter, din kærlighed vakt til live.

Hun skal dø, fordi hun ikke kan kontrollere den magi, der er i hende, men altid vil være til fare for sig selv, alle omkring sig, og alt hvad du har opbygget.

Ditker er magten bag tronen i Imperiet. Kun han forstår, hvordan pligt og magt isolerer en fra det folk, man tjener. En gang frygtede han dig ikke, men værdsatte dine evner, viden og politik. Han gav dig modspil, stillede spørgsmålstejn og gav dig indsigt. Indtil den dag hvor spørgsmål og udfordringer blev til ordrer og ultimatummer. Indtil jeres venskab blev fjendskab, og jeres lande drog i krig.

Du kan ikke bære en verden uden ham, for den vil være tom, når du ingen ligemænd har - ingen andre der forstår at gøre alt for sit folk.

Han skal dø, fordi han vil berøve verden magien og det gode, den giver.

Kikir er din lærling, dit stolteste værk. I Kikir har du videregivet din kunnen, din lærdom og alt det, du har arbejdet for at blive - alt det du ikke kunne give din datter. Hun var lærenem og en ung version af dig selv spejlede sig i hendes ansigt. Men hun forråbte dig og viste sin utilregnelighed, da hun lærte magien til Mila. At du stadig oplærte hende efter det, var til dels for at styre hendes kræfter og holde hende ude af Ditkers hænder.

Du kan ikke bære at miste hende, fordi hun er den eneste, så dygtig som dig, Den eneste, der kan løfte din arv.

Hun fortjener at dø, fordi hun ikke kan administrere det ansvar magien er, og du aldrig burde have lært hende den.

Struktur og mekanikker

Scenariet består af en prolog og i alt 9 dueller: 6 korte *optrappingsdueller*, hvor de her beskrevne mekanikker trænes stykvis, og 3 lange *afgørelsesdueller*.

Duel

Udkæmpes mellem to roller, som sidder overfor hinanden. Består af følgende:

Mindescene

Klassisk flashbackrollespilscene hvor de to duellanter spiller sig selv i fortiden og snakker med hinanden. Spilleleder sætter og klipper scenerne. Går i løbet af scenariet fra meget konfliktfyldte til harmoniske.

Kampscene

De samme to duellanter spiller nu deres nutidsversioner på mindernes slagmark, der ser på fortiden, i ritualets syrede uvirkelighed. De andre to spillere agerer nu genfærd og spiller mindescenen igen, omend fortolket og ikke nødvendigvis mundret.

Spillet går i kampscenerne rundt om bordet med uret, så én person snakker ad gangen. Genfærdet af rollen sidder til højre for duellanten. F.eks. personen der sidder til højre for Nutids-Sera spiller Fortids-Sera.

Nutidsrollerne kan kæmpe, kaste magi, dræne fortiden eller nutiden for energi, prøve at ændre eller omdefinere fortiden, skændes, snakke, forsones, etc.

Hvis en nutidsrolle fysisk rører ved sin modspiller, så brydes turrækkefølgen midlertidigt, og de to kan have en dialog uden genfærdene må afbryde. Hvis man ikke bare rører ved den anden, men tilbyder sin hånd, og den modstanderen tager imod den, går man til...

Afgørelsen

Karaktererne har deres sidste samtale i nutiden. Fokus på stilhed og kunstpauser, hånd- og øjenkontakt. I løbet af scenen skal alle følgende fraser siges af en eller begge spillere:

“Jeg husker dig” “Jeg forstår dig” “Jeg elsker dig” “Jeg dør”

Når “jeg dør” er sagt, slutter scenen. Afdøde roller deltager stadig som deres egne og andres genfærd i den sidste scene.

Udtoning

Spilleleder sætter en sidste, lykkelig scene.

Setting

Riget: Magisk opløftet, halv-utopisk, pga. Seras magi og ofre.

Imperiet: Ærgerlig middelalder, ingen magi eller magikere. Ditker gør sit bedste for sit folk, men det er aldrig nok.

Tidslinje

Sera og Ditker bliver allierede og venner. De er intellektuelle ligemænd i lignende, ensomme magtpositioner.

I sin ensomhed skaber Sera datteren Mila, en menneskelignende golem, og de bor sammen i hendes tårn.

Mila får ikke lov til at lære magi, da hendes potentiale er for stort og farligt.

Ditker får Kikir i lære som magiker hos Sera.

Ditker lærer Mila at spille musik, når han besøger Sera.

Kikir nægter at bruge magi til at hjælpe Imperiet. Ditker forviser hende fra deres hjemland.

Mila og Kikir bliver kærestere. Kikir bliver overtalt til i skjul at lære Mila magi.

Sera opdager Mila har lært magien, og Mila må forlade tårnet. Kikir nægter at tage med.

Mila flytter ind hos Ditker.

Ditker opdager magiens pris og starter en krig for at udradere den. Han prøver at bruge Mila mod hendes mor, men Mila flygter.

Kikir holdes af magiske illusioner længe uvidende af krigen, men lærer sandheden og forlader Seras tårn.

Ditker udfordre Sera til duel til døden. Sera accepterer ved at hidkalde Mindernes Slagmark, hvor de kan ende krigen. Mila og Kikir bliver også suget ind af rituallet på grund af at de har stærke bånd til både Ditker og Sera.

MILA

Ung kvinde

Ukontrolleret Magi

Følsom

Higende

Hyklerisk

Du er vokset op i Riget sammen med din mor, stormagikeren Sera. Magien var en del af din hverdag, den var fantastisk, og du hadede at den ikke var din. Du havde nok en bedre, roligere barndom end de fleste, men du kunne aldrig slippe frustrationen over at benægtes det, du søgte mest.

Da din mor fik sin lærling Kikir, var du først rasende og jaloux. I fik ofte besøg af Kikirs storebror Ditker, der heller ikke havde magien, og han forstod din længsel. Fra ham fik du opmærksomhed og blev lært musikens kunst. Siden så du en chance for at udnytte Kikir til at lære dig magien. I blev kærester og alt var godt, indtil det lykkedes dig at overtale hende til at lære dig magiens hemmelighed. En grusom hemmelighed om dens pris betalt i uskyldige liv. Det gav genklang i dig - fordi magien boede i dig. Du er en golem, skabt af din mor, vakt til live af hendes magi og vilje mod en pris, du ikke selv kunne vælge til eller fra. Du kunne ikke holde ud at blive hos din mor. Men Kikir nægtede at forlade det hele sammen med dig.

Da du flygtede til Imperiet, opsøgte du Ditker som uden tøven tog imod dig og gav dig et trygt sted at være. Du kunne ikke kontrollere magien, hverken når du forsøgte at holde den tilbage eller når du ville bruge den. Siden Ditker gennem dig fik kendskab til magiens pris, delte han din frygt og ønske om kontrol. Men han kan ikke kontrollere den, så han vil udslette den og ledte Imperiet i krig mod Riget. Du troede han forstod dig, at han ville hjælpe og beskytte dig. I stedet forsøgte han at overgive dig til sin kejser og vende dig som våben mod din mor. Også fra ham flygtede du - denne gang alene ud i den krigshærgede verden.

Du er alene, for al nærvær har ledt til ensomhed.

Du er et værktøj, brugbart og hærdet ved brug.

Du vil selv være skaber, ikke blot en skabning.

Du hader, at du er tvunget til at bruge magien, for at overleve i en verden, hvor alle frygter, hvad du er næsten lige så meget, som du selv gør.

Du må ikke dø, for så spilder du de ofre, der er gjort på dine vegne. Fordi du endnu intet har gjort, med det potentiale, du er givet. Du bør dø, fordi din blotte eksistens dræber, og du er knapt menneske, knapt elsket.

Magi: Musik

Din magi er musik, toner, rytme. Al lyd er din tjener. Du kan fjerne og tilføje lyd, som du ønsker. Dine klare toner kan skære igennem stål, kød og hjerter. Din bas kan ryste jorden eller stilne et sind. Kun rekviemet, messen for de døde, har du endnu ikke sunget.

Sera er din skaber. En af de dygtigste magikere verden har set. Moder, kaldte du hende engang, dengang du troede, du var menneske. Du var lykkelig i hendes favn og det eneste du savnede, var at hun ville lære dig at udføre de samme mirakler, hun kunne. Hårdnakket nægtede hun at dele sin gave. Da du fandt din egen vej til magien, blev hun rasende, som havde du forrådt hende. Som om det ikke var hende, der altid havde løjet for dig og holdt dig fra at forstå din egen natur. Du ville ønske, at du aldrig havde lært magiens hemmeligheder, eller at du altid havde vidst, den var en del af dig.

Du kan ikke bære at miste hende, fordi kun hos hende har du været tryk. Fordi du vil hjem og lære at være som hende - af hende.

Hun fortjener at dø, fordi hun ser alle andres liv som noget, der eksisterer for, at hun kan bruge dem.

Kikir var din elskede. Engang. Da hun bare var din mors elev var hun en ubuden gæst i dit liv. Da hun viste interesse for dig, indså du, at hun kunne være nøglen til magien. Imens du indsmigrede dig hos hende, lærte du sider af hende at kende, der før havde været overskygget af din jalousi. Hun var lattermild og livsglad, eftertænksom og ihærdig. Du kan ikke fatte, hvordan Sera fik hende overtalt til at bruge den grusomme magis. Da du blev tvunget til at forlade tårnet, og hun ikke ville tage med, forstod du, at du virkelig elskede hende. Du tryglede, bad og græd, men hun troede ikke på sandheden i de ord, du også selv før havde troede, var en løgn. Du rejste alene. Ligesom hun havde lært dig at elske på nye måder, lærte hun dig også at hade både hende og dig selv på nye måder.

Hun bør dø, fordi hun har valgt magien over kærligheden, og derfor vil gøre det igen og igen til verden er uden kærlighed. Du kan ikke bære at miste hende, fordi Kikir lærte dig at vælge kærligheden over alt andet.

Ditker er Kikirs bror, din mors ældste ven og for dig en lærer, der var villig til at dele, hvad han havde. Når han besøgte jer efter Kikir lige var flyttet ind og Sera ikke havde tid til hverken ham eller dig, så han din ensomhed og længsel efter at lære. Han kunne

ikke lære dig magi, men han gav dig et smukt instrument fra et fjernt rige og viste dig, hvordan man fik det til at lave toner. Det var først i dine hænder, det skabte musik. Uanset hvor travlt han havde lyttede han altid til dit spil, når I sås. Det var ham du flygtede til, da du ikke kunne blive i dit hjem. I flere år boede du hos ham i Imperiet, et hårdere land, hvor hårdt arbejde, hunger og plage ikke var unormalt. Men det var også et sted, hvor du kunne være dig, i stedet for bare at være din mors ejendom. Ditker var fascineret af din magi, men da han så dens konsekvenser, voksede hans frygt. Han startede krigen mod Riget for at fjerne magien eller få del i dens frugt. Du stolede på ham, men han så dig som en brik i sit spil.

Han fortjener at dø, fordi han bruger mennesker som ressourcer ligesom magikere, men alligevel føler sig bedre.

Du kan ikke bære at miste ham, fordi så er der ingen tilbage så dig da du ikke havde magien, som ser dem der ikke har magten og vil hjælpe dem, der intet har at give i betaling.

Struktur og mekanikker

Scenariet består af en prolog og i alt 9 dueller: 6 korte *optrappingsdueller*, hvor de her beskrevne mekanikker trænes stykvis, og 3 lange *afgørelsesdueller*.

Duel

Udkæmpes mellem to roller, som sidder overfor hinanden. Består af følgende:

Mindescene

Klassisk flashbackrollespilscene hvor de to duellanter spiller sig selv i fortiden og snakker med hinanden. Spilleleder sætter og klipper scenerne. Går i løbet af scenariet fra meget konfliktfyldte til harmoniske.

Kampscene

De samme to duellanter spiller nu deres nutidsversioner på mindernes slagmark, der ser på fortiden, i ritualets syrede uvirkelighed. De andre to spillere agerer nu genfærd og spiller mindescenen igen, omend fortolket og ikke nødvendigvis mundret.

Spillet går i kampscenerne rundt om bordet med uret, så én person snakker ad gangen. Genfærdet af rollen sidder til højre for duellanten. F.eks. personen der sidder til højre for Nutids-Mila spiller Fortids-Mila.

Nutidsrollerne kan kæmpe, kaste magi, dræne fortiden eller nutiden for energi, prøve at ændre eller omdefinere fortiden, skændes, snakke, forsones, etc.

Hvis en nutidsrolle fysisk rører ved sin modspiller, så brydes turrækkefølgen midlertidigt, og de to kan have en dialog uden genfærdene må afbryde. Hvis man ikke bare rører ved den anden, men tilbyder sin hånd, og den modstanderen tager imod den, går man til...

Afgørelsen

Karaktererne har deres sidste samtale i nutiden. Fokus på stilhed og kunstpauser, hånd- og øjenkontakt. I løbet af scenen skal alle følgende fraser siges af en eller begge spillere:

“Jeg husker dig” “Jeg forstår dig” “Jeg elsker dig” “Jeg dør”

Når “jeg dør” er sagt, slutter scenen. Afdøde roller deltager stadig som deres egne og andres genfærd i den sidste scene.

Udtoning

Spilleleder sætter en sidste, lykkelig scene.

Setting

Riget: Magisk opløftet, halv-utopisk, pga. Seras magi og ofre.

Imperiet: Ærgerlig middelalder, ingen magi eller magikere. Ditker gør sit bedste for sit folk, men det er aldrig nok.

Tidslinje

Sera og Ditker bliver allierede og venner. De er intellektuelle ligemænd i lignende, ensomme magtpositioner.

I sin ensomhed skaber Sera datteren Mila, en menneskelignende golem, og de bor sammen i hendes tårn.

Mila får ikke lov til at lære magi, da hendes potentiale er for stort og farligt.

Ditker får Kikir i lære som magiker hos Sera.

Ditker lærer Mila at spille musik, når han besøger Sera.

Kikir nægter at bruge magi til at hjælpe Imperiet. Ditker forviser hende fra deres hjemland.

Mila og Kikir bliver kærestere. Kikir bliver overtalt til i skjul at lære Mila magi.

Sera opdager Mila har lært magien, og Mila må forlade tårnet. Kikir nægter at tage med.

Mila flytter ind hos Ditker.

Ditker opdager magiens pris og starter en krig for at udradere den. Han prøver at bruge Mila mod hendes mor, men Mila flygter.

Kikir holdes af magiske illusioner længe uvidende af krigen, men lærer sandheden og forlader Seras tårn.

Ditker udfordre Sera til duel til døden. Sera accepterer ved at hidkalde Mindernes Slagmark, hvor de kan ende krigen. Mila og Kikir bliver også suget ind af rituallet på grund af at de har stærke bånd til både Ditker og Sera.

KIKIR

Ung Kvinde

Livsglad

Forkælet

Kujon

Magilærling

Du er vokset op i Imperiet, hvor livet kan være hårdt og ubarmhjertigt. Du så også, hvordan det kunne være smukt, sjovt og inspirerende - især når man havde fordel af en rig familie som din. Men du skylder også verden, at lægge mærke til det skønne - og at vise det til andre. De fleste forventede sig ikke meget af dig. Men din bror Ditker så, at der var mere i det, mere i dig, og at du havde noget at byde på. Han gav dig opmærksomhed og troede på, at du kunne skabe noget selv og bidrage med dit perspektiv og dine oplevelser, ikke kun være en passiv tilskuer.

Det var din bror der fik dig i lære som magiker i nabolandet, hos Rigets stormagiker. Du var spændt og nervøs for om du kunne leve op til opgaven og ansvaret. Magien føltes særlig og naturlig i din krop, og du elskede at lære af Sera, som tydeligt nød at lære fra sig. Magien kom med en pris - en høj pris i livskraft, minder og sjæle. Det var aldrig ubetydeligt eller ligegyldigt, men du kunne se hvordan det kunne være nødvendigt. Hvordan du kunne forstærke den gave til gavn for mange. Men du forstod også, hvorfor det var en nært bevogtet hemmelighed. Da din bror kom og bad om hjælp på Imperiets vegne måtte du afvise ham uden at afsløre, at det var, fordi omkostningerne ville blive for store. Den beslutning kostede dig din bror og muligheden for at vende tilbage til dit hjemland.

I det mindste havde du stadig din læremester og din kæreste, stormagikerens dater Mila. men også hende havde du kun, indtil du blottede den sidste del af dig for hende og lod hende kende magiens hemmelighed. Hun kunne ikke acceptere det, hun bebrejdede sin mor, men du kunne ikke frasige dig, at du havde været med til det, og du kunne ikke rejse med hende væk. Du blev hos din læremester og din træning, selvom venskab og glæde ved det var borte.

Hun flygtede til din bror, og hun må have afsløret den dystre sandhed, for snart brød krigen ud mellem Imperiet og Riget, i en kamp mod magien. Du fandt dog først ud af det langt senere, for Sera holdt dig i sit tårn og omkransede det med illusioner om at livet gik roligt videre.

Livet er dejligt og verden smuk for dem, der tør nyde alt, hvad de bliver budt. Dit smil og din begejstring har inspireret mange og forstærket megen skønhed. Din tiltro til andre har indgydt dem mod og dig frygt for at miste.

Dit værk har en pris, men du er skaberen ikke betalingen, magien tilhører dig, du tilhører ikke den.

Du vil ikke dø. Livet har så meget mere at byde på, og du har så meget mere at byde verden, du vil bære magien videre som den, der forstår at bruge den varsomt. Du bør dø, for du er uforsigtig og andre har betalt prisen for din naivitet og dine gerninger.

Magi: Dans

Din magi er dans, bevægelse, det fysiske. Du kan svinge let som græsstrå i en brise, stå fast som en okse og hvirvle hele verden med dig i en flodbølge. Hver en afmålt bevægelse kan fortælle tusind historier, hvert fodslag ryste verden og hvert åndedræt stilne en storm. Du er en dukkefører, der kan bevæge både dig selv og andre. Dine trin kan bevæge både vind, himmel og legemerne i den. Din berøring er så farlig som den første forelskelse og kan smelte hjerter og kød.

Ditker er din storebror. Han var den ansvarsfulde, mens du havde dedikeret dig at nyde livet. Jeres forskelligheder spillede godt samme, og det var dig han kom til, når presset blev for stort. Han den der så, at du kunne være mere end blot et blad på vinden. Hans forventninger til dig gav dig drivkraft til at skabe din kunst og sidenhen til at lære at fylde den med trolddomskraft. Du elskede ham og ønskede at leve op til ham, men han opgav og forlod dig, og nu hvor du har evner, ser han dem og ikke dig.

Han bør dø, fordi hans frygt er farlig og allerede har ledt til lidelse. Hvis det ikke længere er magien, han bekæmper, vil noget andet tage dens plads.

Du kan ikke bære at miste ham, for han er den eneste, der kunne se din værdi, når du ikke selv kunne, dengang det eneste du havde, var dit eget liv.

Mila var dit livs kærlighed, men du frygter, at hun aldrig elskede dig. Hun var den i verden, der så alle sider af dig, og du troede på, at hun elskede dem alle. Troede du. Men hvad hun i virkeligheden ville, var at lære magi af dig. Det knuste dit hjerte. Hun svor, at hun elskede dig, men du kan ikke slippe frygten for, at det altid var en løgn. At hun kun kan sige de ord, hvis det gavner hende. Alligevel føler du skyld over at hun alene blev forvist alene væk fra sit hjem, for at have ladet hende tage straffen for dine handlinger.

Hun fortjener at dø, fordi hun er villig til at bruge alle andre for at få, hvad hun vil have.

Du kan ikke bære at miste hende, for uanset om hun løj var dine følelser ægte, hun er det i verden, der har bragt dig størst glæde, hvor kortvarigt det end var.

Sera var din læremester. Hun åbnede en ny verden for dig. Du brød hendes tillid ved at dele magien med hendes datter, imod hendes ønsker. Du forstår ikke hendes valg, og du brugte evigheder derefter på at angre, undskylde og forsøge at genvinde hendes tillid. Til din frustration var hun ikke interesseret i at forsones. I stedet svælgede hun i sin vrede og dit liv blev ensomt og ulykkeligt. Hvis bare hun selv havde fortalt Mila, det hun ville vide og givet hende en forklaring. Eller i det mindste havde fortalt dig, hvorfor det var så vigtigt at holde på den hemmelighed. Det er ikke kun dine valg, der har ledt til jeres tab. Sera ikke bare bebrejdede dig, hun bedrog dig. Længe brugte hun magi til at holde dig i uvished om krigen, og under dække af træningen fik hun dig til at hjælpe Riget med dit hjemland.

Hun bør dø, fordi hun ikke selv kan se, at hun er lige så skyldig i krigen som Ditker. Fordi hun aldrig tør stille spørgsmålstejn ved, om hun gør det rigtige.

Du kan ikke bære at miste hende, for kun sammen med hende, vokser du ud over, hvad du selv troede, du kunne være.

Struktur og mekanikker

Scenariet består af en prolog og i alt 9 dueller: 6 korte *optrapningsdueller*, hvor de her beskrevne mekanikker trænes stykvis, og 3 lange *afgørelsesdueller*.

Duel

Udkæmpes mellem to roller, som sidder overfor hinanden. Består af følgende:

Mindescene

Klassisk flashbackrollespilscene hvor de to duellanter spiller sig selv i fortiden og snakker med hinanden. Spilleleder sætter og klipper scenerne. Går i løbet af scenariet fra meget konfliktfyldte til harmoniske.

Kampscene

De samme to duellanter spiller nu deres nutidsversioner på mindernes slagmark, der ser på fortiden, i ritualets syrede uvirkelighed. De andre to spillere agerer nu genfærd og spiller mindescenen igen, omend fortolket og ikke nødvendigvis mundret.

Spillet går i kampscenerne rundt om bordet med uret, så én person snakker ad gangen. Genfærdet af rollen sidder til højre for duellanten. F.eks. personen der sidder til højre for Nutids-Kikir spiller Fortids-Kikir.

Nutidsrollerne kan kæmpe, kaste magi, dræne fortiden eller nutiden for energi, prøve at ændre eller omdefinere fortiden, skændes, snakke, forsones, etc.

Hvis en nutidsrolle fysisk rører ved sin modspiller, så brydes turrækkefølgen midlertidigt, og de to kan have en dialog uden genfærdene må afbryde. Hvis man ikke bare rører ved den anden, men tilbyder sin hånd, og den modstanderen tager imod den, går man til...

Afgørelsen

Karaktererne har deres sidste samtale i nutiden. Fokus på stilhed og kunstpauser, hånd- og øjenkontakt. I løbet af scenen skal alle følgende fraser siges af en eller begge spillere:

“Jeg husker dig” “Jeg forstår dig” “Jeg elsker dig” “Jeg dør”

Når “jeg dør” er sagt, slutter scenen. Afdøde roller deltager stadig som deres egne og andres genfærd i den sidste scene.

Udtoning

Spilleleder sætter en sidste, lykkelig scene.

Setting

Riget: Magisk opløftet, halv-utopisk, pga. Seras magi og ofre.

Imperiet: Ærgerlig middelalder, ingen magi eller magikere. Ditker gør sit bedste for sit folk, men det er aldrig nok.

Tidslinje

Sera og Ditker bliver allierede og venner. De er intellektuelle ligemænd i lignende, ensomme magtpositioner.

I sin ensomhed skaber Sera datteren Mila, en menneskelignende golem, og de bor sammen i hendes tårn.

Mila får ikke lov til at lære magi, da hendes potentiale er for stort og farligt.

Ditker får Kikir i lære som magiker hos Sera.

Ditker lærer Mila at spille musik, når han besøger Sera.

Kikir nægter at bruge magi til at hjælpe Imperiet. Ditker forviser hende fra deres hjemland.

Mila og Kikir bliver kærestere. Kikir bliver overtalt til i skjul at lære Mila magi.

Sera opdager Mila har lært magien, og Mila må forlade tårnet. Kikir nægter at tage med.

Mila flytter ind hos Ditker.

Ditker opdager magiens pris og starter en krig for at udradere den. Han prøver at bruge Mila mod hendes mor, men Mila flygter.

Kikir holdes af magiske illusioner længe uvidende af krigen, men lærer sandheden og forlader Seras tårn.

Ditker udfordre Sera til duel til døden. Sera accepterer ved at hidkalde Mindernes Slagmark, hvor de kan ende krigen. Mila og Kikir bliver også suget ind af rituallet på grund af at de har stærke bånd til både Ditker og Sera.

DITKER

Voksen Mand Vis Principfast Leder Ansvarsbundet

Du er vokset op i det magi-løse Imperie, hvor livet er grumt for mange, og hårdt arbejde er det eneste middel, I har til at forbedre jeres situation. Du er selv søn af en rig slægt, men du arbejdede stadig hårdt og blev minister, en af kejserens betroede tjenere og med tiden magten bag tronen. Du har dedikeret dit liv til at få de bedst mulige kår for dit folk, trods hungersnød, pest og plage. Et arbejde der lige så ofte er imod de andre ministres grådighed og selvophøjelse, som det er imod naturens ubarmhertighed.

Dit arbejde og rang har ofte gjort dig isoleret. Når du følte dig for fjern fra det, du kæmpede for, besøgte du din lillesøster Kikir, og hendes endeløse livsglæde gav dig modet til at arbejde videre for, at verden skulle blive så smuk, som hun så den.

Riget, Imperiets nabo, stortrives takket være deres magi. Du ønskede den samme lykke i dit hjemland, og i din udforsken af frodighedens kilde ledte dig til stormagikeren Sera. Hun blev din næreste ven. Du fandt den perfekte løsning til glæde for alle: du sendte din søster i lære hos Sera.

Derefter var både Sera og Kikir ofte optaget, når du kom på besøg. I stedet fik du tid sammen med Mila, en golem Sera havde skabt med magi, men har behandlet som sin datter. Ligesom dig følte hun sig efterladt i magiens kølvand. Du kunne ikke tilbyde hende magi, men gav hende et instrument og lærte hende den smule om musik du selv kendte til. Snart gjorde hun tonerne til kunst. En dag kom du på besøg, og Mila havde ikke tid til dig, for hende og din søster var blevet forelskede. Det glædede dig usigeligt, at Mila og Sera blev en del af din familie.

I en tid var alt godt, men noget kom mellem Sera og hendes datter. Mila flygtede til dig. Din søster vendte dig og Imperiet ryggen. Du lærte, at magi har en umenneskelig pris betalt med uskyldige liv. Du mistede din ven. Du mistede din søster. Du mistede hende, der var kommet til at føles som din datter. Magien har taget alt fra dig. Du har startet en krig, på overfladen er den mellem Imperiet og Riget. I realiteten er det en krig mod magien. Når den er borte, vil det være til alles bedste. Eller når du er borte. Du har indset, at det er dig og din forståelse af Sera, der giver Imperiet en chance - og derfor dig, der trækker krigen ud. Selv hvis Sera vinder, er det bedre, at krigen stopper. Derfor har du udfordret hende til en duel til døden for at afslutte dette en gang for alle.

Af din erfaring og lidelse har du fundet visdom.
Af din pligt har du lært at lede.
Af dit ansvar har du lært, hvad der er det rette at gøre.
Af din magt er du bundet til Imperiet og dets bedste.

Du må ikke dø, for du er det sidste skjold mellem de jævne folk og alle dem, der ser dem som ressourcer. Du bør dø, for så længe du kæmper imod magien, lader mennesker livet både for at opretholde og for at stoppe den.

Sværdet

Du er en fortrinlig sværdmester, har trænet hårdt for at have en chance mod magikerne. I ritualets halv-virkelighed kan du gøre ting med det, som du aldrig før har kunnet. Skære lyde ud af luften, kappe båndene mellem mennesker, skære følelser ud af hjerter og tanker ind i hoveder. Du kan gøre ord skarpe, kan kløve hemmeligheder og med præcision skære alt bort, der ikke burde have været der.

Kikir er din elskede lillesøster. Hun er markant yngre end dig, og dengang I voksede op sammen, var hun også markant mere letsindig. Hun så alt det smukke i livet - alt det, du gerne ville beskytte og skabe mere af. De fleste afskrev hende som useriøs, men du forstod, at hun ville opleve det hele, og du ville gerne hjælpe hende med det. Du så hende ranke sig ved din tiltro og hendes talent spirrede. Du fik hende i lære som magiker, hos din bedste ven Sera. Det var en fantastisk mulighed for Kikir, der kunne opleve noget, som var de færreste forundt - og for Imperiet, der kunne få magien indenfor sine grænser. Du har bitterligt fortrudt den beslutning siden. Da du sendte hende af sted, havde du ingen anelse om, hvilken pris, man betalte for magien. Talent alene er ikke nok, det kræver ofre. Du kan ikke bære, hvad det har gjort ved din uskyldige lillesøster, at du gav hende muligheden, og at hun tog den. Kikir har vendt Imperiet ryggen, og det er for sent at få hende tilbage. Kikir bør dø, fordi hun er for naiv til ikke at blive forført og korrumperet af magien.

Du kan ikke bære at miste hende, fordi for dig er hun alt, hvad du har kæmpet for at beskytte.

Sera er stormagiker og varetager af Riget, og hun var din bedste ven. Hun er den eneste der forstår, hvordan magten og pligten har isoleret dig fra det folk, du tjener. Hun forstod din magt, og forstod også, at du var mere end den. Hun gav dig modspil, stillede spørgsmålstejn og gav dig svar, som ingen andre. I var åbne og ligeværdige, indtil hun lukkede sig og satte sin magis værdi over alt andet. Indtil du forstod, at for

hende var alle mennesker ressourcer - potentielle energikilder. Hun har regelmæssigt ofret liv og mennesker for magien. Dit lands nød kom fra en ubarmhjertig natur, mens nøden i Riget var forklædt som trivsel og kom fra en ubarmhjertig hersker. Med en smule politisk manøvrering, startede du invasionen af Seras rige for at sætte jer alle fri. Du vil udlette magien, så den ikke kan såre flere - ikke kan tage flere fra dig.

Du hader Sera for hendes hemmeligheder, mord og hvad hun gjorde ved din søster, men som krigen har trukket ud og har krævet flere og flere liv, er ligheden mellem jer blevet tydeligere igen. Det er bedre for verden, hvis en af jer dør, end at I bekriger hinanden i evighed - uanset hvem af jer, der har ret

Hun fortjener at dø, fordi hun nådesløst dræber for det hun tror er bedst, men som ingen andre har mulighed for at sige imod.

Du kan ikke bære hendes død, for hun er den eneste du kender, der så intenst forsøger at gøre det rigtige.

Mila er Seras datter, og du har kendt hele hendes liv. Du ved Sera skabte hende med magi, men ikke hvad prisen var. Du ved heller ikke, hvorfor Sera nægtede at lære hende magi, men du genkendte hendes frustration ved at have ambitioner uden muligheder. Du kunne ikke give hende magi, men du gav hende i stedet musikken, og når hun spillede rørte det dit hjerte. Mila forlod Seras tårn efter et skænderi, og da hun opsøgte dig, tog du imod hende. Hun udfyldte det hul, som Kikir efterlod, og hun blev som en datter for dig.

Det var dog igennem hende, at du endelig fandt ud af, hvad magiens pris var. Det var også den indsigt, der var kommet mellem Mila og Sera. Du har medlidenhed med Mila, som ikke har fortjent at være endt i den position, bange for alt hvad hun selv er. Du holder af hende og ville gerne hjælpe hende, men det er udenfor dine evner. I stedet besluttede du, at du måtte bruge hende mod Sera, for at befrie jer alle for magien, men dit forsøg fejlede og hun slap fra dig. Hun bør dø, fordi hun ikke kan kontrollere magien, og hun er til fare for alle - sig selv inklusiv.

Du kan ikke bære at miste hende, for intet af det er hendes skyld, hun er et offer for magien og fortjener en chance for at være fri for den.

Setting

Riget: Magisk opløftet, halv-utopisk, pga. Seras magi og ofre.

Imperiet: Ærgerlig middelalder, ingen magi eller magikere. Ditker gør sit bedste for sit folk, men det er aldrig nok.

Tidslinje

Sera og Ditker bliver allierede og venner. De er intellektuelle ligemænd i lignende, ensomme magtpositioner.

I sin ensomhed skaber Sera datteren Mila, en menneskelignende golem, og de bor sammen i hendes tårn.

Mila får ikke lov til at lære magi, da hendes potentiale er for stort og farligt.

Ditker får Kikir i lære som magiker hos Sera.

Ditker lærer Mila at spille musik, når han besøger Sera.

Kikir nægter at bruge magi til at hjælpe Imperiet. Ditker forviser hende fra deres hjemland.

Mila og Kikir bliver kærestere. Kikir bliver overtalt til i skjul at lære Mila magi.

Sera opdager Mila har lært magien, og Mila må forlade tårnet. Kikir nægter at tage med.

Mila flytter ind hos Ditker.

Ditker opdager magiens pris og starter en krig for at udradere den. Han prøver at bruge Mila mod hendes mor, men Mila flygter.

Kikir holdes af magiske illusioner længe uvidende af krigen, men lærer sandheden og forlader Seras tårn.

Ditker udfordre Sera til duel til døden. Sera accepterer ved at hidkalde Mindernes Slagmark, hvor de kan ende krigen. Mila og Kikir bliver også suget ind af rituallet på grund af at de har stærke bånd til både Ditker og Sera.

DITKER 

KIKIR 

MILA 

SERA 

SERAS GENFAERD		MILAS GENFAERD	
Stormagiker	Ofringer for Riget	Ukontrolleret Magi	Higende
Arrogant	Ensom	Golem	Hyklerisk Følsom
KIKIRS GENFAERD		DITKERS GENFAERD	
Magilærling	Livsglad Forkælet	Magiløs Leder i Imperiet	Dedikeret
Kujon	Inspirerende	Moraliserende	Manipulerende