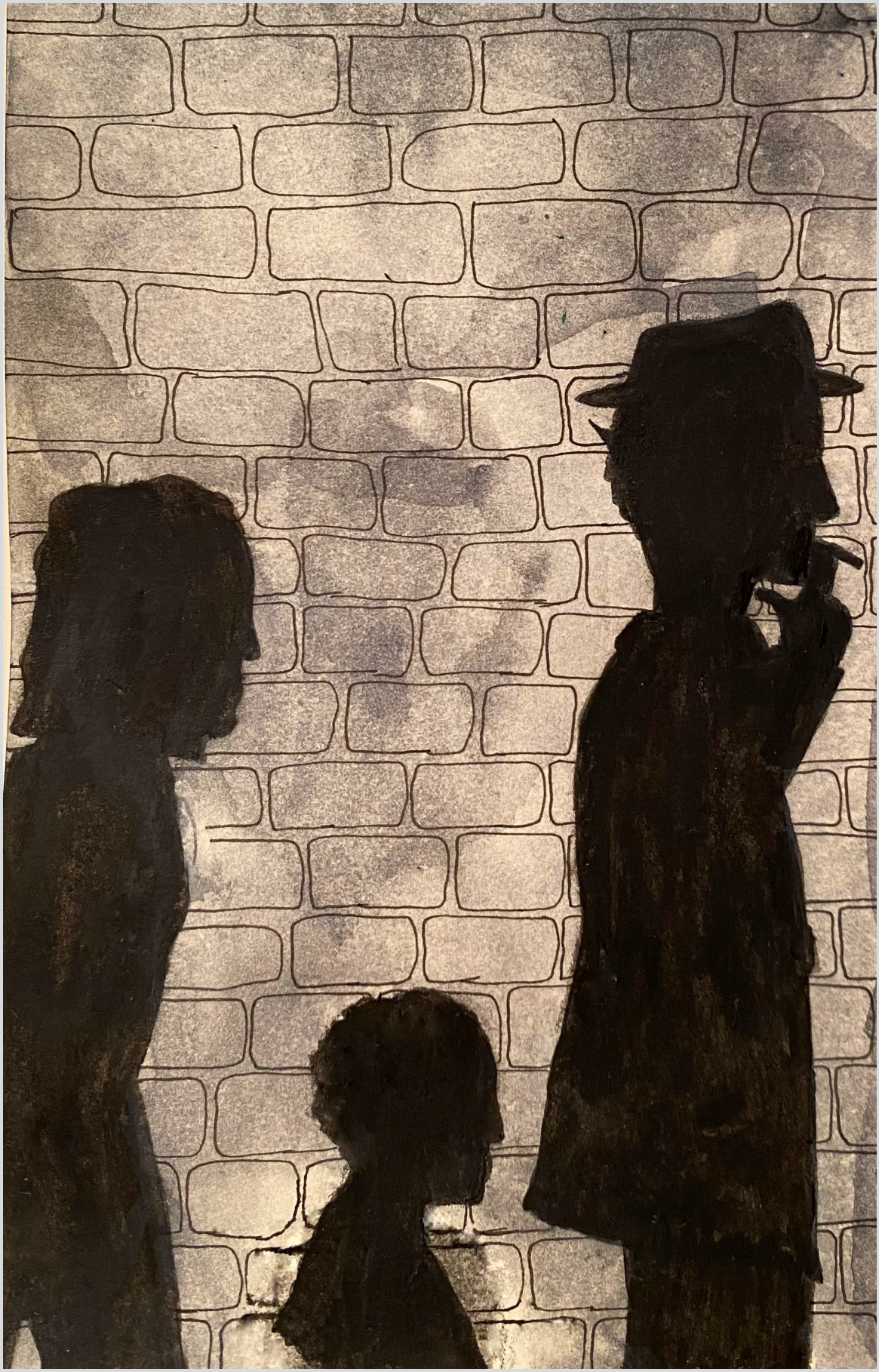


HVOR SKKYGGERNE ENDER

Et Fastaval 2023 scenarie

Skrevet af Amalie Holmstrøm Sichlau

Scenarie, layout og illustrationer af
Amalie Holmstrøm Sichlau

TAK TIL

Mine sparringspartnere
Kristoffer Apollo
Danny Meyer Wilson

De scenarie ansvarlige
Danny Meyer Wilson
Nina Runa Essendrop

Merete Sichlau
for rettelser

Mine spiltestere
AG Hansen
Andreas H. Hansen
Asmus Mølgaard Hoyer
Ozzy Askham Jensen
Lukas Sørensen
Oliver Lykke Birkmann
Tobias Konrad Nielsen
Finian Westergaard
Simon Andersen
Kiara Cederfeldt Mendes
Benedicte Würts Uhrenholt

Og ikke mindst, jer **spilledere**

INDHOLDSFORTEGNELSE

s. 1 Introduktion

s. 2 Setting

s. 3 Mordene

s. 5 Karakteroversigt

s. 6 Mekanikker

s. 8 Bipersoner

s. 12 Sådan spilledes scenariet

s. 14 Akt 1
s. 19 Akt 2
s. 24 Akt 3
s. 27 Akt 4
s. 32 Epilog

s. 34 Flowchart

s. 35 Bilag
- Roller
Calen
Vaya
Hilja
- Bykort
- Bykort-tokens
- Spor
- Profiler
- Valg
- Valg-tokens
- Valgskema

INTRODUKTION

Hvor Skyggerne Ender handler om tre efterforskere og deres søgen efter gerningspersonen til en række mord, der er begået ved brug af blodmagi. Sporene leder dem i retning af korruption, et sort marked med forbudt magi og gamle bekendtskaber. Morderen viser sig at være en tæt på karaktererne, og spillerne bliver i slutningen sat overfor et valg, der vil påvirke både byen og dem selv.

Stemning og tematik

Scenariet foregår i en 1950'er inspireret urban fantasy setting med stærke noir-elementer. Der vil være en lunefuld og skæbnetung stemning, som man ser i crime noir-film, men også en fantasifuld følelse grundet fantasyverdenen omkring karaktererne. Dette er et scenarie, hvor genre og verden skal svælges i, gennem beskrivelser og karaktermonologer. Der er cigarrygende folk i jakkesæt, korrupte embedsmænd og en femme fatale.
Tematikker, der vil optræde i scenariet, er pragmatisme mod idealisme, korruption, og hvor langt efterforskerne vil gå for at få forbryderen stoppet. Disse temaer vil både vise sig i scenerne, men også tage skikkelse som de valg, spillerne bliver konfronteret med, og hvordan de udfolder sig. Udover valgene, hviler *Hvor Skyggerne Ender* på narrativet, let efterforskning og karakterspil - både rollerne imellem, men også gennem birolle-relationer.

Synopsis

De tre efterforskere, elveren Calen og den halvlange Vaya fra drabsafdelingen, samt mennesket Hilja fra magiafdelingen, bliver sat til at løse den samme drabssag. Liget har et mystisk symbol på sig og tegn på at være blevet dræbt ved brug af blodmagi, og det minder om en tidligere sag som magiafdelingen ikke har kunnet løse. Sporene leder de tre efterforskere mod et illegalt magisk barn og to mistænkte, som begge er uskyldige; men politiinspektøren tvinger efterforskerne til at sigte mindst en af dem for drabet. Sagen viser sig dog ikke at være opklaret, da to måneder går og to nye lig dukker op. De nye spor fører dem til et sort marked, instituttet for magi, og tidligere bekendtskaber - Hiljas gamle flamme, Calens kontakt på det sorte marked, og morderen, som viser sig at være Vayas tidligere ven Saxan. Sagen lukkes dog hurtigt ned, da Saxan er søn af en fra byrådet, men det stopper ikke efterforskerne i at løse sagen og finde frem til ham. Det sidste valg består i at skyde Saxan, men risikere at han dræber Vaya, eller lade Saxan gå. Scenariet har tre slutninger, alle med konsekvenser for både karaktererne og byen.

Forløb

Fortællingen er delt op i fire akter.
Akt 1 - Det første lig bliver fundet. Denne akt fungerer også som en ''tutorial'' akt, hvor spillerne tester alle mekanikkerne.
Akt 2 - Andet og tredje lig bliver fundet, og spillerne graver dybere i sagen.
Akt 3 - Det bliver tydeligt, hvem morderen er og sagen lukkes ned.
Akt 4 - Spillerne finder frem til morderen.
Derefter er der en epilog, der afhænger af spillernes valg gennem scenariet.

SETTING

Byen, som scenariet foregår i, er inspireret af Los Angeles i 1950'erne - Scenariet foregår dog ikke i USA, men i en ukendt fantasyverden. Byen er kendt som mulighedernes by, det er et sted, hvor enhver er sin egen lykkes smed, og tilflyttere tager dertil med store håb og drømme om at blive rige eller kendte. Alt ser perfekt ud udefra. Det er dog også en by, hvor det er hver mand for sig selv, og ikke alt er, som det ser ud, for under overfladen vrimler det med korruption.
Selvom scenariets setting er inspireret af 50'erne, er det kun æstetisk og ikke værdi- eller holdningsbaseret. Emner som racisme, sexisme og homofobi optræder altså ikke som temaer og er ikke en del af spillet.

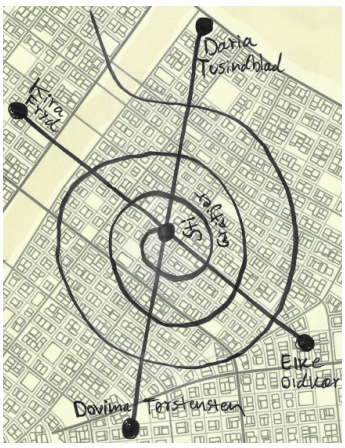
Fantasy optræder i settingen ved magien og racerne. Byen er mangfoldig, da der er alt fra elvere og mennesker til faune og havfolk. Magi er ikke unormalt, men det er noget, der er yderst kontrolleret af staten. Det er et lovmæssigt krav, at alle med *magisk potentiale* skal uddannes på instituttet for magi - dem der ikke bliver det, er kendt som *løsgængere*.
Instituttet for magi er ikke et rart sted at være, man oplæres med hård hånd - hvilket også er grunden til, at nogle vælger at forblive løsgængere, trods at det er ulovligt. Det er et mindretal af befolkningen, som udviser magisk potentiale, og det er et emne, der deler vandene meget mellem borgerne; nogle mener at det er for farligt og for stor en risiko at tillade magi, andre mener at det er praktisk og en positiv ting. En magikers arbejde er typisk som helbreder, alkymist, soldat, lærer eller rådgiver. Der findes dog også et sort marked for forbudt magi, hvor for eksempel magiske amuletter, eliksirer og formularer sælges.

Der er mange afdelinger i politiet, og til forskel fra vores verden har politiet en prestigefyldt magiafdeling. Deres sager kan omfatte mange forskellige slags forbrydelser, så længe magi har været involveret.

Scenariet finder sted seks år efter *gigant-krigen*s afslutning - en krig der varede seks år og havde byen på den vindende side. Efter krigen brød ud er kriminaliteten steget markant.
Nogle former for magi er ulovlige, såsom blodmagi. Denne type af magi blev dog brugt under gigant-krigen og var en stor faktor i sejren - dette er hemmelig viden og ikke tilgængelig for borgerne. Morderen i scenariet er en af disse magikere, der lærte at gøre brug af blodmagi og benyttede det i felten under krigen.

Udover det beskrevne er andet i denne setting ikke skåret ud i pap, men bevist løst defineret. Det er tilladt for spilleder at digte videre, hvis det ønskes.

MORDENE



Det første lig blev fundet to måneder inden scenariets start.
Det er kun noget, magiafdelingen har viden om. Offerets identitet blev aldrig fundet, og sagen blev ikke løst. I løbet af scenariet vil morderen tage yderligere fire liv. Ofrene bliver slået ihjel ved lokationer i byen, så det passer med symbolet - krydsets placering i spiralen.
Spiralen symboliserer magiens cyklus, krydset symboliserer enden på cyklussen. Ofrene bliver alle dræbt i små gyder om natten for at undgå at vække opsigt. Først bliver blodmagi brugt, hvorefter morderen kvæler ofrene for at opleve en følelse af kontrol.

Hvis spillerne tager et bestemt valg, vil morderen tage endnu et liv i scenariet, nemlig birollen Aurora, men det er ikke en del af hans store plan.

Drabsmand og motivation

Morderen er Saxan Løvfald(Se s. 9).

De fem mord er en del af en større mission, der går ud på at skaffe sig af med magi - og først ulovlige magibrugere. Ofrene har alle haft fingrene i det sorte marked for magi, på den ene eller den anden måde. Saxan har fået information om ofrene gennem kunde logbogen ved butikken Mix og Magi, der er en del af det sorte marked. Når han har valgt sig et muligt offer, følger han efter dem og skaffer information om dem, så han kan få drabsstedet til at passe med symbolet. Saxan er selv magiker, men mener at magi kun kan bekæmpes med magi. Hvis missionen lykkes, er han klar på også selv at lade livet.
I realiteten er det ikke ligetil at stoppe magiens cyklus, men han er overbevist om at dette kun er starten og at mordene vil sende en besked. Saxan har fundet og samlet støttere til sin sag, som alle mener at magi er til fare for hele samfundet og ikke burde være en del af det. Nogle af disse støttere arbejder indenfor den offentlige sektor, eller har en høj position i samfundet, og de er villige til at vende et blindt øje til, når mordene begås.

Efter disse mord er Saxans plan at bevæge sig videre til andre dele af byen og gøre det samme, igen i symbolets mønster. Hvis spillerne i sidste scene vælger at skyde ham, vil hans støttere forsøge at fortsætte missionen.

Ofrene

Hævede blodårer og sprængte blodkar, kvalt med et reb, og med et mystisk symbol snittet på maven; sådan efterlades alle mordofrene

<u>Kira Fryd - halvlang</u>
Personen der blev dræbt inden scenariets start. Første offer, som kun magiafdelingen kender til, og som karakteren Hilja har information om.

Elke Oldkær - elver
Han er det første lig, spillerne efterforsker. På vej hjem fra baren Den Druknede Kraken blev han først overfaldet af sin hustrus elsker, hvorefter han fortsatte hjemad, men blev dræbt af Saxan. Hans forhold til det sorte marked er, at han købte magilempelses-eliksirer fra Mix og Magi til sin datter, som er løsgænger, så hun bedre kunne kontrollere sin magi.

Daria Tusindblad - havfolk
Hun var en aspirerende skuespiller, der brugte glansbilled-eliksirer fra Mix og Magi til at ændre sin skikkelse til et menneske. Hun var begyndt at blive desperat efter et skuespillerjob og ville tage hvad som helst. Det fandt Saxan ud af, sendte et tilbud om et statistjob til hende og lokkede hende ned på havnen, hvor hun blev dræbt.

Dovima Tørstensten - halv-ork
Hun er en kendt model og datter til den rige forretningsmand Hr. Tørstensten. Dovima gør brug af aura-amuletter for at få folk til lettere at synes godt om hende. Hun får amuletterne fra sangerinden på Sortenblomst Jazz Lounge, hvor der også bliver ført en logbog, som gives videre til Mix og Magi.

Sti Gråfjer - menneske
Det sidste offer, som udgør midten af krydset i symbolet. Han købte magilempelses-eliksirer hos sangerinden fra Sortenblomst.

KARAKTEROVERSIGT

Calen Dahl

En elver, som er politikommissær i drabsafdelingen og har mange års erfaring som efterforsker. Han er tidligere ansat i magiafdelingen, men blev degraderet for et år siden, grundet sine alkoholproblemer. Andre ville måske kalde Calen for en pessimist, men han ser sig selv som en realist; han ved nemlig, hvor korrupt den her by egentlig er.

Stikord:

- Erfaren
- Eftertænksom
- Pragmatisk

Vaya Rosenkrans

En halvlang, som er politiassistent i drabsafdelingen og tidligere har været udsendt under gigant-krigen. Hun har ikke mange år på bagen, men er ivrig efter at bevise sig selv og yde så godt hun kan. Vaya valgte at tage politiuddannelsen for at gøre en forskel og hjælpe folk. Hun er typen, der ikke bakker ned fra noget, som hun tror på.

Stikord:

- Gåpåmod
- Stærk retfærdighedssans
- Udadvendt

Hilja Lundgren

Et menneske, som er politikommissær i magiafdelingen. Hun er klatret hurtigt op ad karrierestigen og er ung i forhold til hvor højt op hun er nået i dag, hvilket hun ikke lægger skjul på, at hun er stolt af. For Hilja er det vigtigt at alt gøres perfekt og går efter hendes hoved, selvom hun måske egentlig ikke er så perfekt selv, da hun engang har haft en affære.

Stikord:

- Målrettet
- Autoritetstro
- Koldt ydre, men egentlig sympatisk

Læs de fulde karakterark under bilag

MEKANIKKER

Bykortet

Under bilag findes bykortet. Det anbefales at det bliver printet i A3, men det kan også bruges i A4. Bykortet bruges til at skabe overblik for både spillere og spilleder, herunder afsløre nye lokationer, så spillerne kan se hvor de færdes i byen. Et stykke af kortet indgår også i morderens plan.
Bykort-tokens, kan findes under bilag.
Disse lægges på bykortet, når en ny lokation afsløres.
På hver token er der et nummer, der matcher et felt på bykortet.
Eksempel: ''Politistationen'', skal lægges på nummer 1 på bykortet.

Der er to versioner af bykort-tokens, en version der passer til bykort i A3 og en version til A4.

Hvis spillerne spørger, om de kan tage til en lokation, der ikke er på kortet, eller en lokation, der ikke er en del af næste scene, kan spilleder meddele dem, at der ikke er noget/mere at finde.

Spor

Under bilag findes sporene, samt et sporeksempel.
Spillerne skal ikke arbejde for at få udleveret sporene. I dette scenarie er karaktererne kompetente efterforskere, der finder alle sporene uden større udfordringer. Det gøres ved, at spilleder udleverer de spor, der hører til en given scene, til spillerne i en passende rækkefølge. Der vil stå skrevet i scenen, hvis et spor skal udleveres som det sidste.

<u>Spor indeholder</u>

- Et spornummer: Dette er ikke relevant for spillerne, men for at spilleder kan holde styr på, hvilke spor der er hvilke.
- Mulig karakter: De fleste spor kan udleveres til en hvilken som helst karakter. Visse skal dog gives til en bestemt.
- Lokation: Hvor sporet bliver fundet.
- Sporbeskrivelse: Hvad sporet er; hvad der bliver fundet og en beskrivelse af det.

Efter et spor er udleveret, skal spilleren lave en monolog om, hvordan de fandt frem til det. Det gøres så detaljeret, som spilleren selv ønsker, og er en måde at fremme karakterspil på samtidig med, at det får spilleren til at tage stilling til, hvordan deres rolle agerer som efterforsker.
Eksempel på monolog, hvor sporet er en pung: ''Jeg tager det sidste hiv af min cigaret og lader den derefter falde til jorden. Som jeg kigger ned, får jeg øje på en pung. Jeg samler den op og ser omhyggeligt indholdet igennem. Den indeholder kontanter og ID.''

Profiler

Under bilag findes profilerne, samt et profil eksempel.
Der findes to typer profiler. På begge profiler er der plads til at fundne spor kan placeres, eller at spillerne kan tage noter, hvis de ønsker det.
Der vil stå skrevet i en scene, hvis en profil skal lægges frem til spillerne.

Offerprofiler

En offerprofil lægges ud, når et nyt lig bliver fundet og efterforsket. På profilen vil ligets tilstand være beskrevet. Felter til navn, alder og dødsårsag kan enten være udfyldt eller stå blanke og være op til spillerne at udfylde, efterhånden som de finder spor.

Personprofiler

En personprofil lægges ud, når spillerne møder bestemte bipersoner, der er mistænkte eller interessante for sagen.

Valg

Under bilag findes valgene, samt et valg eksempel.
I visse scener står spillerne overfor et valg. Der kan være op til tre valgmuligheder, der kaldes X, Y og Z.
Under bilag findes valg-tokens, som spillerne skal bruge til at stemme om beslutningen. Det gør de ved at lægge deres token på det valg, de vil tage.

Hvert valg skal træffes af en eller flere spillere. Det står beskrevet i hjørnet på valget.

- **Hvis tre spillere skal træffe valget**: Valget tages demokratisk. Hvis to tokens placeres på et valg, er det truffet. Hvis spillerne vælger tre forskellige muligheder, skal de diskutere videre, indtil der ligger to tokens på et valg.
- **Hvis to spillere skal træffe valget**: Den første, der lægger en token på en valgmulighed, har truffet beslutningen.
- **Hvis en spiller skal træffe valget**: Vedkommende træffer beslutningen alene ved at lægge sin token på en valgmulighed.

Spillerne skal træffe valgene, som deres roller ville have gjort det, og en scene slutter, når et valg er truffet.

Alle valg har konsekvenser, men det er forskelligt, hvor store eller små de konsekvenser er. De kan ændre en lille detalje i en senere scene, føre videre til en bestemt række af scener, eller ændre på slutningen. Dette står beskrevet i scenerne.
På side 34 er der et flowchart over scener og valg.
Under bilag findes et **valgskema**, som spilleder kan bruge til at holde styr på de valg, spillerne træffer.

Der er 7 valg i spillet. De bliver præsenteret gennem denne mekanik, så det er tydeligt for spillerne, når en beslutning vil have konsekvenser.
Ved et enkelt valg, valg 5, er der kun en valgmulighed. Det er designet som et valg for at give spillerne mulighed for at diskutere og komme frem til ''valget'' som deres roller.

Bilscener

Mellem scener vil spillerne skulle køre i bil, for at skifte lokation. Dette kan fungere som en type mellemspil, hvor de taler sagen igennem og laver karakterspil.
Bilscener kan finde sted mellem alle scener i en akt, men ikke mellem to akter. Der kan for eksempel ikke være en bilscene mellem sidste scene i akt 1 og første scene i akt 2, da der er et spring i tid mellem hver akt.
Spilleder kan lægge op til en bilscene ved for eksempel at sige **''I træder ind i bilen og kører afsted mod _____''**. Det er valgfrit for spillerne, om de vil starte en bilscene eller ej, men spilleder kan altid afbryde scenen, hvis samtalen er døet ud, trækker ud, eller der ikke er tid til det.
Bilscenen kan stoppes af en spiller ved, at der bliver sagt **''Vi er der snart''**. Efter bilscenen er afsluttet, fortsættes der videre til næste scene.
Hvis spillerne ikke tager initiativ til at starte en bilscene, fortsættes der også videre til næste scene.
I akt 1, scene 1, er der indlagt en bilscene som del af scenen for, at spillerne kan afprøve det.

BIPERSONER

Alle bipersoner spilles af spilleder.
I scener hvor bipersoner optræder, vil der være stikord til dem.

Birolle-relationer

<u>Aurora Sølvblad</u>
Hun/hende - Race: halvelver
Optræder i scene 8, 14, 16.1 og 16.2
Hun er fortællingens femme fatale og Hiljas tidligere flamme. Aurora arbejder som sangerinde på Sortenblomst Jazz Lounge. For at tjene flere penge arbejder hun ved siden af med at videresælge varer fra det sorte marked for magi. Hun sælger dog kun varer, som hun selv mener er ufarlige og burde være lovlige. Hendes kunder er et finere klientel, der ikke kommer i samme omgangskredse som de andre sælgere fra det sorte marked.
Aurora bærer selv rundt på en amulet, der giver hende en forførende og betryggende aura.
Aurora var oprigtigt forelsket i Hilja, da de var sammen, men brugte hende også for at have en fordel, hvis en handel skulle gå galt, eller politiet skulle opdage hende.
Aurora skal spilles flirtende og charmerende.

<u>Sejr Tungsten</u>
Han/ham - Race: faun
Optræder i scene 9, 14, 17.1 og 17.2
Han arbejder som mellemmand i det sorte marked og var Calens informant, da han var i magiafdelingen. Sejr arbejder med, hvad han kan få fingrene i. Om det er stoffer, hælervarer eller magiske genstande, så er han manden, der kender nogen og nok skal få det solgt. Han arbejder tæt sammen med Edin og bruger ofte tid i Mix og Magi.
Da Calen var undercover på det sorte marked for magi, var de kolleger og venner.

De holdt også kontakten efterfølgende; Sejr hjalp Calen, så hjalp han Sejr, lige indtil Calen blev degraderet. Sejr skylder stadig Calen en tjeneste, fra da han blev informeret om en ransagelse. Sejr skal spilles kæk og med et skævt smil.

Saxan Løvfald
Han/ham - Race: Elver
Optræder i scene 10 og 18
Han er søn af byrådsmedlemmet Hr. Løvfald, som er en stærk modstander af magi. Da Saxan begyndte at vise magisk potentiale, blev han med det samme sendt på instituttet for magi og hans far var meget tydeligt skuffet.
Grundet den forfærdelige behandling Saxan fik på instituttet og det had, han udviklede til sin far, fik han problemer med vrede og en manglende følelse af kontrol. Det første lig han tog, var på instituttet under en øvelse. Det blev der dog hurtigt lagt skjul på, for selvom han ikke havde et godt forhold til sin far, måtte den nyhed ikke komme ud og ødelægge farens ry. Saxan nåede et kort øjeblik at arbejde som helbreder, inden gigant-krigen startede og han blev udsendt. I felten blev han sammen med andre magikere oplært i det ellers ulovlige blodmagi, for at de kunne vinde krigen. Saxan fandt hurtigt ud af, at han godt kunne lide kontrollen og magten ved at benytte sig af den type magi. Når han ikke var sammen med magikerne i felten, tilbragte han tid med sin egen deling, hvor han viste sin gode side frem; her mødte han Vaya og blev gode venner med hende. Han har altid skammet sig over sin magi, men efter han lærte blodmagi, skammede han sig endnu mere over den følelse det gav ham; det begyndte at gå op for ham at magi er farligt og ingen burde være i besiddelse af det. Måske havde hans far ret. Efter krigen, da han vendte tilbage til sit arbejde som helbreder, stødte han ind i folk fra det sorte marked for magi. Hvorfor skulle han hele sit liv skamme sig over sin magi, når han har fulgt reglerne og statens ordrer? At nogen kan gøre som det passer dem, og undgå konsekvenser, er både farligt og uretfærdigt. Saxan fandt ligesindede individer, fik skaffet sig et arbejde i Mix og Magi, hvor han hjælper ejeren Edin med at lave eliksirer, og fik sat sin plan i gang. Han ville starte med de ulovlige magibrugere, som han kunne finde ved hjælp af sit nyfundne arbejde, hvorefter planen i det lange løb er at bevæge sig videre til almene magibrugere; for hele byen er beskidt, beskidt af magi.

Andre biroller

Politiinspektør Solez
Han/ham - Race: trold.
Optræder i scene 5, 7 og 13
Han tog over som politiinspektør i drabsafdelingen efter Hiljas far.
Solez skal spilles seriøs og med en kort lunte, når det gælder Calen.

Retsmediciner Iris
Hun/hende - Race: ork
Optræder i scene 2 og 7

Bartenderen Al
Han/ham - Race: øgleperson
Optræder i scene 3

Marrin
Han/ham - Race: goblin
Optræder i scene 3
Elke Oldkærs ven og drukkammerat.

Miriam Oldkær
Hun/hende - Race: elver
Optræder i scene 4 og 5
Hustru til offeret Elke Oldkær. De har en datter sammen, som har magisk potentiale, og som Miriam elsker meget højt. Miriam vil ikke sende datteren Julia til instituttet for magi, grundet de forfærdelige rygter om, hvordan man bliver behandlet der. Miriam har selv magisk potentiale, men det er svagt. Hun foragtede sin mand, inden han døde, han var altid på druk og truede ofte med at melde Julia til instituttet.
Miriam har en affære med Brar Fjeld, men har ikke turdet forlade Elke for ham, grundet truslerne mod Julia og at det er Elke, der har kontakterne til det sorte marked, hvor han skaffer magilempelses-eliksirer.
Hun hævede for nyligt beløbet på Elkes livsforsikring, grundet hans dårlige helbred.
Miriam skal spilles kold, når det kommer til Elke, men kærlig, når det kommer til Julia.

Brar Fjeld
Han/ham - Race: ork
Optræder i scene 4 og 5
Miriam Oldkærs elsker. Han elsker hende højt og vil gerne giftes med hende. I orkkultur er det naturligt at knytte bånd hurtigt, så han ser Miriams datter Julia som sin egen. Da han hørte, at Elke truede med at sende hende på instituttet for magi, blev han rasende. På natten for Elkes mord besøgte Brar Miriam. Han havde dog en tidlig morgenvagt, og på vej til sit arbejde kørte han forbi Elke, der var på vej hjem fra Den Druknede Kraken. Brar kunne ikke styre sin vrede, steg ud af bilen, tæskede Elke og kørte væk igen. Brar er dog ikke morderen.
Brar skal spilles varm, når det kommer til Miriam og Julia, men har let til vrede over for efterforskerne.

Julia Oldkær
Hun/hende - Race: elver
Optræder i scene 4 og 12.2
Miriam og Elke Oldkærs 8-årige datter. Hun er en løsgænger og bliver gemt i sine forældres hjem, for at hendes magiske potentiale ikke skal blive opdaget. Hun tager magilempelses-eliksir, så hendes magiske evner bedre kan kontrolleres.

Hr. Løvfald
Han/ham - Race: elver
Optræder i scene 5
En del af byrådet og politikredsens bestyrelse. Han er far til Saxan Løvfald og modstander af magi.

Skraldemændene
En halvlang og en trold
Optræder i scene 6
De to skraldemænd, der finder det andet lig, Daria.

Visti
Han/ham - Race: menneske
Optræder i scene 7
Han finder det tredje lig, Dovima. Visti er fotograf og arbejder med berømtheder.

Edin
Hun/hende - Race: menneske
Optræder i scene 10 og 17.2
En gammel dame der er uddannet som magiker på instituttet for magi. Hun ejer Mix og Magi, hvor man kan købe lovlige magiske varer, men i virkeligheden er det en facade for de eliksirer og amuletter, hun laver til det sorte marked.
Edin skal være mistroisk overfor efterforskerne, men villig til at hjælpe, når hun hører hvad sagen handler om.

Mina Tusindblad
Hun/hende - Race: havfolk
Optræder i scene 10
Hun er søster til havfrue-offeret, Daria. Mina benytter sig af glansbilled-eliksir, så hun ligner et menneske. Hun meldte Daria savnet, dagen efter hun forsvandt (og blev dræbt), men har intet hørt fra politiet.
Mina skal være mistroisk overfor efterforskerne, og hun er bitter og ked af det over sagen.

Hr. Tørstensten
Han/ham - Race: ork
Optræder i scene 11
Han er far til Dovima Tørstensten og er en rig forretningsmand og investor. Han bor i et stort hus, i et fint kvarter. Han vil prøve at bestikke spillerne.
Hr. Tørstensten skal spilles overlegen.

Zefrah
Han/ham - Race: goblin
Optræder i scene 12.1 og 12.2
Han arbejder i arkivet på instituttet for magi og er Hr. Tørstenstens kontakt.
Zefrah skal spilles som en forsigtig person.

SÅDAN SPILLEDES SCENARIET

Din rolle som spilleder

Din rolle er at styre og præsentere scenariet. Du skal uddele roller og udlevere spor og andre bilag til spillerne. Sørg for at have dem klippet ud inden spilstart.

Som spilleder skal du male en noir-stemning. Det kan du gøre ved brug af beskrivelserne i scenerne, der står skrevet i *kursiv*. Du må gerne bygge videre på beskrivelserne ved at bidrage med egne forestillinger og detaljer, hvis det virker passende.
Almindelig tekst er de informationer, som skal formidles i scenen.
Du skal være en aktiv spilleder, der både sætter scenerne i scenariet, samt spiller alle birollerne. Scener med bipersoner indeholder stikord til at spille dem. Giv altid spillerne god tid til at interagere med hinanden og lave karakterspil i scenerne. Det er dog også din opgave at skubbe til dem, hvis tiden trækker ud.

En vigtig del af rollen som spilleder i dette scenarie er også at holde styr på de valg, spillerne træffer. Til at hjælpe med det kan du benytte dig af flowchartet(s. 34), samt valgskemaet, som du finder under bilag.

<u>Tidsplan</u>
Briefing - 45 min.
1. akt - 1 time og 15 min.
2. akt - 1 time og 15 min.
3. akt - 45 min.
4. akt(+ epilog) - 1 time

Tempo og flow

Hver akt foregår over en dag. Mellem hver akt er der et spring i tid, som kan være alt fra en dag til en måned.
I *Hvor skyggerne ender* skal der ikke klippes, som i at der bliver lavet et hårdt ''cut'' og hoppet fra scene til scene. Der skal i stedet glides mellem scenerne, som hænger de sammen. Det skal opleves som at spillerne bevæger sig fra sted til sted, uden at hoppe i tiden - i hvert fald mellem scenerne i den samme akt. I de fleste scener vil der være beskrivelser til at hjælpe med overgangene mellem scener, og du er velkommen til at bygge videre på dem.

Hvis der bliver truffet et valg i en scene, slutter den scene dog dér, og der skal med det samme rykkes videre til næste scene.

Scenerne skal spilles i numerisk rækkefølge - der skal ikke hoppes mellem dem. Kun få scener kan byttes rundt på, men rækkefølgen af dem, er konsekvenser af valg og vil stå i scenebeskrivelserne.

Briefing og spilstart

Inden spilstart, skal du give spillerne en briefing om:

- Scenariets emner og stemning
- Setting
- Mekanikker

- **Bykortet**
- **Spor**, brug eksemplet.

Nævn at karaktererne er kompetente efterforskere, der finder alle tilgængelige spor; så spillerne skal ikke arbejde for at få dem.
Opfordr gerne spillerne til ikke at holde sporene hemmelige for hinanden, men i stedet dele dem.

- **Profiler**, brug eksemplet.
- **Valg**, brug eksemplet.

Opfordr spillerne til at diskutere, før de tager et valg - selv hvis det ikke er alle der er beslutningstagere.
Gør det gerne klart, at en scene slutter, når et valg er taget.

- **Bilscener**

Gør det gerne klart, at en bilscene indgår i første scene, men efterfølgende er op til spillernes initiativ.

Der er ikke en workshop, i stedet fungerer akt 1 som en ''tutorial'' akt, hvor spillerne får mulighed for at teste alle mekanikkerne.

<u>Casting</u>
Introducer de tre roller.

- Calen Dahl er en elver, som er politikommissær i drabsafdelingen. Hans stikord er erfaren, eftertænksom og pragmatisk.
- Vaya Rosenkrans er en halvlang, som er politiassistent i drabsafdelingen. Hendes stikord er gåpåmod, stærk retfærdighedssans og udadvendt.
- Hilja Lundgren er et menneske, som er politikommissær i magiafdelingen. Hendes stikord er målrettet, autoritetstro og koldt ydre, men egentlig sympatisk.

Lad spillerne byde ind på, hvilke roller de er interesserede i, men hvis de ikke kan blive enige, er det i sidste ende dig, der fordeler rollerne.
Giv spillerne lov til at læse deres rolleark grundigt igennem.

<u>Musik</u>
Der er lavet en playliste til scenariet, men det er ikke et krav at bruge musikken.
Playlisten er på Spotify.

Spotify kode:

Link: https://open.spotify.com/playlist/7wpM2tD7pH8vdvgZx4tsuc?si=217831a0fcd847e0

Eller gå ind under profilen "Mal s" og vælg playlisten "Hvor skyggerne ender"

Spilstart
Udlever en valg-token til hver spiller.
Sørg for at have blyanter til rådighed, hvis spillerne vil skrive noter på profilerne.
Læg bykortet på bordet og placer politistationen på kortet. *Tip: brug tape eller elefantsnot til at sikre en bytoken til kortet.*
Sæt musikken i gang, hvis musik bruges til denne spilgang.
Spillet er nu klar til at begynde.

Inden du læser videre, anbefales det at du læser alle karakterer under bilag igennem.

AKT 1

Det første lig bliver fundet, og spillerne skal afhøre og sigte en for mordet.
Vær opmærksom på at denne akt ikke trækker ud.

SCENE 1 - SAGEN

Bilscene

Klokken er 14, Calen og Vaya er lige kørt afsted fra politistationen og er på vej til gerningsstedet. Hilja er ikke til stede.

I er blevet orienteret om jeres nye sag af politiinspektør Solez. Et lig af en mandlig elver er blevet fundet i en gyde, kl. 13 i dag. Retsmedicineren vil være til stede, og magiafdelingen har givet besked om at de har sendt en ved navn Hilja Lundgren afsted for at se på liget sammen med jer. Solez lagde ikke skjul på at Calen er på tynd is og gjorde det klart at gerningspersonen til denne sag skal findes hurtigt.
Som I sidder i bilen, bryder en af jer stilheden.

Scenen stopper, når en spiller siger ''vi er der snart''. Hvis scenen trækker ud, eller dør ud, kan spilleder også stoppe den.

SCENE 2 - DET FØRSTE LIG

Bipersoner:
- Retsmediciner Iris
Lokation på bykortet: Lig

Calen og Vaya ankommer til gerningsstedet. Enkelte journalister står op af den afspærrede gyde, hvor liget ligger. Retsmedicineren Iris, en kvindelig ork, er til stede sammen med Hilja, der nu går Calen og Vaya i møde.

Liget
En mandlig elver, fundet af politibetjente på patrulje.
Offeret har skrammer i ansigtet, som om han har været oppe at slås. Hans hals har mærker fra at være blevet kvalt med et reb, men det mest iøjnefaldende er, at blod siver ud fra alle kropsåbninger. Over hele kroppen er hævede blodårer og sprængte blodkar synlige. Dødsstivheden er indtrådt og ligpletter er synlige - så alt blod i kroppen er faldet til bunds.

Udlever **offerprofil 1** til spillerne.
Iris kan ud fra ligets tilstand og temperatur konstatere, at offeret nok er afgået ved døden omkring kl. 4 i nat. Den præcise dødsårsag er uklar, indtil hun har set nærmere på liget.

Udlever disse spor:
- **Spor 1** - Offerets pung.

Placer derefter **Den Druknede Kraken** på bykortet.
- **Spor 2** - Symbol. Til **Hilja.**

Iris vil slå ID op på politistationen, undersøge liget nærmere og melde tilbage over bilradioen, mens spillerne tager videre til Den Druknede Kraken.
Hilja tager afsted i samme bil som Calen og Vaya, så hun vil fremover være med i bilscener.

SCENE 3 - DEN DRUKNEDE KRAKEN

Bipersoner:
- Bartenderen Al
- Marrin, god ven af Elke
Lokation på bykortet:
Den Druknede Kraken

Baren har et brunt og kedeligt ydre. Døren har tre dørhåndtag, placeret i forskellige højder for at tage hensyn til de forskellige racer.
Inde i den snuskede bar står en mand bag bardisken og en gruppe personer sidder i en bås.

Bartenderen Al - Øgleperson
Al står og vasker glas ved hjælp af sin lange tunge.

Al kan informere om:
- At Elke er en stamkunde og tilbringer flere aftener om ugen på baren.
- At Elke ofte er nogle uger om at betale sin regning, men betalte den i nat og forlod stedet kort efter.
- At en af Elkes gode venner, Marrin, sidder blandt gruppen i båsen.

Marrin - Goblin
Han er stamkunde og vil tydeligt blive berørt, hvis nyheden om Elkes død bliver delt med ham. I så fald er han ivrig efter at hjælpe og dele nyttig information.
Hvis spillerne ikke er ærlige omkring Elkes død, vil Marrin være mindre samarbejdsvillig, men stadig dele det meste information.

Marrin kan informere om:

- At Elke forlod stedet lidt i 04:00.
- At Elke er tidligere soldat, men nu laver lagerarbejde i industrikvarteret
- At Elke ofte kommer op at skændes med sin kone, Miriam Oldkær. Han så dem i en heftig diskussion foran baren for et par dage siden og ''var næsten bange for, at de ville slå hinanden ihjel''.
- At Elke har nylige helbredsproblemer, grundet druk.
- Elkes adresse. Marrin påstår at han ikke kender den, hvis spillerne ikke har hentydet til, at der er sket Elke noget.
- At den kvindelige elver på billedet fra Elkes pung er Miriam Oldkær.

Når spillerne forlader baren, får de et opkald gennem politiradioen i bilen. Retsmediciner Iris informerer dem om, at Elke er død af forblødning, grundet sprængte pulsårer. Det er et sjældent syn og peger i retning af blodmagi. Kvælningen er sket efter døden. Iris informerer (eller bekræfter) spillerne om Elkes adresse.
Placer **Oldkær husstanden** på bykortet.

Politiinspektør Solez overtager radioen og meddeler dem: *''Hvis I finder nogen mistænkte, skal de bringes ind på stationen med det samme og afhøres, for journalisterne presser på og vil have et navn på gerningspersonen. Vi kan ikke have endnu en artikel, der kritiserer drabsafdelingen og sætter os i et dårligt lys, vel Calen?''*

SCENE 4 - EN NYDELIG AFFÆRE

Bipersoner:
- Miriam Oldkær, Elkes kone. Irriteret når det gælder Elke, kærlig når det gælder Julia.
- Brar Fjeld, Miriams elsker. Kort lunte, kærlig når det gælder Miriam og Julia.
- Julia Oldkær, 8 årigt barn

Lokation på bykortet: Oldkær husstanden

Som i ankommer til Oldkær husstanden, er det er ved at være aften. Hvis det ikke var for den skyfyldte himmel, ville man kunne se at solen er placeret lavt på himlen.
I kan se at to biler er parkeret i indkørslen, og når I går op til døren for at banke på, er det tydeligt at huset trænger til en kærlig hånd.
Når der bliver banket på, åbner Miriam Oldkær døren. Hun vil virke overrasket, men ikke oprørt over Elkes død.
Udlever **personprofil 1** til spillerne.

Miriam forsøger at lægge skjul på, hvor dårligt hende og Elkes forhold egentlig var, men hvis det er relevant, vil hun gerne dele informationer som, at:

- Elke var soldat i gigant-krigen, arbejder nu med lagerarbejde.
- Elke drak meget og har fået helbredsproblemer på grund af det.
- De har en datter, men vil lyve om at datteren er besøg hos sine bedsteforældre og derfor ikke er hjemme.
- Hun er hjemmegående.
- Hun ikke har set Elke siden i går eftermiddags, da han kom hjem fra arbejde og derefter tog ind til Den Druknede Kraken.

Hvis spillerne spørger mere ind, eller vil lede efter spor, insisterer Miriam på at hun ikke har tid til det, og at de skal gå. Brar vil træde frem og råde Miriam til at lade politiet gøre deres arbejde.
Udlever **personprofil 2** til spillerne.
Miriam er nu mere åben om sit forhold til Elke og lader spillerne se huset igennem, men virker nervøs.
Udlever disse spor:

- **Spor 3** - Livsforsikring
- **Spor 4** - Magilempelses-eliksir. Til **Calen**
- **Spor 5** - Slidt reb

Mens sporene findes, og efter, vil Miriam og Brar dele ting som, at:

- De var sammen i nat, men Brar kørte kl. 3:30, for at møde til en tidlig vagt på arbejdet.
- Brar tog direkte hjem til Miriam, efter han fik fri. Brar ankom kort før spillerne.
- De har haft en affære i snart to år - Elke var uvidende om det.
- Miriam ønskede at skilles fra Elke og flytte sammen med Brar.
- Miriam fik lavet en livsforsikring til Elke, grundet krigen, og øgede forsikringssummen på livsforsikringen, grundet hans forværrede helbred (**Spor 3)**
- Hvis Julia ikke er opdaget endnu, vil Miriam påstå at hun ikke kender til eliksirerne (**Spor 4**)
- Brar arbejder som havnearbejder, og det er der han bruger rebet (**Spor 5**).

Efter monologen til det sidste spor, lægger spillerne mærke til at der kommer en rumsteren fra et værelse. Inde på værelset er datteren Julia.
Som du åbner døren og ser ind i lokalet, ser du en elverpige sidde på gulvet. Du ville skyde hende til at være omkring de 8 år. Hun sidder og leger med bamser, men over hendes hoved svæver der nogle hestefigurer.
Miriam vil panisk bede spillerne om ikke at melde Julia til instituttet for magi. *''Har I hørt hvordan de bliver behandlet der? Det er ikke et sted for et barn at være! Jeg prøver jo bare at beskytte min kære datter''*

Udlever **valg 1** til spillerne, **Hilja skal træffe valget**.
Hvis valgmulighed X bliver valgt, sig til Hilja: *Du går ud til bilen og bruger politiradioen til at melde Julia Oldkær til instituttet*

Hvis spillerne ikke selv har lagt op til at tage Brar og Miriam med på stationen, fortæl da *''Jeres erfaring fortæller jer, at jeres næste træk bør være at afhøre dem på stationen''* og fortsæt til næste scene.

SCENE 5 - AFHØRINGEN

Bipersoner:
- Miriam Oldkær, Elkes kone
- Brar Fjeld, Miriams elsker
- Politiinspektør Solez, seriøs personlighed
- Byrådsmedlem Hr. Løvfald

Lokation på bykortet: Politistationen

Spillerne ankommer til politistationen, og Brar og Miriam bliver ført ind i hver sit afhøringslokale. Udenfor lokalerne står politiinspektøren for drabsafdelingen, trolden Solez, og taler med elveren Hr. Løvfald, der er byrådsmedlem og medlem af politikredsens bestyrelse.
Solez præsenterer spillerne for Hr. Løvfald, som er til stede for at overvære politiets arbejde i dag. Solez vil spørge ind til de mistænkte, og hvilke spor der er fundet, og kommenterer *''Jalousidrab eller drab i ægteskabet er jo også de mest hyppige''*. Han lægger vægt på, at det er vigtigt at få sigtet en hurtigst muligt, og at han er sikker på, at de godt kan få en af de mistænkte til at tilstå.
Hr. Løvfald vil tilføje, at fordi det er et magimord, giver det mere postyr i pressen og det er vigtigt, at det opklares hurtigt.

Udlever **spor 6** - Brars straffeattest

Spillerne kan nu afhøre Miriam og Brar
Hvis valgmulighed X blev truffet i valg 1, vil Miriam være ked af det og mindre samarbejdsvillig. Brar vil være vred og mindre samarbejdsvillig
Hvis valgmulighed Y blev truffet i valg 1, vil Miriam og Brar være mere samarbejdsvillige.

Miriam kan dele ting fra sidste scene og nye ting som, at:
- Hun ville gerne skilles fra Elke, men turde ikke, grundet hans trusler om at melde Julia til instituttet, og fordi det var ham, der havde kontakten på det sorte marked og skaffede eliksirerne.
- Miriam er løsgænger og har aldrig gået på instituttet. Det har ikke været svært at skjule det, da hendes magiske potentiale altid har været svagt, modsat hendes datters.

Hvis Miriam bliver presset, vil hun indrømme at hun ønskede og håbede på, at Elke snart ville dø.

Brar kan dele ting fra sidste scene og nye ting som, at:
- Han elsker Miriam og Julia højt og vil gøre alt for dem. Det er en del af orkkulturen at knytte bånd hurtigt.
- Miriam har fortalt ham, at Elke truede med at melde Julia til instituttet.
- På vej på arbejde kl. 3:30, så han Elke gå hjemad fra baren. Han kunne ikke styre sin vrede, tæskede Elke og efterlod ham liggende på gaden.

Brar må gerne spilles med en kort lunte.
Hvis Brar presses nok, vil han gerne tilstå mordet, selvom han ikke har gjort det, for at Miriam ikke bliver sigtet.

Udlever **valg 2** til spillerne, **alle skal træffe valget**.
Tip: Få Solez til at presse på, hvis spillerne ikke kan komme frem til en beslutning. Solez er ligeglad, hvis spillerne mener at hverken Brar eller Miriam har gjort det.

AKT 2

Andet og tredje lig bliver fundet, og spillerne graver dybere i sagen.

SCENE 6 - MORDET PÅ HAVNEN

Bipersoner:
- Skraldemændene
Lokation på bykortet: Andet lig

Sagen er afsluttet og den ender på forsiden af aviserne dagen efter. ''Denne sag er endnu et bevis på, at magi stadig ikke er kontrolleret nok i vores samfund. Dette vil jeg naturligvis tage op med de resterende byrådsmedlemmer med et forslag på at skærpe indsatsen mod løsgængere'', bliver Hr. Løvfald citeret i artiklerne. Der går knap en måned, før I alle tre igen bliver sat på en sag sammen, da endnu et lig dukker op. Klokken er 14:20 på en mandag og I ankommer i den samme bil til gerningsstedet. I står nu foran pakhus 7 på havnen. Det er gråt omkring jer og I kan næsten ikke se vandet grundet den lavthængende tåge. Som I nærmer jer afspærringsbåndet, ser I at en politibetjent står sammen med to skraldemænd, og at en hånd hænger ud af en skraldecontainer.

Politibetjenten går dem i møde og informerer dem om at skraldemændene, der fandt liget, er klar til at udtale sig. Hvis spillerne prøver at få fat i retsmedicineren gennem politiradioen, kommer de ikke igennem til hende.

<u>Liget</u>
Det første I ser, er fluer. Fluer som omringer hele kroppen. Men som I nærmer jer, kan I se liget af en havfrue, iført en blå kjole. Lugten af fisk på havnen er allerede slem, men endnu værre er stanken af død, som rammer jer. Ligesom ved mordet på Elke er blod sivet ud af alle kropsåbninger. Hendes krop er hævet, blevet grønlig og er gået i forrådnelse. Det er tydeligt at se, at fluerne og andre insekter har fortæret hende i nogle dage nu, hvilket gør det svært at se ansigtet.

Udlever **offerprofil 2** til spillerne
Udlever disse spor:
- **Spor 7** - Symbol
- **Spor 8** - Sko
- **Spor 9** - Offerets taske. Placer **Sortenblomst** på bykortet.
- **Spor 10** - Glansbilled-eliksir. Til **Hilja**

<u>Skraldemændene</u> - En halvlang og en trold
De stødte på liget, mens de tømte skraldecontaineren, som altid tømmes hver mandag kl. 13:50. Hvis spillerne taler med skraldemændene, efter de har undersøgt liget, må de gerne spilles utålmodige.

Når spillerne skal til at forlade gerningsstedet, får de besked over politiradioen i bilen om, at de straks skal skynde sig til midtbyen, for endnu et lig er fundet. Placer **Tredje lig** på bykortet.

SCENE 7 - DEN AFDØDE MODEL

Bipersoner:
- Politiinspektør Solez, seriøs personlighed
- Retsmediciner Iris
- Fotografen Visti

Lokation på bykortet: Tredje lig

I ser hvordan menneskemængden på fortovet forøges og trafikken bliver fyldt op med flere biler, efterhånden som I nærmer jer midtbyen. I kører forbi et stort reklameskilt for politistyrken, ''Et storslået korps i en storslået by! Det er et arbejde, som du kan være stolt af. Tilmeld dig nu'' står der med store blokbogstaver. I ankommer til gerningsstedet, en gyde ved siden af et fotostudie.

En større mængde civile og journalister står helt op ad afspærringsbåndet.
Politiinspektør Solez står og taler til dem, forsikrer dem at politiet har styr på det, men ikke kan kommentere yderligere lige nu. Pressen henvender sig til Calen *''Kom nu Calen, giv os en kommentar. Du trænger jo til god presse''*.

Solez trækker spillerne til side og meddeler dem at det er den kendte model Dovima Tørstensten, der er fundet død - datter af den rige forretningsmand og investor Hr. Tørstensten. Han beder dem om at prioritere hendes mord frem for liget på havnen.
Retsmediciner Iris er til stede.
Ham der fandt liget, Visti, står og er klar til at give sin udtalelse.

Længere nede ad den smalle og ellers tomme gyde står en telefonboks.

<u>Liget</u>
Liget er klemt ind under trappen, som fører op til bagindgangen til fotostudiet. Dovima er en kvindelig halvork og liget er i samme stand, som Elke var, bortset fra at rebet der blev brugt til at kvæle hende, borede sig dybt ind i halsen, hvilket har flået huden op og efterladt et blodigt mærke.
Udlever **offerprofil 3** til spillerne.
Iris kan konstatere at Dovima er blevet dræbt omkring midnat og at det tyder på, at dødsårsagen er forblødning, grundet sprængte pulsårer.

Udlever disse spor:
- **Spor 11** - Symbol
- **Spor 12** - Offerets taske

<u>Visti</u>
Fotograf i fotostudiet, der ofte arbejdede med Dovima.
Kan informere om, at:
- Han fandt liget under trappen, da han skulle hente nogle kasser.
- Dovima havde en charmerende aura om sig og hun var altid henrivende at arbejde sammen med.
- Han tog billeder af Dovima i går aftes. Da de var færdige, tog han hjem og hun gik over til telefonboksen for at ringe efter en taxa.
- Dovima færdes engang imellem på Sortenblomst (**Spor 12**)
- Dovima er ofte til fester og tager nok skarpstøv i den forbindelse (**Spor 12**)

SCENE 8 - SANGERINDEN

Bipersoner:
- Aurora Sølvblad, sangerinde. Charmerende og flirtende
Lokation på bykortet: Sortenblomst

Som I kommer ind på Sortenblomst Jazz Lounge, hører I lyden af en håndfuld instrumenter og en smuk stemme.
I forhold til at mørket ikke er faldet på endnu, er der rimelig mange mennesker til stede. Der er pænt herinde, og I genkender tændstikæske-reklamerne, som ligger rundt på de hvid-dugede borde. De fleste kunder i loungen sidder enten oppe ved baren eller ved borde med en drink, men to par danser til musikken på det lille dansegulv. Sangerinden er en smuk halvelver, og hvis man har været herinde før, kender man hende som Aurora Sølvblad.

Hvis spillerne spørger folk, der arbejder der, om Dovima, vil de sige at de ikke har set hende for nylig, men ved, at når hun er herinde, taler hun ofte med Aurora. De vil meddele spillerne, at Aurora snart har pause.

Når Aurora er færdig med at synge og træder ned fra scenen, får hun øje på Hilja og sender hende et smil, hvorefter hun går ind i backstage-lokalet.
Når spillerne kommer tæt på Aurora, føler de sig trygge og lægger mærke til at hun har en charmerende aura om sig.
Udlever **personprofil 3** til spillerne.

Aurora er villig til at hjælpe, men vil forsikres om, at hun ikke kommer i problemer for det.
Hun kan informere om, at:
- Ved siden af at være sangerinde videresælger hun varer fra det sorte marked for magi til et finere klientel for en lidt højere pris. Hun videresælger kun varer, hun selv mener er ufarlige og burde være lovlige.
- Dovimas amulet er en aura-amulet, der kan påvirke og styrke gode personlighedstræk.
- Hun husker ikke en havfrue, men husker at have haft en klient, der var aspirerende skuespiller og skulle bruge glansbilled-eliksir. Denne klient havde dog ikke råd til at købe hos Aurora længere, og gik videre til Sejr.

Auroras mellemmand, der bringer hende klienternes bestillinger, er Sejr Tungsten. Han tilbringer meget af sin tid på en bar i industrikvarteret.
Placer **Midnatsgrå** på bykortet.

SCENE 9 - CALENS KONTAKT

Bipersoner:
- Sejr Tungsten, Calens kontakt på det sorte marked. Er kæk og har et skævt smil på.
Lokation på bykortet: Midnatsgrå

Midnatsgrå er en bar, der ligger i et kælderlokale under en lagerhal.

Når I træder ind af døren, får I lugten af cigaret- og cigarrøg i ansigtet. Lokalet har afdæmpet belysning og støjniveauet er højt. I et af hjørnerne ser I en dragemand, der sidder omringet af folk der gerne vil have hans opmærksomhed. Han sidder med en cigar i hånden og bruger sin ånde til at tænde den. Som I bevæger jer gennem baren, giver mange af typerne jer en skummel fornemmelse. Det er tydeligt at se, at der bliver lavet mange aftaler under bordene her.

Sejr, en mandlig faun, får øje på Calen og vinker ham hen til en bås.
Udlever **personprofil 4** til spillerne
Han skylder Calen en tjeneste og vil derfor gerne give informationer.

Sejr kan informere om:
- Han har et tæt samarbejde med Edin, der ejer af Mix og Magi.

Placer **Mix og Magi** på bykortet.
- Edin laver eliksirer og amuletter af de typer, der er fundet på ofrene. Auroras varer, bliver lavet af Edin.
- Sejr ved at i hvert fald en af Edins faste kunder er forsvundet.

Sejr vil råde spillerne til at fortælle Edin, at de er blevet sendt af ham.

SCENE 10 - DET SORTE MARKED

Bipersoner:
- Edin, ejer af Mix og Magi
- Mina, søster til havfrue-offeret Daria
- Saxan Løvfald, Vayas gamle soldaterkammerat
Skal spilles med en venlig facade
Lokation på bykortet: Mix og Magi

Mørket har lagt sig, når I ankommer til Mix og Magi, som I kan se er én stor rodebutik. Rundt på hylderne står der blandt andet keramik, krydderier og glas med syltede frøtunger. En ældre menneskedame står bag disken og taler med en yngre menneskekvinde, der sidder ved et bord og drikker te. En fe flyver rundt i lokalet, lægger forskellige varer på plads, og flyver derefter hen på den ældre dames skulder og sætter sig ned. Bag hende er der en stor hylde, fyldt med magiske eliksirer.

Den ældre dame er Edin. Eliksirerne på hylden bag hende er alle lovlige, men der er et baglokale, hvor de ulovlige varer produceres og opbevares.
Den yngre kvinde er Mina.
Edin vil informere spillerne om at butikken er ved at lukke, men lader dem blive, når de nævner at de kender Sejr.
Hvis spillerne præsenterer sig som politiet, vil Mina være vred på spillerne over, at hun meldte sin søster Daria forsvundet til politiet for flere dage siden, men intet har hørt.
Hvis spillerne ikke præsenterer sig som politiet, vil Mina tale bekymret om Daria til Edin.

Mina kan informere om, at:

- Hendes søster Daria har været forsvundet i en uge nu.
- Daria var aspirerende skuespiller og havde fået en besked om et statistjob på havnen. Spøjst sted at være statist, da det plejer at være i filmbyen, men Daria var desperat.

Der må gerne hentydes til, at Mina også er en havfrue og bruger glansbilled-eliksir.
Hvis Mina bliver informeret om Darias død, vil hun blive synligt ked af det.
Efter Mina har givet spillerne information, forlader hun butikken.

Edin kan informere om, at:

- Både Elke og Daria kom fast i butikken.
- Auroras varer stammer fra denne butik.
- De har en logbog over alle kunder, Auroras kunder bliver også skrevet ind der.

Elveren Saxan Løvfald vil komme ud af baglokalet. Han er glad for at se Vaya og tale med hende igen. Udlever **personprofil 5** til spillerne.
Saxan arbejder i butikken og hjælper Edin med at fremstille magiske genstande, både lovlige til butikken og ulovlige til det sorte marked.

Saxan vil trække Vaya til side og give hende et tilbud. *''Vi er gamle venner, og som din ven kan det være at jeg får brug for din hjælp. Hvis du vender det blinde øje til, når jeg har brug for det en dag, så skal du få held og lykke til gengæld''*. Saxan vil ikke gå i detaljer. Spil gerne tvetydig.

Udlever **valg 3** til spillerne. **Vaya skal træffe valget**.

Hvis valgmulighed X bliver valgt:
Saxan giver Vaya hånden, som efterlader en cirkel siddende i hendes håndflade, der ikke kan fjernes igen. *''Det er din lykkemønt''*

Hvis valgmulighed Y bliver valgt:
Saxan bliver skuffet, men respekterer Vayas valg.

AKT 3

Spillerne finder spor til hvem der er morderen og sagen lukkes ned.

Bipersoner:
- Hr. Tørstensten, rig forretningsmand og far til Dovima.
Lokation på bykortet: Hr. Tørstensten

SCENE 11 - BESTIKKELSE

Placer **Hr. Tørstensten** på bykortet

Den næste dag får I besked om at Hr. Tørstensten vil mødes med jer. I ankommer til en stor grund med et hvidt to etagers hus og have. I bliver lukket ind gennem porten og får parkeret bilen. En kvinde åbner hoveddøren og præsenterer sig som Hr. Tørstenstens assistent, hvorefter hun viser jer op til hans kontor; hvor han sidder bag sit skrivebord i et pænt jakkesæt, med cigar i hånden.

Orken Hr. Tørstensten vil mødes med spillerne for at hjælpe dem med at opklare sin datters mord. Han er sikker på, at hvis de får adgang til instituttet for magi, vil de kunne finde nyttige oplysninger.
Han ved, at det tager lang tid, selv for magiafdelingen, at få adgang til instituttet og vil gerne gøre processen hurtigere for dem, ved hjælp af sine kontakter.

Hr. Tørstensten har dog hørt en fugl synge om, at spillerne har snuset rundt ved det sorte marked. Han vil gerne beskytte sit eget navn og Dovimas navn, og vil derfor gerne indgå en aftale med spillerne.
Hvis de ikke nævner, hverken til pressen eller officielt i sagen, at Dovima havde noget at gøre med ulovlig magi, vil de få lidt ekstra på deres lønseddel og få muligheden for at få ellers hemmelig information fra en kontakt på instituttet.
Hvis de ikke indgår en aftale, vil hr. Tørstensten stadig hjælpe dem med at få adgang til de normale arkiver på instituttet.

Hvis valgmulighed X blev truffet i valg 3
Udlever **valg 4,1** til spillerne, **Calen og Hilja skal træffe valget**.
Beskriv hvordan Vayas mærke i håndfladen begynder at føles varm, og hvordan en uforklarlig følelse af træthed svømmer ind over hende ved tanken om at skulle på instituttet. Grundet dette, kan Vaya ikke tage en beslutning, da de begge fører til instituttet.

Hvis valgmulighed Y blev truffet i valg 3
Udlever **valg 4,2** til spillerne, **alle skal træffe valget**.

Placer **instituttet for magi** på bykortet

- Hvis **valgmulighed X bliver truffet i valg 4**, gå videre til **scene 12,1** på side 25.
- Hvis **valgmulighed Y bliver truffet i valg 4**, gå videre til **scene 12,2** på side 26.

SCENE 12,1 - INSTITUTTETS HEMMELIGE ARKIVER

Bipersoner:
- Zefrah, arkivar på instituttet
og Hr. Tørstenstens kontakt
Lokation på bykortet: Instituttet for magi

Hvad der normalt ville have krævet flere ugers bureaukrati, tager jer ingen tid, da Hr. Tørstensten laver en aftale med sin kontakt på instituttet for magi om at få jer ind uden officielle tilladelser.
På vej derhen ser I en dværg med et stort skilt og uglet hår, som står og råber ad folk der passerer forbi ham ''Dommedag er over os! Giganterne vender tilbage! Magikerne er i ledtog med dem!'', ikke et helt unormalt syn efter gigant-krigens afslutning.

Spillerne ankommer til instituttet for magi og bliver taget imod af en goblin ved navn Zefrah. Han fører spillerne op til arkiverne, gennem en hemmelig bagdør og tomme gange, indtil de når til et arkiv. Inde i arkivet er der en dør til et baglokale med hemmelige bøger, som de også får adgang til.

Udlever disse spor:
- **Spor 13** - Bog med symboler
- **Spor 14** - Saxan Løvfalds elevfil
- **Spor 15** - Note om magi i gigant-krigen

Hvis **valgmulighed X blev truffet i valg 1** udlever dette spor:
- **Spor 16,1** - Julia Oldkærs fil

Hvis både **valgmulighed Y blev truffet i valg 1** og **valgmulighed Z blev truffet i valg 2**, udlever dette spor:
- **Spor 16,2** - Julia Oldkærs fil

Udlever dette spor, som det sidste:
- **Spor 17** - Fil på afdød studerende.

Zefrah kan informere om:
- Han husker da Saxan var elev. Hans far er modstander af magi og Saxan blev sendt til instituttet i en tidlig alder (**Spor 14**)
- Mange magikere i felten blev oplært i blodmagi. Det er yderst hemmelig og næsten ukendt information, at blodmagi var en af grundene til at gigant-krigen blev vundet (**Spor 15**)
- Saxans far ville ikke have ødelagt sin families ry, så han fik lagt låg på uheldet (**Spor 17**)

Efter sporene er udleveret og spillerne har talt med Zefrah, vil en person komme ind i arkivet og afbryde dem. Zefrah vil eskortere spillerne ud.
Spillerne får besked over politiradioen om, at de skal tage ind på politistationen.

SCENE 12,2 - INSTITUTTETS ARKIVER

Bipersoner:
- Zefrah, arkivar på instituttet og Hr. Tørstenstens kontakt
- Julia Oldkær

Lokation på bykortet: Instituttet for magi

Hvad der normalt ville have krævet flere ugers bureaukrati for at få adgang til Instituttet for magi, tager jer kun nogle timer, grundet Hr. Tørstenstens kontakter.
På vej til instituttet ser I en dværg med et stort skilt og uglet hår, som står og råber ad folk der passerer forbi ham ''Dommedag er over os! Giganterne vender tilbage! Magikerne er i ledtog med dem!'', ikke et helt unormalt syn efter gigant-krigens afslutning.

Spillerne ankommer til instituttet for magi og bliver taget imod af en goblin ved navn Zefrah. Han fører spillerne op til arkiverne gennem instituttets gange.
På vej til arkiverne kommer I forbi en gruppe børn, der går på række ind i et stort lokale. Hvis I ser godt efter, får I øje på mærker i deres håndflader, som I vil gætte på stammer fra hård disciplin.

Hvis **valgmulighed X blev truffet i valg 1** og/eller **valgmulighed Z blev truffet i valg 2:**
Julia Oldkær går blandt eleverne på række.
Spillerne får ikke lov til at interagere med hende.

Spillerne bliver ført til arkivet.
Inde i arkivet er der en dør til et baglokale, men det får de ikke adgang til.

Udlever disse spor:
- **Spor 13** - Bog med symboler
- **Spor 14** - Saxan Løvfalds elevfil

Hvis **valgmulighed X blev truffet i valg 1** udlever dette spor:
- **Spor 16,1** - Julia Oldkærs fil

Hvis både **valgmulighed Y blev truffet i valg 1** og **valgmulighed Z blev truffet i valg 2**, udlever dette spor:
- **Spor 16,2** - Julia Oldkærs fil

Udlever dette spor, som det sidste:
- **Spor 17** - Fil på afdød studerende.

Zefrah kan informere om:
- Han husker, da Saxan var elev. Hans far er modstander af magi og Saxan blev sendt til instituttet i en tidlig alder (**Spor 14**)
- Saxans far ville ikke have ødelagt sin families ry, så han fik lagt låg på uheldet (**Spor 17**)

Efter sporene er udleveret og spillerne har talt med Zefrah, vil de blive eskorteret ud.
Spillerne får besked over politiradioen om, at de skal tage ind på politistationen.

SCENE 13 - SAGEN LUKKES

Bipersoner:
- Politiinspektør Solez
Lokation på bykortet: Politistationen

Solez kalder alle spillerne ind på Calens kontor og meddeler, at sagen lukkes ned. Ordrerne kommer højere oppe fra, og han kan ikke gøre noget ved det.

Hvis valgmulighed X blev truffet i valg 4:
Solez vil skælde spillerne ud, fordi de blev set på Instituttet for magi uden officielle tilladelser.

Solez efterlader dem alene på kontoret.
Lad spillerne diskutere omstændighederne med hinanden og udlever **beslutning 5** til spillerne.
Alle skal træffe valget, men der er kun en valgmulighed.

AKT 4

Spillerne finder frem til morderen.

SCENE 14 - HJÆLP

Bipersoner:
- Aurora Sølvblad
- Sejr Tungsten
Lokation på bykortet: Politistationen

I arbejder videre på sagen i det skjulte, men finder ikke nogen spor i lang tid. Heller ikke Saxan er til at finde nogle steder. I har ramt en mur. Der går to uger og I samles på Calens kontor, som I nu efterhånden snart har gjort mange gange, for at tale om hvad næste skridt er.

Telefonen ringer. Det er Aurora, der virker bekymret, både for en af hendes klienter, men også for hende selv. Hun har informationer, som hun gerne vil dele, og beder spillerne om at mødes med hende på Sortenblomst.

Som spillerne taler sammen og skal til at tage afsted til Sortenblomst, ringer telefonen igen. Det er Sejr, der er i Mix og Magi, hvor Saxan også er til stede. Han er panisk og beder spillerne om at skynde sig. Telefonopkaldet bliver afbrudt brat, mens Sejr taler.

Udlever **valg 6** til spillerne, **alle skal træffe valget**.

Hvis **valgmulighed X** bliver valgt, gå videre til **scene 15,1 og derefter 16,2** (s. 28)
Hvis **valgmulighed Y** bliver valgt, gå videre til **scene 16,1 og derefter 15,2** (s. 29)

SCENE 15,1 - AURORA FØRST

Bipersoner:
- Aurora Sølvblad

Lokation på bykortet: Sortenblomst

Spillerne ankommer til Sortenblomst.
En sangerinde, de ikke genkender, står på scenen. Aurora er i omklædningsrummet.

Aurora vil informere dem om, at:

- Hendes klient Sti Gråfjer har følt, at nogen har fulgt efter ham den sidste uges tid. Hun er bekymret for, at det er morderen.
- Sti køber magilempelses-eliksirer hos hende.

Hun føler sig usikker og bange, for hvis morderen ved, at Aurora vil give informationer til politiet, kan det være at han også kommer efter hende. Aurora vil derfor tage hjem til en ven efter dette møde, for at være i sikkerhed.

SCENE 16,2 - SEJR EFTER

Bipersoner:
- Sejr Tungsten
- Edin

Lokation på bykortet: Mix og Magi

Som I træder ind i Mix og Magi, er hylder væltet og ting ødelagt. Den telefon, som I vil gætte på, Sejr ringede til jer fra, ligger smadret på gulvet. Sejr går rundt og rydder op og I ser, at Edin sidder på en stol med hovedet i hænderne.

Sejr vil blive sur på spillerne over, at det tog så lang tid, før de kom.
Sejr kan informere om, at:

- Han så Saxan kopiere informationer fra deres logbog, som ellers kun er tilgængelig for Edin, over i hans egen notesbog.
- Da Sejr konfronterede ham og ikke ville høre på dårlige undskyldninger, flåede Saxan den sidste side ud af logbogen.
- Sejr prøvede at låse Saxan inde i baglokalet, mens han ringede til spillerne, men Saxan brugte magi til at flå døren op og ødelægge telefonen.

Edin fik et slag i hovedet og besvimede, men vågnede kort før spillerne ankom.
Hun kan informere om, at:

- Hun engang har afleveret en pakke til Saxan og derfor ved, hvor han bor.

Placer **Saxans lager** på bykortet

SCENE 16,1 - SEJR FØRST

Bipersoner:
- Sejr Tungsten
Lokation på bykortet: Mix og Magi

Som I træder ind i Mix og Magi, er hylder væltet og ting ødelagt. Den telefon som I vil gætte på, Sejr ringede til jer fra, ligger smadret på gulvet. I får øje på Sejr, som prøver at få en bevidstløs Edin til at vågne op.

Sejr kan informere om, at:

- Han så Saxan kopiere informationer fra deres logbog, som ellers kun er tilgængelig for Edin, over i hans egen notesbog.
- Da Sejr konfronterede ham og ikke ville høre på dårlige undskyldninger, flåede Saxan den sidste side ud af logbogen.
- Sejr prøvede at låse Saxan inde i baglokalet, mens han ringede til spillerne, men Saxan brugte magi til at flå døren op og ødelægge telefonen.

Edin fik et slag i hovedet og mistede bevidstheden. Hun vågner ikke op i denne scene.

SCENE 15,2 - AURORA EFTER

Bipersoner:
- Aurora Sølvblad
Lokation på bykortet: Sortenblomst

Spillerne ankommer til Sortenblomst.
En sangerinde, de ikke genkender, står på scenen.

I omklædningsrummet bliver I mødt af synet af Auroras døde krop, der ligger på gulvet. Blod siver ud af alle hendes kropsåbninger. I ser at lokalet har en bagdør, der står åben ud til gaden.

Udlever disse spor til spillerne:

- **Spor 18** - Observationer om Aurora
- **Spor 19** - Nøgle

Placer **Saxans lager** på bykortet.

SCENE 17 - LAGERET

Lokation på bykortet: Saxans lager

Det er ved at være midnat, som I ankommer til en lille lagerbygning; et mærkeligt sted at bo for en fra en højtstående familie. Hoveddøren står på klem.
Som I træder ind ad døren, er der meget lidt belysning, da kun enkelte lamper står tændt. Det virker dog til, at huset står tomt.

I bygningen er alle lokaler fyldt op med fine møbler, og der er pænt og rent, bortset fra ét rum.
I baglokalet er alt rodet til. Spiralsymbolet med krydset i er tegnet overalt på væggene, en tavle er fyldt med papirer og avisartikler, støvede bøger fylder på hylder og et lig ligger placeret på et bord i hjørnet af lokalet. Liget har symbolet indskåret flere steder på kroppen og bærer mærker efter reb - det er, som om dette lig er blevet brugt til at øve sig på.

Udlever disse spor:

- **Spor 20** - Kamera og billeder
- **Spor 21** - Liste med navne
- **Spor 22** - Notesbog
- **Spor 23** - Avisartikler
- **Spor 24** - Dagbog. Til **Vaya**

Aflever dette spor som det sidste, hvis bykortet er i A4:

- **Spor 25,1**

Aflever dette spor som det sidste, hvis bykortet er i A3:

- **Spor 25,2**

Placer **Sti Gråfjer** på bykortet.

SCENE 18 - KONFRONTATION

Bipersoner:
- Saxan Løvfald
Lokation på bykortet: Sti gråfjer

I bliver nødt til at parkere bilen, som I nærmer jer nogle gyder, der er for smalle til at køre igennem. I tager den til fods gennem mørket, hvor gyderne kun er lyst op af enkelte gadelamper, indtil I får øje på en silhuet af en person, der bøjer sig over nogen på jorden. Det er Saxan, der er ved at indridse et symbol i Stis lig.

Hvis spillerne prøver på at skyde Saxan med deres pistoler, vil han blokere med et magisk skjold. Saxan løber, da han opdager spillerne. Som spillerne forfølger ham, vil han bruge magi til at forsvinde ind i skyggerne og dukke op igen bag dem, når de er løbet forbi. Han vil gribe fat i Vaya og bruge blodmagi på hende.
Beskriv hvordan Vaya får det dårligt. Hun bliver bleg, føler sig svimmel, får lav puls og begynder så småt at bløde.

''Lad mig gå, jeg er alligevel færdig her. Skyd mig, og Vaya dør''
Udlever **valg 7** til spillerne, **Calen og Hilja skal træffe valget**.

Saxan er villig til at svare på nogle få spørgsmål.
Ideer til svar:

- Er dig og Vaya ikke venner?: *''Jeg kan oprigtigt godt lide Vaya, men min mission er vigtigere''*
- Hvorfor gør du det her?: *''Magi gør byen beskidt. Det jeg gør, er en besked og den skal nok nå frem til de rigtige folk''*
- Hvad sker der, hvis vi lader dig gå?: *''Ikke noget med jer, jeg er færdig her for nu. Men tro mig, andre skal nok tage min mission op, hvis jeg dør for jeres hænder''*

Hvis spillerne stiller mange spørgsmål og trækker beslutningen ud, kan Saxan få Vaya til at bløde kraftigere og på den måde skynde på dem.

Hvis **valgmulighed X blev truffet i valg 7**
Som Saxan giver slip på Vaya, får hun pulsen tilbage.
Saxan træder et par skridt tilbage, før han træder ind i skyggerne og forsvinder af syne.

Hvis **valgmulighed Y blev truffet i valg 7** og **valgmulighed X blev truffet i valg 3**
En af spillerne skyder Saxan. Det er et dødeligt skud og han falder om.
Vaya mærker en brændende fornemmelse, hvor cirklen i håndfladen var og som den forsvinder, får hun pulsen tilbage og overlever. Lykkemønten er brugt.

Hvis **valgmulighed Y blev truffet i valg 7** og **valgmulighed Y blev truffet i valg 3**
En af spillerne skyder Saxan. Det er et dødeligt skud og han falder om.
Saxan når dog at reagere og bruge sin blodmagi på Vaya. Hun mærker en intens smerte, som hendes blodårer eksploderer og hun falder om med blod sivende ud fra alle kropsåbninger. Vaya er død.

Lad gerne spillerne reagere inden epilogen.

EPILOG

Læs den epilog og de konsekvenser op, der passer til spillernes beslutninger.

<u>Saxan slipper fri, Vaya overlever (Valgmulighed X i valg 7)</u>
Denne sag er nu færdig. I tager tilbage på politistationen og deler alle sporene, alle beviserne, i et håb om at jeres overordnede vil bringe sagen videre, så Saxan kan blive fundet og anholdt. Som konsekvens af at I gik videre med en sag, der blev lukket ned, og at I samtidig ikke anholdt Saxan, bliver I alle fyret. Næste dag udkommer en avisartikel, hvor I bliver nævnt som tre inkompetente efterforskere, der lod en morder gå. Selvom I navngav gerningsmanden Saxan Løvfald overfor jeres overordnede, bliver navnet ikke nævnt i artiklen. Der går flere måneder og Saxan er stadig ikke blevet fundet. Til gengæld har der heller ikke været nogen mord, og I var næsten begyndt at tro på, at det ville fortsætte sådan - lige indtil ofre for blodmagi, med et spiralsymbol på maven, begyndte at dukke op i en anden del af byen.

Miriam eller Brar blev sigtet for Elkes mord (Valgmulighed X eller Y i valg 2)
Personen, I sigtede for drabet mod Elke, sidder stadig i fængsel. Politiet har udtalt at personen ikke vil blive løsladt, før en ny drabsmand er fundet og anholdt. De mener, at der ikke er nok beviser for, at Elke ikke bare blev dræbt af en anden gerningsperson - hvilket I udmærket godt ved ikke passer, men bare betyder at de vil have en syndebuk.

Både Miriam og Brar blev sigtet for Elkes mord (Valgmulighed Z i valg 2)
Miriam og Brar sidder stadig i fængsel. Politiet har udtalt, at de ikke vil blive løsladt, før en ny drabsmand er fundet og anholdt. De mener at der ikke er nok beviser for, at Elke ikke bare blev dræbt på samme måde, men af Miriam og Brar - hvilket I udmærket godt ved ikke passer, men bare betyder at de vil have nogle syndebukke.

<u>Saxan dør, Vaya overlever (Valgmulighed Y i valg 7, valgmulighed X i valg 3)</u>
Denne sag er nu færdig. I tager tilbage på politistationen og deler alle sporene og alle beviserne med jeres overordnede. Som konsekvens af at I gik videre med en sag, der blev lukket ned, bliver Hilja og Vaya sendt på orlov, og Calen bliver fyret. Næste dag udkommer en avisartikel hvor jeres navne ikke bliver nævnt og I ikke får nogen anerkendelse for jeres arbejde på at løse denne sag - til gengæld bliver Saxan offentliggjort som drabsmanden, og grundet det træder Hr. Løvfald ud af byrådet og politikredsens bestyrelse. Alt er så fredeligt, som det nu kan være i en storby, de næste mange måneder - før symbolet begynder at dukke op igen, malet på vægge denne gang.

Miriam eller Brar blev sigtet for Elkes mord (Valgmulighed X eller Y i valg 2)
Personen, I sigtede for drabet mod Elke, bliver frikendt.

Både Miriam og Brar blev sigtet for Elkes mord (Valgmulighed Z i valg 2)
Miriam og Brar bliver frikendt for drabet mod Elke.

Saxan dør, Vaya dør (Valgmulighed Y i valg 7, Valgmulighed Y i valg 3)

Denne sag er nu færdig. I tager tilbage på politistationen og deler alle sporene og alle beviserne med jeres overordnede. Som konsekvens af at I gik videre med en sag, der blev lukket ned, bliver Hilja sendt på orlov og Calen bliver fyret. Politikorpset udnytter Vayas død, til at give pressen en som de kan hædre. Næste dag udkommer en avisartikel, hvor kun Vayas navn bliver nævnt, mens Hilja og Calen ikke får nogen anerkendelse for deres arbejde på sagen - til gengæld bliver Saxan offentliggjort som drabsmanden, og grundet det træder Hr. Løvfald ud af byrådet og politikredsens bestyrelse. Alt er så fredeligt, som det nu kan være i en storby, de næste mange måneder - før symbolet begynder at dukke op igen, malet på vægge denne gang.

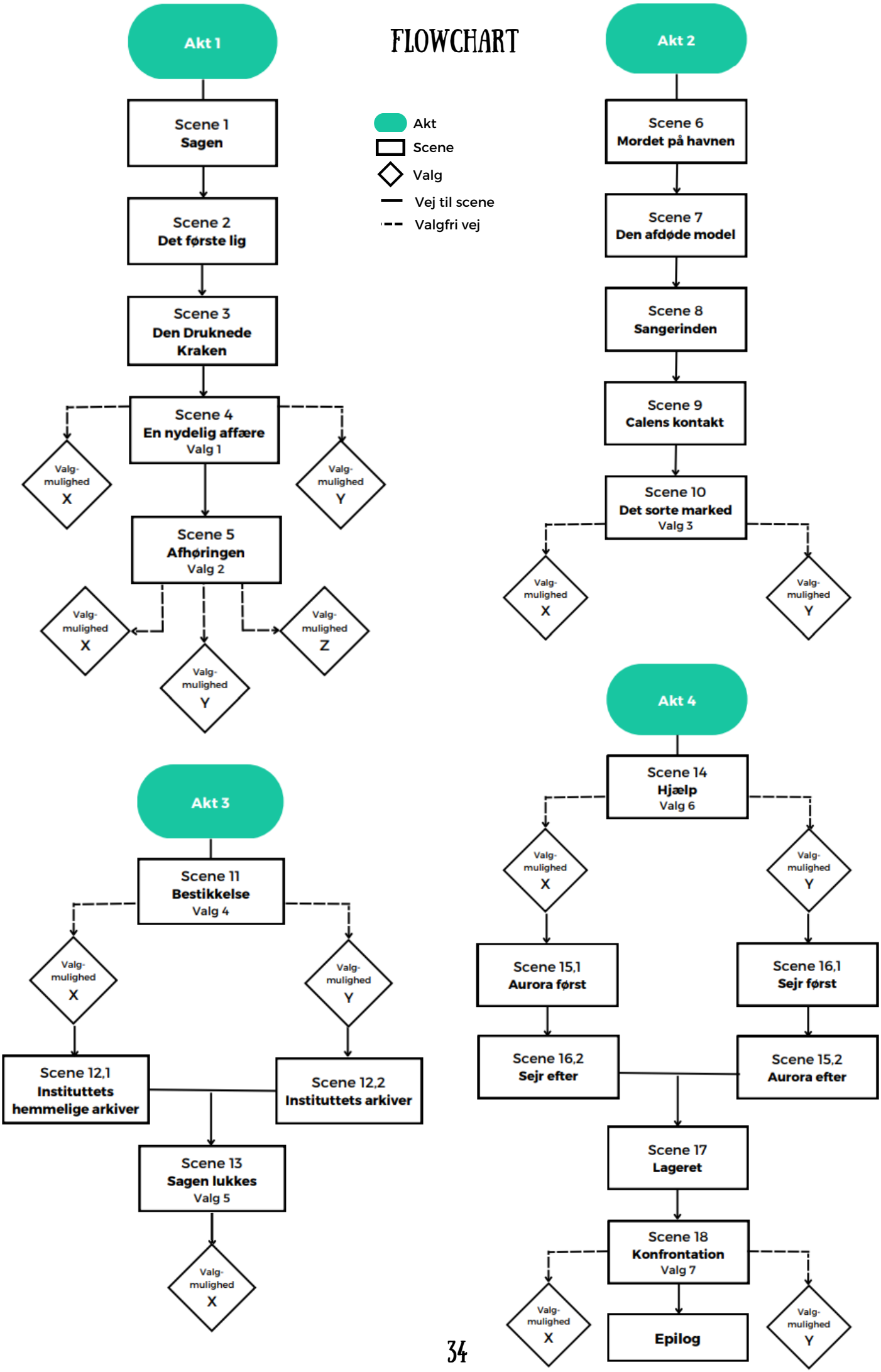
Miriam eller Brar blev sigtet for Elkes mord (Valgmulighed X eller Y i valg 2)

Personen, I sigtede for drabet mod Elke, bliver frikendt.

Både Miriam og Brar blev sigtet for Elkes mord (Valgmulighed Z i valg 2)

Miriam og Brar bliver frikendt for drabet mod Elke.

FLOWCHART


Akt 1
Scene 1
Sagen
Scene 2
Det første lig
Scene 3
Den Druknede Kraken
Scene 4
En nydelig affære
Valg 1
Valg-mulighed X
Valg-mulighed Y
Scene 5
Afhøringen
Valg 2
Valg-mulighed X
Valg-mulighed Y
Valg-mulighed Z
Akt 2
Scene 6
Mordet på havnen
Scene 7
Den afdøde model
Scene 8
Sangerinden
Scene 9
Calens kontakt
Scene 10
Det sorte marked
Valg 3
Valg-mulighed X
Valg-mulighed Y
Akt
Scene
Valg
Vej til scene
Valgfri vej
Akt 3
Scene 11
Bestikkelse
Valg 4
Valg-mulighed X
Valg-mulighed Y
Scene 12,1
Instituttets hemmelige arkiver
Scene 12,2
Instituttets arkiver
Scene 13
Sagen lukkes
Valg 5
Valg-mulighed X
Akt 4
Scene 14
Hjælp
Valg 6
Valg-mulighed X
Valg-mulighed Y
Scene 15,1
Aurora først
Scene 16,1
Sejr først
Scene 16,2
Sejr efter
Scene 15,2
Aurora efter
Scene 17
Lageret
Scene 18
Konfrontation
Valg 7
Valg-mulighed X
Epilog
Valg-mulighed Y

CALEN DAHL

Elver - han/ham - 56 år

Politikommissær
Efterforskningsleder i drabsafdelingen

Stikord:

- Erfaren
- Eftertænksom
- Pragmatisk

Du tog grunduddannelsen på politiskolen, for hvad der føles som en evighed siden. Efter nogle år tog du lederuddannelsen og fik titlen politikommissær. Dengang var du fyldt med gåpåmod og passion for dit arbejde. Du troede virkelig på, at du kunne gøre verden til et bedre sted og hjælpe folk ved at arbejde i politistyrken. Nu tror du, ved du, at du tog fejl, men du ved heller ikke, hvad du ellers skulle arbejde med. Du er jo en god efterforsker, og du har brug for pengene.

I din tid som efterforskningsleder har du været længst tid i drabsafdelingen og magiafdelingen. Du husker, hvor glad du var, da du blev ansat i den prestigefyldte magiafdeling, men det var også på grund af en sag der, at du begyndte at ændre dig. Begyndte at se realiteten i den her by. I starten af gigant-krigen steg kriminaliteten, også sagerne omhandlende skarpstøv - et euforiserende stof lavet af fe-støv. Du gik undercover sammen med en kollega og brugte tre år på det sorte marked. Undervejs blev din kollega dræbt i en skarpstøvshandel, som gik galt. Siden da har du støttet hans familie med en del af din løn. Du fortsatte dog dit arbejde undercover. Du var så tæt på at finde frem til kilden, de største leverandører, og du havde næsten alle de beviser, du skulle bruge. Sagen havde dog nærmet sig en gruppe forretningsmænd, sådan nogle stinkende rige, piberygende jakkesæt typer med store paleær, så selvfølgelig blev sagen lukket ned. Din kollega døde for ingenting. Derefter gik det op for dig, hvordan byen faktisk hænger sammen. Du har hørt folk kalde dig pessimistisk, men nej, du går op i det praktiske og realistiske. Det er ikke, fordi at du ikke går op i din omverden, du ved bare hvordan systemet fungerer i den her by. Og for nu at være ærlig, hvis du ser nogen lave noget småkriminelt, er det ikke altid at du stopper dem. Hvis de ikke sårer nogen, kan du egentlig være ligeglad, for du ved udmærket godt at det oftest ikke er den almene kriminelle, der er årsagen til problemerne. Det er korruptionen, dem der er højere oppe. Der er bare lige dét, at ingen kan røre dem.

Du begyndte at udvikle en selvdestruktiv adfærd, som manifesterede sig i et alkoholproblem. For godt et år siden havde du et uheld på en bar. Du drikker oftest for meget, men her kunne du slet ikke styre dig - og du kan ikke engang huske hændelsen, bare tømmermændene og skrammerne. Du skulle efter sigende være kommet op at skændes med bartenderen, have prøvet at ødelægge stedet og være kommet op at slås. Det værste var dog de følger det havde, at du tabte dit politi ID. Dagen efter var der en artikel om dig. ''Fordrukken politikommissær raserer bar og går i kødet på civil''. Du var blevet fyret på stedet, hvis det ikke havde været for dine mange gode års tjeneste, i stedet blev du degraderet til drabsafdelingen og sat til at lave papirarbejde.

Indtil for et par måneder siden er alle efterforskningssager blevet holdt væk fra dig, indtil din politiinspektør valgte at give dig en chance. Du fik besked på at skulle arbejde sammen med en nyere efterforsker, en politiassistent. Du var ikke glad for det, du ved at du arbejder bedst alene, men hvis du afslog, vidste du at du i hvert fald ikke ville få en sag igen, så du tog hvad du kunne få. Desværre gik jeres første mordsag ikke godt og den forblev uopklaret; hvilket resulterede i en avisartikel, der kritiserede drabsafdelingen, men specielt lagde vægt på at give dig hug. Det er som om at journalisterne bruger dig som syndebuk efter uheldet på baren. Politiinspektøren er ikke glad for dig, og du kan mærke at du er på tynd is, hvis du ikke opklarer den næste sag.

På Calen finder man:

- En pakke Gul Grif cigaretter
- En revolver
- Politi ID

Hjælp til mekanikker:

Spor: Lav en monolog, om hvordan du finder sporet

Beslutninger: Diskuter med dine medspillere og læg derefter din token på en af valgmulighederne. Scenen slutter, når valget er truffet.

Bilscener: Tag selv initiativ til en bilscene. Signaler til spilleder at du vil stoppe bilscenen ved at sige ''Vi er der snart''

Infoboks:

Byen er mangfoldig og fyldt med langt de fleste klassiske fantasyracer; du kan finde alt fra mennesker og elvere, til faune og havfolk. Det er et sted, som mange tager til med store håb og drømme for at søge lykken.

Gigant-krigen brød ud for 12 år siden, og efter dens start, er kriminaliteten i byen steget. Krigen blev afsluttet for 6 år siden, med byen på den vindende side.

Magi er yderst kontrolleret og det er et lovmæssigt krav, at alle med magisk potentiale skal uddannes på instituttet for magi - dem der ikke bliver det, er kendt som løsgængere. Rygterne går på, at eleverne på dette institut oplæres med hård hånd. Det er et mindretal, der udviser magisk potentiale, og det er et emne, som deler vandene meget mellem befolkningen; nogen mener at det er for farligt og for stor en risiko at tillade det, andre mener at det er praktisk og en positiv ting. En magikers arbejde er typisk som helbreder, alkymist, soldat, lærer eller rådgiver.

Mennesker har runde ører og bliver i gennemsnit 175 cm høje og 75 år gamle.
Halvlange har krogede ører og er halvt så høj som mennesker.
Elvere har spidse ører og deres gennemsnitlige levealder, er få år højere end et menneskes. Det er folk fra denne race, der har størst sandsynlighed for at blive født med magisk potentiale.

Relationer:

<u>Vaya Rosenkrans</u> - Halvlang
Politiassistent - Efterforsker i drabsafdelingen

Hun blev efterforsker for tre år siden og har stadig den ganske irriterende iver, som hører til en der ikke er erfaren i feltet. Hun minder dig faktisk lidt om dig selv, da du startede, på de ikke-irriterende punkter altså. Det er bare ikke gået op for hende, hvordan verden faktisk står til. Hun taler for meget, og hun spørger altid ind til både dit personlige liv og dine tidligere sager. Du ser dog ingen grund til at tale med hende, når det ikke er relevant for den sag, I er på. I skal jo alligevel ikke arbejde sammen længe, håber du. Du har set hendes blikke, hun har ikke sagt noget, men du ved godt at hun synes du virker kold - og sikkert også som et røvhul. Du ved at hun under gigant-krigen blev indkaldt til hæren, men du har svært ved at se hende i rollen som kampdygtig soldat. Den ene sag I har været sammen på, opklarede I ikke. Du har lyst til at give hende skylden, sige at hun forhindrede dig i at løse sagen, men det ved du godt ikke er sandt. Vaya har dog gåpåmod, også når du udfordrer hende, og selvom du ikke vil indrømme det, beundrer du hendes vilje til at gøre godt og hendes optimisme, selvom du synes den er naiv.

<u>Hilja Lundgren</u> - Menneske
Politikommissær - Efterforskningsleder i magiafdelingen

Hilja var en af dine med-efterforskningsledere, da du var i magiafdelingen. Du ved at hun har klatret hurtigt op ad karrierestigen, og hun virker også som en målrettet kvinde, der er god til sit arbejde, men du kan huske den tidligere politiinspektør i drabsafdelingen, og du ved at det er hendes far. Du er næsten sikker på, at han trak i nogle tråde. Du synes at Hilja virker snobbet, men hun skal se at komme ned fra sin høje hest, for hun er ikke bedre end andre. Du har selv set hende i byen med en smuk kvinde, sangerinden fra Sortenblomst Jazz Lounge, bare få år tilbage, selvom hun er gift og har været det i flere år nu. Du har dog ikke nævnt det for nogen, for det rager jo egentlig ikke andre, og du ønsker ikke at folk skal løbe med sladder. De få gange I har arbejdet på sager sammen i magiafdelingen, har I haft et godt samarbejde. Hun er i hvert fald smart, hende Hilja.

<u>Sejr</u> - Faun
birolle-relation

Du kender Sejr fra din tid på det sorte marked. I var kolleger og blev gode venner. Da du vendte tilbage fra at have været undercover, blev han din informant, og I laver engang imellem aftaler under bordet - du hjælper ham, så hjælper han dig. Sådan var det i hvert fald, da du var i magiafdelingen. Du har dog ikke set ham længe og ved ikke hvor han befinder sig, men han skylder dig stadig en tjeneste, fra da du gav ham information om en ransagning.

VAYA ROSENKRANS

Halvlang - hun/hende - 30 år

Politiassistent
Efterforsker i drabsafdelingen

Stikord:

- Gåpåmod
- Stærk retfærdighedssans
- Udadvendt

Du har altid haft et optimistisk sind og vil andre det godt. Selv da gigant-krigen brød ud og du blev indkaldt til hæren, prøvede du på at holde moralen høj. Det var hårdt at være væk fra familien og de velkendte rammer, men det hårdeste var de liv, som du så blive taget for øjnene af dig - både kammerater, civile og fjendtlige. Heldigvis var du ikke ved frontlinjen, og du er taknemmelig for, at du aldrig selv skulle tage et liv. Du får det dårligt bare ved tanken om, at du skulle have gjort det.

Selvom krigstiden var hård, har du også fået nogle ubrydelige bånd med derfra. Når man bruger næsten seks år ved de samme personers side, kan man nærmest ikke andet end at få det.
Du ses stadig med mange af dem i dag, dog ikke magikeren Saxan, som du ellers blev rigtig gode venner med. Det virker til, at ingen har hørt fra ham i lang tid. Førhen har du været usikker på din holdning vedrørende magi, du har måske endda haft nogle fordomme - det har altid virket lidt skræmmende, men det var nok mest, fordi det var ukendt for dig. Du så ikke magikerne bruge kampmagi under slagene, men du så dem helbrede og bruge magi til andre praktiske ting. Det var fascinerende at se.

Da krigen blev vundet og afsluttet, var du usikker på, hvilken karriere du nu ville forfølge, men du vidste, at du gerne ville lave noget, hvor du hjalp folk og følte at du gjorde en forskel - så du endte med at tage politiuddannelsen. Til at starte med var du patruljebetjent. Du gav nogle bøder og skulle løse nogle småkriminelle sager, hvilket egentlig var fint, men du ville gerne yde mere. Du var ivrig efter at præstere godt og vise hvad du duede til, og efter tre år gik du efterforskervejen og blev ansat i drabsafdelingen. Din første sag gik godt, og selvom den var meget udfordrende, bakkede du ikke ud. Du husker, hvor meget overtid du lagde i arbejdet, men det var det værd, for det var meget vigtigt for dig, at du gjorde et godt stykke arbejde.
Du har stadig ikke vænnet dig til synet af et lig, selv ikke efter krigen, men det forhindrer dig ikke i at udføre dit arbejde, da du altid fatter dig. Du tror egentlig også at det er meget godt, at du har det sådan, for du vil ikke ende med at være ligeglad, som nogle andre i politistyrken virker til at være. For nogle måneder siden, blev du sat sammen med en erfaren efterforsker, Calen. I har arbejdet på én sag sammen, men da den forblev uopklaret i for lang tid, blev der udgivet en avisartikel, der kritiserede drabsafdelingen - og specielt gav Calen hug. Du er skuffet over at den sag ikke gik godt, men du holder dog alligevel humøret højt og ser frem til at løse den næste sag, hvad end det skulle være, da du er sikker på at den nok skal gå meget bedre.

På Vaya finder man:

- En notesbog, til gode politi tips og tricks.
- En revolver
- Politi ID

Hjælp til mekanikker:

Spor: Lav en monolog, om hvordan du finder sporet

Beslutninger: Diskuter med dine medspillere og læg derefter din token på en af valgmulighederne. Scenen slutter, når valget er truffet.

Bilscener: Tag selv initiativ til en bilscene. Signaler til spilleder at du vil stoppe bilscenen ved at sige ''Vi er der snart''

Infoboks:

Byen er mangfoldig og fyldt med langt de fleste klassiske fantasyracer; du kan finde alt fra mennesker og elvere, til faune og havfolk. Det er et sted, som mange tager til med store håb og drømme for at søge lykken.

Gigant-krigen brød ud for 12 år siden, og efter dens start, er kriminaliteten i byen steget. Krigen blev afsluttet for 6 år siden, med byen på den vindende side.

Magi er yderst kontrolleret og det er et lovmæssigt krav, at alle med magisk potentiale skal uddannes på instituttet for magi - dem der ikke bliver det, er kendt som løsgængere. Rygterne går på, at eleverne på dette institut oplæres med hård hånd. Det er et mindretal, der udviser magisk potentiale, og det er et emne, som deler vandene meget mellem befolkningen; nogen mener at det er for farligt og for stor en risiko at tillade det, andre mener at det er praktisk og en positiv ting. En magikers arbejde er typisk som helbreder, alkymist, soldat, lærer eller rådgiver.

Mennesker har runde ører og bliver i gennemsnit 175 cm høje og 75 år gamle.
Halvlange har krogede ører og er halvt så høj som mennesker.
Elvere har spidse ører og deres gennemsnitlige levealder, er få år højere end et menneskes. Det er folk fra denne race, der har størst sandsynlighed for at blive født med magisk potentiale.

Relationer:

<u>Calen Dahl</u> - Elver
Politikommissær - Efterforskningsleder i drabsafdelingen

Du har arbejdet sammen med Calen i de sidste par måneder. Politiinspektøren satte jer sammen, og det virker lidt som om at Calen er træt af det, men måske overfortolker du bare. Han har arbejdet i politistyrken de sidste mange år, og har brugt mest tid som enten efterforsker eller efterforskningsleder. Inden I blev sat sammen, var han bundet til papirarbejde, og du ved at han blev degraderet fra magiafdelingen på grund af en avisartikel, hvor der stod at han havde alkoholproblemer. Når du tænker over det, lugter han egentlig også lidt af spiritus. Grundet hans mange år i politikorpset, har du været meget nysgerrig efter at lære fra ham og høre hans historier, specielt fra magiafdelingen. Du regnede med, at han da ville dele ud af sine erfaringer, men du har lært, at han ikke er særlig snakkesagelig. Du har dog hørt, at han engang har været undercover - du kender ingen detaljer, men en anden kollega delte det med dig.
Nogle gange virker Calen pessimistisk, og endda usentimental når I har talt om ofrene fra jeres tidligere sag, hvilket ikke er noget som du har sagt til ham, selvfølgelig. Efter nogle af de blikke som du er kommet til at sende til ham, har han kommenteret på det og sagt at han bare er realistisk. Trods dette, er du stadig ivrig efter at lære fra ham og håber at du kan komme tættere ind på ham en dag - du er sikker på, at det bare er en hård facade og at der gemmer sig mere i ham.

<u>Hilja Lundgren</u> - Menneske
Politikommissær - Efterforskningsleder i magiafdelingen

Da du startede som efterforsker i drabsafdelingen, var Hilja efterforskningsleder i din afdeling. Kort efter blev hun rykket til magiafdelingen - spændende synes du. Du har ikke talt med hende, siden hun skiftede afdeling, men du husker at hun var fyldt med gode råd, de få gange hvor hun hjalp til med dine sager. Hendes personlige liv kender du ikke meget til, andet end at hun er gift. Du synes at det er imponerende, at hun blev politikommissær og efterforskningsleder, da hun var på din alder, og nu er hun endda i magiafdelingen. Du ser op til hende og håber, at du en dag vil komme til at arbejde sammen med hende igen. Så vil du også kunne spørge ind til alle de nye og sikkert meget interessante sager, som hun har haft.

<u>Saxan Løvfald</u> - Elver
birolle-relation

Du kender én magiker, Saxan. Han er uddannet på instituttet for magi og havde meldt sig som soldat under gigant-krigen, hvor I endte i samme deling. Så vidt du ved, havde du aldrig mødt en magiker før ham, og nu er du lidt flov over, at du førhen har haft fordomme om magi; for han var jo venlig og meget god til det han gjorde. Han arbejdede endda som helbreder inden krigen. Han var dog i perioder væk fra din deling på grund af specielle magikermissioner. Han delte aldrig, hvad de missioner gik ud på - hvis han ikke helt undgik spørgsmål, sagde han at det var hemmelig information. Du ved at hans far sidder i byrådet og er en åben modstander af magi, selvom Saxans familie ikke var noget, han talte meget om. I blev gode venner under krigen, men efterfølgende så I hinanden mindre og mindre. Det er nu et par år siden at du har set ham sidst og du ved ikke hvor han befinder sig i dag.

HILJA LUNDGREN

Menneske - hun/hende - 39 år

Politikommissær

Efterforskningsleder i magiafdelingen

Stikord:

- Målrettet
- Autoritetstro
- Koldt ydre, men egentlig sympatisk

Du har altid gerne villet være i politistyrken. Din far var det også, endda som politiinspektør i drabsafdelingen, inden han gik på pension. Så lige så snart du var gammel nok til at starte på politiskolen, gjorde du det. Du brugte kun kort tid som patruljebetjent, inden du tog lederuddannelsen og fik titlen politikommissær. Der blev derefter trukket i nogle tråde fra din fars side, og du blev ansat som efterforskningsleder i hans gamle afdeling. Du kan godt lide at være i aktion og spændingen ved dét, men mest af alt følelsen af succes, når du løser en sag. Og nåh ja, selvfølgelig er det også rart at føle sig som en god person, når du hjælper borgerne.

Som 26-årig og godt i gang med din karriere blev du gift med en ambitiøs læge, men længe varede det ikke, inden gigant-krigen brød ud, hvor din ægtefælle et par år senere blev sendt afsted som feltlæge. Det var i denne periode, at du mødte sangerinden Aurora. Nogle kollegaer havde taget dig med på Sortenblomst Jazz Lounge og der så du hende optræde. Hun havde den smukkeste stemme, du nogensinde havde hørt. Da hun blev færdig på scenen, købte du hende en drink og derefter udviklede det sig. Efterfølgende besøgte du ofte loungen for at se Aurora, og I tog engang imellem hjem til hinanden, når hun fik fri. Da krigen sluttede for 6 år siden, gik det op for dig, at du ikke havde savnet dit gifte liv, så du fortsatte stadig med at se Aurora, du var bare mere diskret nu. Du følte at du skulle være så perfekt i din hverdag, også i dit ægteskab, og du havde overhovedet ikke tænkt over, hvor anstrengende det egentlig kunne være, indtil du begyndte at tilbringe tid med Aurora. Sammen med hende følte du dig afslappet, hun havde en tryg aura omkring sig og hun drog en mere følsom side frem i dig. Da din ægtefælle begyndte at virke mistænksom og stille spørgsmål til alt dit ''overarbejde'', besluttede du dig for, at afslutte det du havde kørende med Aurora, for at dit ægteskab ikke skulle falde fra hinanden. Du vidste, at det du gjorde var forkert, men det værste var tanken om at blive taget i at have en affære, for så ville du tabe ansigt foran alle I kendte, allerværst dine kolleger - sladder løber jo hurtigt.

For tre år siden blev du rykket fra drabsafdelingen til magiafdelingen. Du har altid været god til at få, hvad du ville have, så da du satte dig det som et mål, vidste du at det nok skulle ske. Der er noget prestigefyldt ved den afdeling og du ved godt, at du har klatret hurtigt op ad karrierestigen, men du ved også, at du er god til dit job, og det er du stolt af. Din første sag omhandlede ulovlig brug af glansbilled-eliksirer - en eliksir som ændrer brugerens skikkelse. Den sag gik strålende og du har siden da haft succes i afdelingen. Du vidste allerede at magi kunne være praktisk, men efter du blev ansat i magiafdelingen og har set det skade, som det kan forvolde, ved du nu hvor farligt det også kan være.

Den nuværende sag
Hvis der er mistanke om ulovlig magi involveret i en hvilken som helst sag, bliver magiafdelingen kontaktet med det samme. Denne sag er ikke en undtagelse, og du er blevet sat på den. Du har fået besked om offerets tilstand: blod fra alle kropsåbninger, hævede blodårer og sprængte blodkar, hvilket du ved både kan stamme fra naturlige, dog sjældne årsager, men også fra brug af blodmagi, som er yderst ulovligt. Udover dette har offeret et ukendt symbol indskåret på maven, som dine overordnede siger også blev fundet på et tidligere offer fra en uløst drabssag for to måneder siden. Det offer blev dræbt nær instituttet for magi og var en halvlang, man aldrig fandt identiteten på. Sagen blev ikke offentliggjort og ingen uden for magiafdelingen kender til den.

På Hilja finder man:
- En vielsesring
- En revolver
- Politi ID

Hjælp til mekanikker:
Spor: Lav en monolog, om hvordan du finder sporet
Beslutninger: Diskuter med dine medspillere og læg derefter din token på en af valgmulighederne. Scenen slutter, når valget er truffet.
Bilscener: Tag selv initiativ til en bilscene. Signaler til spilleder at du vil stoppe bilscenen ved at sige ''Vi er der snart''

Infoboks:

Byen er mangfoldig og fyldt med langt de fleste klassiske fantasyracer; du kan finde alt fra mennesker og elvere, til faune og havfolk. Det er et sted, som mange tager til med store håb og drømme for at søge lykken.

Gigant-krigen brød ud for 12 år siden, og efter dens start, er kriminaliteten i byen steget. Krigen blev afsluttet for 6 år siden, med byen på den vindende side.

Magi er yderst kontrolleret og det er et lovmæssigt krav, at alle med magisk potentiale skal uddannes på instituttet for magi - dem der ikke bliver det, er kendt som løsgængere. Rygterne går på, at eleverne på dette institut oplæres med hård hånd. Det er et mindretal, der udviser magisk potentiale, og det er et emne, som deler vandene meget mellem befolkningen; nogen mener at det er for farligt og for stor en risiko at tillade det, andre mener at det er praktisk og en positiv ting. En magikers arbejde er typisk som helbreder, alkymist, soldat, lærer eller rådgiver.

Mennesker har runde ører og bliver i gennemsnit 175 cm høje og 75 år gamle.
Halvlange har krogede ører og er halvt så høj som mennesker.
Elvere har spidse ører og deres gennemsnitlige levealder, er få år højere end et menneskes. Det er folk fra denne race, der har størst sandsynlighed for at blive født med magisk potentiale.

Relationer:

<u>Vaya Rosenkrans</u> - Halvlang
Politiassistent - Efterforsker i drabsafdelingen

I slutningen af din tid som efterforskningsleder ved drabsafdelingen begyndte Vaya som efterforsker der. Du har dog ikke set hende, siden du flyttede afdeling. Du ved at det kun er nogle år siden, at hun blev uddannet, og hun gik fra patruljebetjent til efterforsker på tre år. De gange du hjalp til med hendes sager, så du et stort potentiale i hende. Du har oplevet hende som en venlig sjæl med gåpåmod, men også en med en nybegynders iver, som kunne være irriterende til tider. Hvis jeres veje krydses igen, ville det være interessant at se, hvor meget hun mon har udviklet sig.

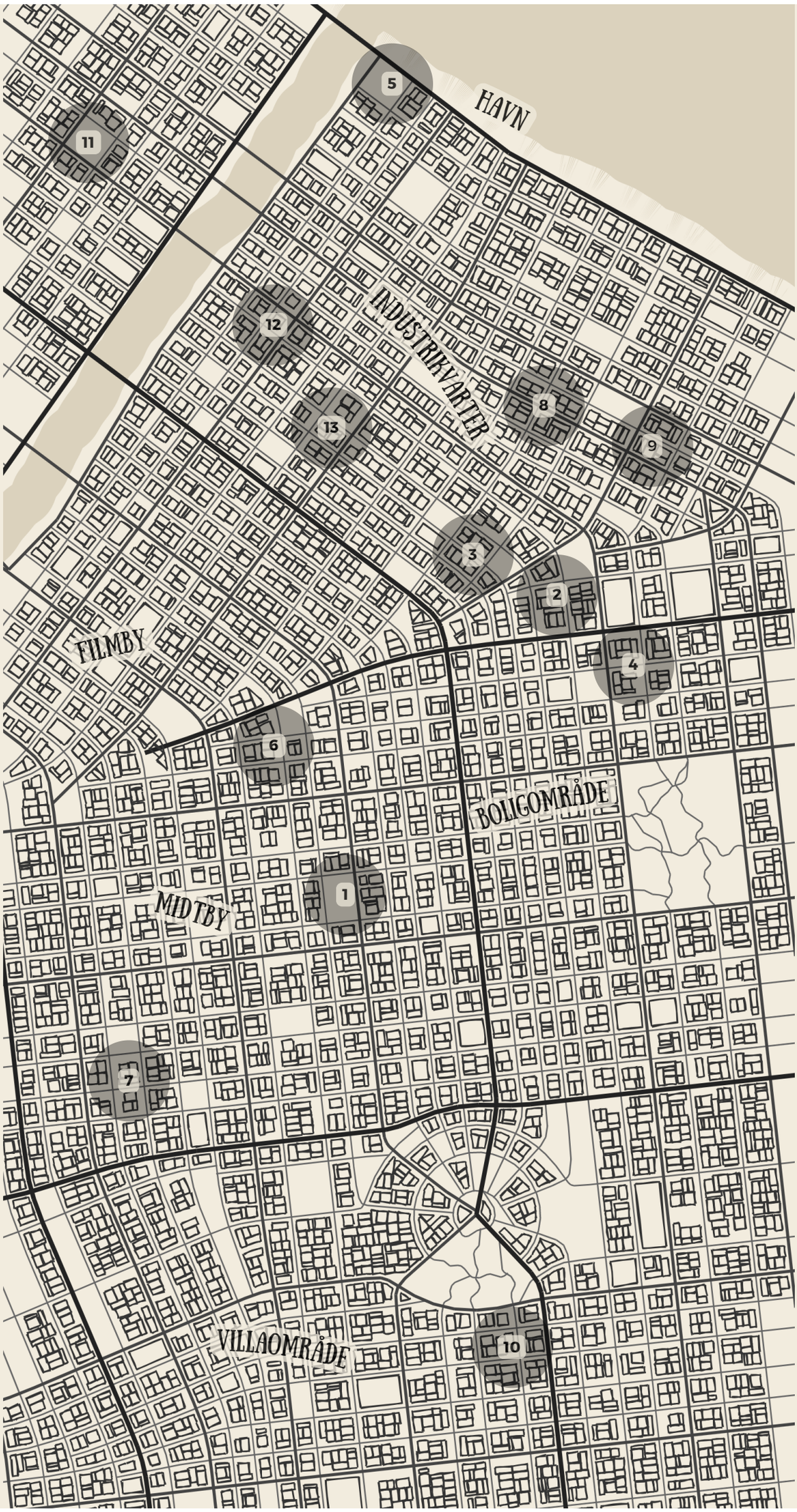
<u>Calen Dahl</u> - Elver
Politikommissær - Efterforskningsleder i drabsafdelingen

Du kender Calen fra da han var i magiafdelingen, som en af dine med-efterforskningsledere, inden han blev degraderet til skrivebordsarbejde i drabsafdelingen. I nåede at arbejde sammen i to års tid, hvilket du havde blandede meninger om. Calen er erfaren, det må du give ham; han er god til det han gør og det respekterer du ham meget for, men han har godt nok ikke en god attitude. Han er alt for pessimistisk til din smag. I arbejdede dog godt sammen på et professionelt niveau, og du kunne faktisk godt lidt lide den udfordring som han gav dig, han var i hvert fald ikke bange for at sige dig imod. Du ved, at han blev degraderet, eller sat på en ''tænkepause'' som kollegerne kalder det, på grund af sine alkoholproblemer - han lavede optøjer på en bar og endte i avisen, hvilket ikke gjorde ham til et godt ansigt for magiafdelingen. Mange ser skævt til Calen, og selvom du sikkert ikke var endt i avisen med din affære, ved du nu hvordan det ser ud, når man taber ansigt foran kolleger. Du føler dig bedre end ham, men har måske egentlig også lidt ondt af ham.

<u>Aurora Sølvblad</u> - Halv-elver
birolle-relation

Aurora er en charmerende og talentfuld halvelver, der arbejder som sangerinde ved Sortenblomst Jazz Lounge, og som du har haft en affære med. Da du så hende for første gang, kunne du ikke fjerne øjnene fra hende. Så smuk og forførende som hun nu er, er hun også talentfuld. Den forelskelse som du følte for hende, har stadig ikke forladt dig, og du fanger stadig dig selv i at tænke på hende.

Bykort


HAVN
INDUSTRIKVARTER
FILMBY
BOLIGOMRÅDE
MIDTBY
VILLAOMRÅDE
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

Bykort-tokens
A4

1 Politi-stationen

2 Lig

3 Den Druknede Kraken

4 Oldkær hus-standen

5 Andet lig

6 Tredje lig

7 Sorten-blomst

8 Midnats-grå

9 Mix og Magi

10 Hr. Tørsten-sten

11 Instituttet for magi

12 Saxans lager

13 Sti Gråfjer

Bykort-tokens
A3

1 Politi-stationen

2 Lig

3 Den Druknede Kraken

4 Oldkær hus-standen

5 Andet lig

6 Tredje lig

7 Sorten-blomst

8 Midnats-grå

9 Mix og Magi

10 Hr. Tørsten-sten

11 Instituttet for magi

12 Saxans lager

13 Sti Gråfjer

Sporeksempel

Mulig karakter: _____

Lokation: _____

Sporbeskrivelse

Spor 1

Lokation: offerets lomme

Pung.

- kontanter
- ID kort

Navn: Elke Oldkær

Alder: 36

- Et billede af en kvindelig elver
- En regning fra baren "Den druknede kraken", dateret i morges kl. 03:37

Spor 2

Karakter: Hilja

Lokation: Offerets mave

Symbol snittet på maven

Du ved fra de billeder, politiinspektøren i magiafdelingen har vist dig, at dette symbol er det samme som blev fundet på offeret, i den tidligere sag som du kender til.

Spor 3

Lokation: Skrivebordsskuffe i kontoret

Livsforsikring på Elke Oldkær

Livsforsikringen er tegnet ved gigant-krigens start, men forsikringssummen hævet for en måned siden.

Spor 4

Karakter: Calen

Lokation: Badeværelse

Magilempelses-eliksir.

Du genkender eliksiren, fra din tid i magiafdelingen. Du ved at mange løsgængere benytter sig af det, for bedre at kunne kontrollere sine evner

Løsgænger: Ulovlig. En med magisk potentiale, som ikke har gået på instituttet.

Spor 5

Lokation: Brars taske

Slidt reb

Det ligner at mærkerne på offerets hals, godt kunne stamme fra denne type reb.

Spor 6

Lokation: En skuffe i arkivet

Brar Fjelds straffeattest.

Han har tidligere siddet i fængsel i 3 år, på grund af to voldsdomme.

Miriam Oldkær har intet på sin straffeattest.

Spor 7

Lokation: Offerets mave

Symbol snittet på maven

Spor 8

Lokation: Blandt skraldet i skraldebilen

Et par højhælede blå sko, med blodpletter.
Den blå farve matcher offerets kjole.

Spor 9

Lokation: For enden af et blodspor, der fører fra liget, til længere ind i gyden

Skuldertaske.

- pung med penge
- En pakke Grøn Gnom cigaretter
- Lille pakke tændstikæske, med reklametryk
- ''Sortenblomst Jazz Lounge''. Få tændstikker tilbage.
- Note "Statistrolle. Pakhus 7, kl: 24:00"

Blodsporet tyder på, at offeret først er blevet dræbt og derefter flyttet over i containeren.

Spor 10

Karakter: Hilja

Lokation: Skraldecontaineren

Etui med tre små glasflasker;
to tomme og en fyldt.

Du husker tilbage til din første sag i magiafdelingen og genkender indholdet, som glansbilled-eliksir, der kan ændre brugerens udseende. Du ved at det ophører med at virke, efter 48 timer.

Spor 11

Lokation: Offerets mave

Symbol snittet på maven

Spor 12

Lokation: For enden af et blodspor, der fører fra liget, til telefonboksen.

En dyr rød håndtaske, tydelig god kvalitet, ligger ved en blodpøl.

- Amulet med ukendte indridsede symboler
- En pose med det euforiserende stof, skarpstøv
- Kalender

I kalenderen nævnes, på i gårsdagens dato, "Fotostudie kl. 19:00-23:00", efterfulgt af "Sortenblomst"

Spor 13

Lokation: Bagerst på en boghylde

En stor, gammel og støvet bog, fyldt med symboler og deres betydninger. Blandt alle symbolerne, er også disse to:

Betydning:
Enden på noget

Betydning:
Magiens cyklus

Spor 14

Lokation: Skuffe med filer på tidligere studerende

Saxan Løvfalds fil.

Den indeholder informationer om Saxans tid på instituttet; *"Magisk potentiale er potent. Skyggemagi og helbredelse kommer naturligt til ham, men han viser aggressions problemer og konflikt i sig selv, vedrørende hans magi".*

Under emnet "sager", ligner det at et stykke af en side er revet ud. Kun datoen står tilbage.

Spor 15

Lokation: Inde i en bog om gigant-krigen, i den hemmelige afdeling.

Note om magi benyttet i gigant-krigen.

Forskellige typer af kampmagi bliver listet op, men en af typerne er streget over.

Bogstavet "B" kan dog fornemmes som starten af ordet.

Spor 16,1

Lokation: Skuffe med filer på nuværende studerende

Julia Oldkærs fil.

Der står blandt andet skrevet "*Magisk potentiale er potent*" og "*Været i isolation to gange, grundet dårlig opførsel*"

Spor 16,2

Lokation: Skuffe med filer på nuværende studerende

Julia Oldkærs fil.

Der står beskrevet hvordan hun blev sendt på børnehjem, da en retssag efterlod ingen til at tage vare på hende, og hendes magiske potentiale derefter blev opdaget.
Der står blandt andet også skrevet "*Magisk potentiale er potent*" og "*Været i isolation to gange, grundet dårlig opførsel*"

Spor 17

Lokation: Skuffe med filer på afdøde studerende

Tidligere studerende, afdød grundet uheld, involverende en anden studerende.

Datoen på uheldet, passer med datoen under "sager" i Saxan Løvfalds fil

Spor 18

Lokation: Auroras lig

Observationer af liget:

- Spiral symbolet er ikke på kroppen
- Der er ingen kvælermærker
- Blodet er stadig varmt

I Auroras lomme, ligger der en aura-amulet.

Manglen af symbolet på maven og kvælermærker, fortæller dig at dette mord nok ikke var planlagt, på samme måde som de andre.

Spor 19

Lokation: Ved bagdøren, ud til gaden.

På jorden ligger der en nøgle, blandt revet stof.
På nøglen står der en adresse på et lager.

Det tyder på, at en lomme har sat sig fast i dørhåndtaget og er blevet revet op.

Spor 20

Lokation: En skuffe under tavlen

- Et kamera
- Billeder der forestiller fem forskellige personer, i løbet af deres hverdag
- Noter til alle billederne, med navne og information om hyppige opholdssteder og rutiner.

Elke, Daria og Dovima er tre af personerne på billederne.
De to andre, er en halvlang noteret som Kira, og et menneske noteret som Sti.

Spor 21

Lokation: I en rodebunke af papirer på gulvet

En lang liste med navne. Nogle af navnene er streget ud, andre er understreget.

Du genkender nogle af navnene, blandt andet nogle politikere og kollegaer fra politikorpset. Navnet "Vaya Rosenkrans" står med et spørgsmålstegn.

Spor 22

Lokation: På bordet ved ligets side

En notesbog med information fra Mix og Magis logbog. Et udrevet stykke papir fra logbogen, er tapet fast til en side.

I bogen, bliver navnene Kira Fryd, Elke Oldkær, Daria Tusindblad, Dovima Tørstensten og Sti Gråfjer, blandt andet nævnt.

Spor 23

Lokation: Blandt papirer og avisartikler på tavlen.

Flere af avisartiklerne omhandler byrådsmedlemmet Hr. Løvfald og hans negative syn på magi. På alle billederne af ham, er ansigtet blevet streget over.
En enkel artikel, handler om den skandale der var, da det blev opdaget at hans søn Saxan, havde magisk potentiale og skulle sendes på instituttet.

Spor 24

Karakter: Vaya

Lokation: Blandt de støvede bøger

En dagbog, der beskriver Saxans tid i gigant-krigen og hvordan magikerne, blev tvunget til at lære og udøve blodmagi.
Det sidste skriv, er fra efter han vendte hjem fra krigen: *"Jeg kunne lide kontrollen, jeg er forfærdelig; men jeg ved at det ikke kun er mig og jeg ved at magi gemmer sig overalt i denne by. Måske havde min far ret, hele byen er beskidt og nu vil jeg være den der påtager mig opgaven og retter op på det"*

I dagbogen er et billede, af Saxans deling i gigant-krigen, og en medalje, tapet fast til en side.

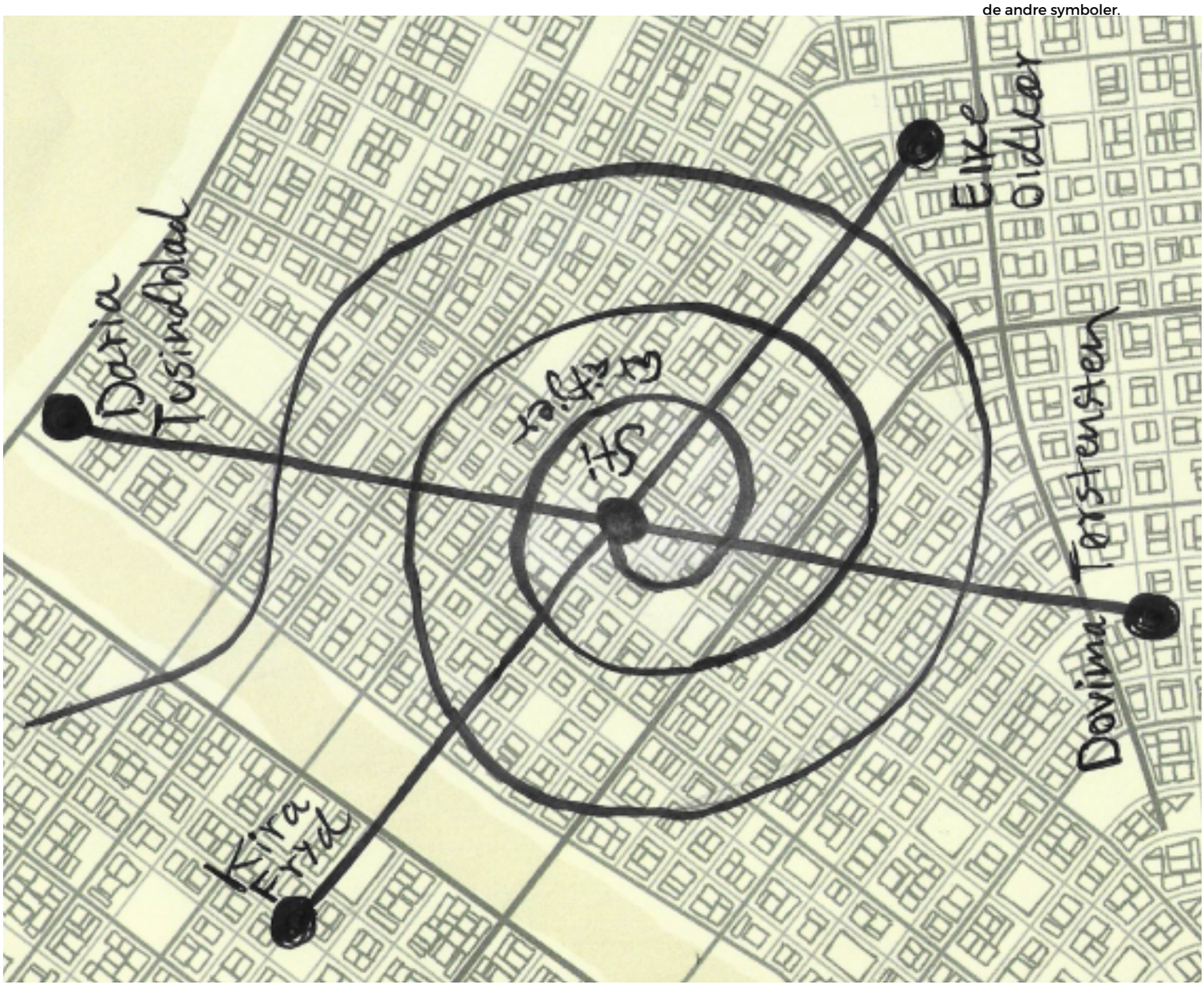
Selv står du ved siden af Saxan på billedet og du genkender alle de andre soldater.

Spor 25,1

Lokation: På væggen, blandt de andre symboler.

Spor 25,2

Lokation: På væggen, blandt de andre symboler.



Profil eksempel

Offerprofil eller personprofil

(Personlige oplysninger)

(Beskrivelse)

Spor:

Offer-
profil 1

Offerprofil

Navn: _____
Mandlig elver
Alder:_____
Dødsårsag: _____

Offeret er fundet med skrammer fra en slåskamp og mærker på halsen, fra at være blevet kvalt med et reb. Blod er sivet ud af alle kropsåbninger, og over hele kroppen er hævede vener og sprængte blodkar synlige. Ligpletter er synlige og døsstivhed er trådt ind.

Spor:

Offer-
profil 2

Offerprofil

Navn: _____
Kvindelig havfolk
Alder:_____
Dødsårsag: _____

Offeret er fundet med mærker på halsen fra at være blevet kvalt med et reb. Blod er sivet ud af alle kropsåbninger og over hele kroppen er hævede vener synlige. Alt blodet inde i kroppen, har samlet sig og dannet ligpletter. Kroppen er hævet, blevet grønlig og gået i forrådnelse. Ansigtet er utydeligt.

Spor:

Offer-
profil 3

Offerprofil

Navn: Dovima Tørstensten
Kvindelig halv-ork
Alder: 22
Dødsårsag: Forblødning

Offeret er fundet med dybe blodige mærker på halsen fra at være blevet kvalt med et reb. Blod er sivet ud af alle kropsåbninger, og over hele kroppen er hævede vener og sprængte blodkar synlige.
Ligpletter er synlige og døsstivheden er trådt ind.

Spor:

Person-
profil 1

Personprofil

Navn: Miriam Oldkær
Kvindelig elver
Gift med Elke Oldkær

Spor:

Person-
profil 2

Personprofil

Navn: Brar Fjeld
Mandlig ork

Spor:

Person-
profil 3

Personprofil

Navn: Aurora Sølvblad
Kvindelig halv-elver
Sanger på Sortenblomst Jazz Lounge

Spor:

Person-
profil 4

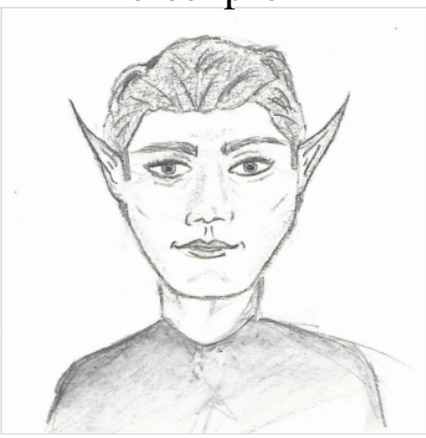
Personprofil

Navn: Sejr Tungsten
Mandlig faun

Spor:

Person-
profil 5

Personprofil



Navn: Saxan Løvfald
Mandlig elver
Assistent i Mix og Magi

Spor:

Valg
eksempel

(Valg)

Beslutningstager:
- 1 person
- 2 personer
- Alle

Valgmulighed
X

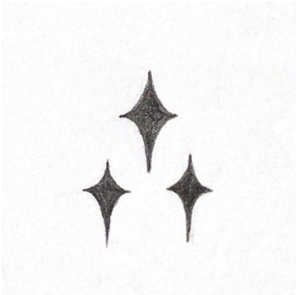
Valgmulighed
Y

Valgmulighed
Z

Valg 1

Beslutningstager:
Hilja Lundgren

Julia Oldkær



Indberet til instituttet
(X)

Indberet ikke til instituttet
(Y)

Valg 2

Beslutningstagere:
Alle

Sigt for mordet af Elke Oldkær

Miriam Oldkær
(X)

Brar Fjeld
(Y)

Miriam Oldkær og Brar Fjeld
(Z)

Valg 3

Beslutningstager:
Vaya Rosenkrans

Saxans tilbud

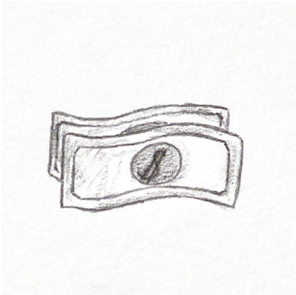
Tag imod
(X)

Tag ikke imod
(Y)

Valg 4,1

Beslutningstagere:
Calen og Hilja

Hr. Tørstensten



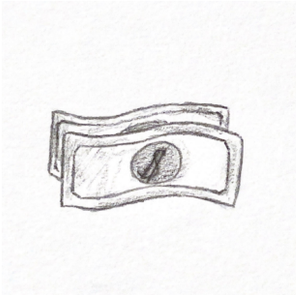
Tag imod bestikkelse
(X)

Tag ikke imod bestikkelse
(Y)

Valg 4,2

Beslutningstagere:
Alle

Hr. Tørstensten



Tag imod bestikkelse
(X)

Tag ikke imod bestikkelse
(Y)

Valg 5

Beslutningstagere:
Alle

Sagen lukkes

Fortsæt sagen i det skjulte

Valg 6

Beslutningstagere:
Alle

Hjælp først

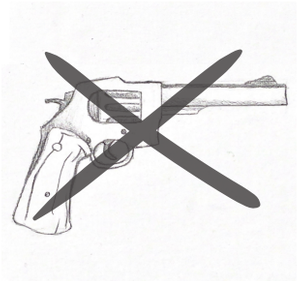
Aurora
(X)

Sejr
(Y)

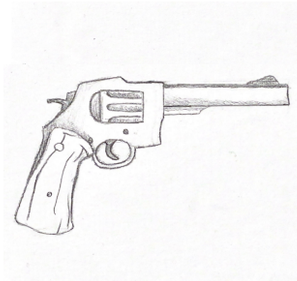
Valg 7

Beslutningstagere:
Calen og Hilja

Vaya er i fare



Lad Saxan løbe væk
(X)



Skyd Saxan
(Y)

Valg-tokens til spillerne

CALEN

VAYA

HILJA

Valgskema

	Valgmulighed X	Valgmulighed Y	Valgmulighed Z
Valg 1			
Valg 2			
Valg 3			
Valg 4			
Valg 5	X		
Valg 6			
Valg 7			