

WELSHBURY BROOK

WEREWOLF - THE APOCALYPSE™

INTRODUKTION	s.2
Indledning • Scenariets Form • Tema • Konflikter • Baggrund • Plot Synopsis • Chemex • Forandring	
SEKS UNGE MENNESKER	s. 6
Wendy • Christopher • Edward • Jonathan • David • Rachel	
KAPITEL I: FARVEL TIL WELSHBURY	s. 11
Opstart • 1: Varslet • 2: Skolen • 3: Farvel • I.a: Den Hvide Høg • I.b: Den Sorte Ulv	
KAPITEL II: SANDHEDER	s. 15
4: Kilden • 5: Harrad's Tooth • 6: Den Sidste Kriger • II.a: Jagten	
KAPITEL III: RAGE!	s. 18
7: Døb • III.a: Chemex • III.b: Duel	
APPENDIKS I: BIPERSONER	s. 22
Chemex-Bestyrelsen • De Gode Kræfter • Welshbury-borgere	
APPENDIKS II: SYSTEM & SETTING	s. 26
Setting • Regelteknisk	
APLOLOGI 2003: WELSHBURY, REVISITED	s. 29
Virkelighedens Wales • Mere tak	
SKÆRM	løsark
Flowchart • Bipersoner • Karakterer • Kort	
KARAKTERER, 6 stk.	vedlagt

Forfattet og layoutet af:

Thomas Munkholt Sørensen

Illustrationer og layout af:

Mikkel Juul Jensen

Udviklet med hjælp fra:

Jeppe Juul Jensen

Testspillere:

Jeppe, Mikkel, Ole, Rune, Troels, Bjarke, Anne, Thomas, Kristian & Mark

Tak til:

Jesper T. for lån af Werewolf-reglerne; Troels Chr. Jakobsen for lån af LC'eren og Quark-rådgivning mm.

- og særlig tak til Jesper Højland, der reddede scenariet, da det så sortest ud!

(situationen, ikke scenariet ...)





INTRODUKTION

*It's time for a change
Concepts rearrange
Can't you feel my rage ...
- Living Colour, Pride*

Dette er historien om seks unge walisere - deres venskab, indre strid, miljø (familie, samfund, natur), kamp for Gaias overlevelse og især deres forvandling til Garou, varulve.

Welshbury Brook er skrevet til Fastaval 94. Det skulle således kunne spilles på *en* session af 6+ timer. Tager du bare scenerne én efter én - "Nåm'n, I kommer til en fabrik; så slår I skurken; og så er I varulve; og man skal være god ved Jorden og alt så'n noget" (osv.) - er det næppe noget problem; der er tale om en meget overskuelig historie. Men det er ikke min mening at levere et tju-bang scenarie: Det er en fortælling om det, der sker *inde* i de seks teenagere, og scenerne i sig selv er blot den ydre ramme, der tjener det tredobbelte formål, at de skal levere et dramatisk element, de skal sikre en tilfredsstillende klimakskurve, og de skal projicere den indre strid op i en større og mere håndgribelig sammenhæng. Dette lige for at tydeliggøre, at det er spillerfigurerne, der er hovedpersonerne i "Welshbury Brook". Hovedvægten i teksten er af denne grund lagt på beskrivelse af karaktererne, og scenerne er kun let skitseret, da det unge ulvekoppel *skal* tillades stor bevægelsesfrihed indenfor scenariets rammer - når du først læser scenariet igennem, vil det muligvis se lineært ud, men bliver det det, er grunden formentlig, at du ikke giver spillerne nok snor. Ansvar for figurenes udvikling & endelige transformation er spillernes, den gode historie er *dit*.

Undervejs bruger jeg uværgerligt nogle ord, der er knyttet specielt til Werewolf-settingen - de forklares under Appendiks II, og er du ikke så familier med denne verden, er det muligvis en god idé at starte med at læse det afsnit.

Scenariet er opdelt på følgende vis: Først en introduktion med historiens tema og baggrund, så oplysninger til spillederen om karaktererne, derefter følger selve scenariet og slutteligt Appendiks I (bipersoner) og II (setting og regler). Vedlagt er 4 skærm-ark, som du kan have liggende på et strategisk sted eller sætte op med clipse på en skærm (de indeholder flowchart, bipersoner, kort og nogle vigtige oplysninger om karaktererne).

SCENARIETS FORM

Jeg har valgt at holde mig til Storyteller's egen narrative præsentationsform.

- **KAPITLER:** En hovedinddeling der kunne være en afsluttet fortælling i sig selv. I dette tilfælde er der 3: Det første omhandler karakterernes sidste dag i vores trygge men begrænsede verden, det andet en søgen efter sandheder, og det tredje er scenariets forløsende kulmination. Hvert kapitel er delt op i flere scener.

- **Scener:** En dramatisk begivenhed knyttet til et sted eller et bestemt tidspunkt. De enkelte scener forekommer ikke nødvendigvis i den rækkefølge, de er præsenteret, men jeg har valgt et sandsynlig forløb. Faktisk er der ligefrem mobile scener, du må være indstillet på at tilpasse situationen, som den udvikler sig. Hver scene beskrives under følgende overskrifter:

- **Plot:** Til ære for Fortælleren; her står kort beskrevet, hvad der skal ske i scenen, og hvad der sker i kulissen omkring den.

- **Setting:** En beskrivelse af de fysiske rammer, og hvad der er at finde der. Visse scener har flere mulige lokaliteter.

- **Dialog:** Her står, hvem der vil sige hvad, og hvad Fortæller-styrede personer ved. Ofte er det kun spillerfigurerne, der har noget at snakke om - f.eks. i actionsekvenser, eller når de er alene.

- **Drama:** Under denne overskrift findes de nødvendige oplysninger for at afgøre, hvordan karakterer overkommer fysiske problemer i historien (hvad der kræves for at bryde uset ind, f.eks.), og hvordan deres fjender vil handle imod dem.

- **Karakterer:** Hvis der er andre end spillerfigurerne til stede i en scene, står det her. De vil også være kort beskrevet. De vigtigste bipersoner står beskrevet med stats under Appendiks I.



TEMA

Det handler om forvandling. Og om sex og de seks unge menneskers selvrealisering indenfor dette følsomme felt. De er i en opbrudstid - de er ved at lægge barndommen bag sig, og foran venter den barske voksenverden. For karaktererne drejer det sig om at komme overens med - eller overvinde - de mange problemer omkring transformationen; at modnes til selvstændighed.

Overordnet er det om at komme overens med seksualiteten - de romantiske barndomsfantasier må overskrides, pubertetsusikkerheden overvindes, og der må komme en forståelse (og afvisning/accept) af sex som et dyrisk instinkt og sex som et udslag af kærlighed og hen-/overgivelse.

Varulven er i dette scenarie både et symbol på forvandling (meget direkte ved dens meget effektfulde transformation og mere billedligt i udviklingen fra menneske til Garou med ansvar for Jordens og sin egen skæbne) og på drifter (det dyriske overlevelseseinstinkt og kampen for løsrivelse fra snærende rammer).



KONFLIKTER

Det er et konfliktfyldt scenarie: Indadtil har de pubertetens forvandlinger og deraf følgende usikkerhed. Overfor deres familie køres fronter op til det uundgåelige "brud", der følger med de unges selvstændighed. I skolen koncentrerer alle det traditionsbundne samfunds stramme normer og forældede krav. Og ikke mindst er der kampen for naturens overlevelse.

De unge er - uanset deres idealer iøvrigt - mennesker, og som sådan med til at lægge Jorden øde (en for mig at se meget reel form for arvesynd) - et ansvar de ikke kan fralægge sig ved blot at overføre skylden til en mere åbenlys synder. Samtidigt er de noget helt enestående: Varulve - de har Gaias velsignelse til den hellige krig mod Slangen, *the Wyrm*. Men hvis der ikke skal være tale om et sanseløst og dyrisk hæventog, må de se deres ansvar som *mennesker* i øjnene.

Menneske/Garou-konflikten kan også inddrages i den seksuelle problematik: Den menneskelige svaghed, der kaldes følelser og overgivelse af sig selv til en elsker/elskets tillid, modstillet varulvenes instinkt og parring for slægtens videreførelse (biologisk sex). Det

er måske endda tydeligere for teenagerne, der indtil nu har haft mere eller mindre platoniske forhold og nu står konfronteret med en fornemmelse af, at der er "noget mere" - de føler sig mere seksuelt draget af hinanden; drifterne kommer for alvor ind i billedet. Det synes som et kvantespring, men de to ting er jo ikke nødvendigvis uadskillelige - eller hvad? Fortælleren må her opfordres til at tage stilling og evt. lade sit syn på sagen skinne igennem.



STEMNING

Nøgleordene er sensualitet og usikkerhed.

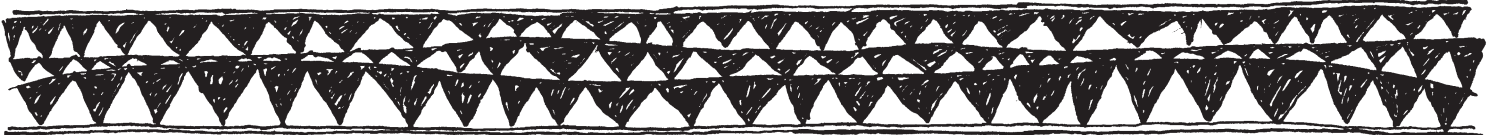
Karakterernes "hjemmebane" smuldrer: Landsbyboerne er tyngt af økonomisk stagnation, i kirken kommer færre & færre, samfundet sekulariseres og opsplittes i det hele taget, normer brydes ned, familielivet (eller hvad de nu har af paralleller) er i stigende grad en kamp, mareridt og våde drømme forfølger dem om natten, og selve deres kroppe synes klodset og fremmed.

Forfølg spillerne med nærgående spørgsmål om deres figurers følelser - det er næppe noget karaktererne taler højt om, men den snak vil tjene til både at give spillerne et dybere kendskab til deres figur på kort tid *og* få dem til at stille spørgsmål ved sig selv (og de andre). Deres motiver skal betvivles - lad dem i første omgang slippe godt fra en tvivlsom handling, og slå så hårdt ned på den dårlige samvittighed. Denne manipulation er ikke så svær - husk, spillerne anser *dig* for at være autoriteten.


Beskrivelser er meget vigtige - og ikke bare detalje på ligegyldige detalje - *Beskriv* det! Brug af billeder er godt, og kan du ikke lige komme på noget, så kør på *alle* sansernes opfattelse af scenen - øjnene alene er dårlige til at indfange stemninger. Og glem ikke den 6. sans (=Fortællerens kunstneriske frihed?).

Det er (og naturligvis ikke tilfældigt) marts måned. Vinteren har ikke sluppet sit tag i Wales, men en fornemmelse af forår og forandring lurer. Det gamle må dø, for at det nye kan leve. Det er et oplagt billede i forbindelse med de unges forvandling og den sidste dag i Welshbury, og undlad ikke at benytte det ved passende lejligheder - brugt med finesse kan det blive et smukt gennemgående motiv.

F.eks: De unge møder landsbyens skriftefader, Fader Hungate, der prædiker deres forestående fortabelse, men Rachels blik fanger en spirende blomst mellem



brostenene bag ham, og hun føler en varme, der absolut ikke er sammenlignelig med Helvedes flammer. Scenen har samfundets normer & forventninger og dødsvarslet symboliseret i præsten og håbet og oprøret, der trods alt udholder, i forårsblomsten.



BAGGRUND

Welshbury er en lille hyggelig walisisk by. Menneskene der har gennem generationer ladet tiden gå med deres faste hverdag, pligter, kærlighed og fællesskab. Som det øvrige Wales stod Welshbury godt i Moder Gaias øjne - et smukt, rent sted. Og den havde indtil for nyligt sine egne krigere, der var villige til at dø for at forsvare naturen på den egn: En Garou-Sept havde deres hellige Caern, Harrad's Tooth, i skoven ved byen.

Det var naturligvis med nogen bekymring at varulvene så Chemex (et datterfirma af Pentex) bygge deres laboratorium i 1984, men Welshbury-borgerne var lykkelige for en lejlighed til at genvække byens liv - som alt for mange andre små byer, var den ved at sygne hen og dø. Så kom fabrikken (med flere arbejdspladser) og oplagringstankene. Dette førte et mislykket Garou-angreb med sig - noget der faktisk i det lange løb mest var til gavn for Chemex. Varulvene fandt dog *en* vigtig oplysning til gengæld for deres tab: *The Wyrms* stod bag Chemex - nu var der tale om hellig krig.

Men medens Septen slikkede sine sår, forstærkede Chemex sin position i Welshbury, og en ond stemning begyndte at lægge sig over byen.

I sommeren '93 stod fabrikken færdig i sin nuværende form, og Septens ældste kunne ikke længere holde de vrede krigere i ro - nu måtte det endelige opgør komme. Men ved hjælp af sorte ritualer sporede Chemex's skumle bagmænd, Bestyrelsen, sig via varulvenes kraftige og vrede spor i Umbraen, åndeverdenen, til deres Caern. Det kom helt bag på Septen, og på en blodets nat - i slutningen af februar '94 - blev den udryddet, og Caernen vanhelliget.

Kun én ulv undslap: En pakleder ved navn Gareth blev "besat" at Septens totem, den Hvide Høg, der førte ham til et skjul, hvor han endnu ligger og genvinder sine kræfter.

Fri for disse besværlige ulve står Chemex igen klar til at udvide og sprede sit giftige net.

Men! Varulvenes blod løber stadigt ungt & stærkt i seks "homids" - Wendy, Christopher, Edward, Jonathan, David og Rachel.

Varulve ved ikke med sikkerhed, hvornår deres recessive gener slår igennem, så derfor holder de hele tiden øje med menneske-hvalpenes udvikling og står klar til at hjælpe dem med deres forvandling. Den gamle Sept vidste godt, at de seks teenagere havde ulv i sig og har holdt øje med dem på afstand, men de regnede absolut ikke med, at de alle ville udvikle deres Garou - på en gang!

Men et eller andet skete, da kræfterne fra den gamle Caern døde og frigjortes: Ulven vågnede på én gang i dem alle seks, og deres latente evner er nu ved at udvikles i rivende hast.

De er nu Gareth og totemets eneste håb. Totemet holdes i live ved hjælp af varulvenes "tilbedelse", og skulle den dø, vil der for alvor være åbent for *the Wyrms* i området omkring Welshbury. Da Gareth er døende, er det lidt et kapløb mod tiden - de må snarest bringes til at forstå deres rolle som Gaias udvalgte.



PLOT-SYNOPSIS

Da scenariet starter i midten af marts 1994, har de seks været mere end bare almindelige venner i årevis. De har deres eget sted, Kilden (deraf scenariets navn), hvor de kan mødes og være sig selv med alle deres særheder. For de er anderledes end de fleste Welshbury-borgere - ikke mindst pga. ulveblodet.

Kapitel I: Farvel til Welshbury

Historien starter da de seks karakterer vågner hver for sig i de små (eller større) hjem. De har de sidste 3 uger alle haft onde drømme, men de er endnu ikke i stand til at præcisere for sig selv og hinanden, hvad det egentlig er, der er ved at ske. Det seneste afsnit i deres voldsomme mareridt efterlader dem med en klar fornemmelse af, at de står overfor deres sidste dag i denne verden. De mødes i skolen, hvor de skal gennem en lang dags pinsler; de oplever landsbyen og styrer slutteligt ud i skoven. I dette kapitel forfølges de hele tiden af repræsentanter for både Slangen (den onde varulv, Gash) og Gaia (høgetotemet fra den gamle Caern).



Kapitel II: Døb

I skoven - ved Kilden - har de lidt tid til at overskue situationen. Men ikke meget: totemet fører dem dybere ind i skoven og varulvenes hemmeligheder. De beser den gamle Caern, og de møder Gareth, der videregir sin viden, inden han dør. Gennem hele dette kapitel jager Chemex i skoven - de dræber Gareth, men heltene skulle helst klare sig tilbage Welshbury Brook og det sidste kapitel.

Kapitel III: Rage!

Nu har gruppen den nødvendige viden, evnerne til at blive Garou og tage kampen op mod Chemex (og *the Wyrms* i øvrigt). Men de har ikke den indre styrke - de er stadig låst fast i deres traumer og opvækstproblemer. De må finde og bekæmpe dæmonerne sig selv, før de kan konfrontere de ydre fjender. Dette arrangeres i nøglescenen, hvor et eftersøgningshold fra landsbyen finder teenagerne, og de tvinges ud i den nødvendige følelsesmæssige konflikt. Med det i orden (eller ej) kan de slippe kræfterne løs i et dramatisk klimaks mod Chemex.



CHEMEX

Fabrikken er et datterselskab under den store, onde multinationale koorporation, Pentex. De fremstiller kemisk vædske (surprise) - specielt pesticider og andre sprøjtemidler (det farligste for naturen og fødekæden). Andre kemikalier produceres på bestilling (opløsningsmidler mm.). De foretager eksperimenter - hvis nogen skulle finde på at spørge - med gensplejsning og manipulation for udvikling af specielt resistente afgrøder; men i virkeligheden producerer Chemex gensplejsede bakterier og mikroorganismer (mutantvirus), som kan overleve vanskelige forhold, nedbryder planternes evne til fotosyntese og er giftige for dyr.

Fabrikken er omgivet af elektrificeret hegn og består af nogle store tanke til ubehagelighederne, produktionshallerne, en lastbilsgarage, et researchlaboratorie (under jorden), kontorer og nogle containerlignende beboelseskasser.

De profilerer på at støtte lokalsamfundet, men rent faktisk er kun 1/3 af de ansatte lokale og kun i ubetydelige stillinger - rutinekontrol, vagtmandskab, transport, kulier.

FORVANDLING

Et nøgleelement i historien er karakterernes forvandling til Garou, derfor er det fantastisk vigtigt, at det bliver gjort ordentligt - det kræver lidt situationsforståelse.

Når scenariet går igang, har de haft den "indre vækkelse" - deres underbevidsthed er klar over, at den vækkede ulv har rejst hovedet - men de er endnu ikke i stand til at kapere det bevidst. Mareridtene er de foreløbige udslip. Udfrielsen er en uomgængelig nødvendighed nu, og jo længere den udsættes, desto værre bliver mareridtene - det kan køres op til dagdrømme, hallucinationer.

Teknisk set er deres Gnosis- og Rage-stats blevet aktiveret, men der står stadig "0" i dem. Deres Gnosis vil gå lige fra "0" til max. (spillerne må fylde op med krydser i de dertil indrettede bokse på figurarket) efter Garets forklaring, og fra samme tidspunkt vil de begynde at opbygge Rage-point.

Hvornår de første gang transformeres i et kaos af snerren & pels må være individuelt - de er unikke væsner, der hver især vil tænde (af) på forskellige stikord. En af fyrene kunne f.eks. begynde sin metamorfose antændt af begær (ude af kontrol pga. Rage-ubalancen) til en pige. Synet af Chemex i Umbraens Måneskær, vil kunne frigøre ulven i et kort og vanvittigt glimt ind i hele Apokalypsens forfærdende omfang. Et alvorligt sår vil også kunne gøre det.

Efter mødet med Gareth er deres evne så klargjort for dem, at de helst skulle kunne styre det nogenlunde. Men de vil ikke kunne bruge deres nye kroppe optimalt, før de har klaret realiseringen - de risikerer faktisk ligefrem at komme til at skade hinanden eller sig selv, hvis de tror, at det bare er noget, man gør uden videre.



SEKS UNGE MENNESKER

*Okay. I figure, I'm mature. I know my own mind. I'm sixteen - almost 16 1/2.
And what have I got to show for it. For a start, I don't have anybody I'm in love with.*
- Neil Gaiman, *Sixton Furnival: Death - the High Cost of Living*

Læs karakterbeskrivelserne nøje - de danner grundlag for de her følgende uddybninger. Meningen med dette afsnit er at give dig som Fortæller mulighed for at støtte spillerne i deres udvikling af karaktererne, at sikre at spillerne yder figurerne retfærdighed, og her findes også det, som spillerne *ikke* ved om deres baggrund plus lidt almene facts om deres familier mm. Det, der står under "Varsel", er en slags varulve-pendent til astrologien - de fødes til særlige opgaver i Garou-samfundet.

Der kan siges lidt fælles om dem: De har før i deres liv haft sære drømme, men aldrig sammenfaldende på denne måde og aldrig så stærke. De bliver konsekvent behandlet som særlinge - enten undgår man dem, mobber dem eller forsøger at skille sig af med dem (flere lærere har foreslået institutionalisering). Og i fht. Garou-arven er alle på nær Rachel fra den samme stamme, Silver Fangs, og de har således en slags forståelse af og respekt for dette bånd. Rachel er Stargazer - hun er også kommet til Welshbury Brook senere end de andre og står som lidt noget specielt. Overfor de andre reagerer landsbyboerne, som de gør, til dels pga. en uforklarlig frygt (Silver Fangs virker simpelthen respektindgydende), medens Rachel virker så underlig på de fleste, at den udbredte mening er, at hun er farlig for sig selv og sine omgivelser.

Roger vil ikke have hendes venner på besøg - det fremprovokerer kommentarer af "skøge"-varianten.

Svagheder

Hendes egen seksualitet - netop fordi den stadig er på et ret ubevidst plan. Folk (mænd) vil reagere kraftigere end almindeligvis forventet - tændt af en uforklarlig ild i Wendy. Og det er sjældent rart, da det vil give hende dejå vu til faderen. Hun er usikker overfor sin egen krop - selvom hun er åben overfor folk, vil hun stejle overfor ægte tilnærmelser - noget der gerne skulle overvindes i løbet af scenariet.

Hun er fanget mellem sin udadvendte, spontane personlighed, de vågnende lyster og det unaturlige bånd, der er lagt på hendes fysiske forhold til omverdenen.

Faderen har forgrebet sig på hende - ikke med reelt samleje, men han har ihvertfald overskredet nogle grænser. Hun fortrænger det naturligvis, og det er ikke helt klart for hende selv, hvad der egentlig er sket (det gør det ikke bedre - for hendes fantasi fejler ikke noget).



WENDY

Familie

Faderen, Roger, får det værre & værre af at være på Chemex. Bliver mere bitter, som tiden går. Men egentlig elsker han Wendy højt - han kan bare ikke finde ud af at vise det, og samtidigt spørger tabet af hendes moder, når han ser på datteren. Han drikker ikke voldsomt meget, men gør det uden kontrol, når det sker. Han bør fremstilles som noget skræmmende i hendes liv. Dog har Wendy set kærligheden, så hun har osse medfølelse, selvom det ikke er så bevidst. Samtidigt påtager hun sig meget typisk skylden for den dårlige behandling.

Nedstamning

Ulveblodet kommer langt tilbage fra moderens linie - *hun* havde en hvis viden om varulvene i skoven og de om hende. I sin svangerskabsperiode gik hun også med en anelse om, at Wendy ville være noget særligt.

Varsel

Wendy blev født under nymånen - i den mørkeste nat. I et varulvesamfund ville hendes rolle være at vandre ad forbudte veje. Send evt. hendes spiller små sedler med idéer, der spontant dukker op. Led hende endelig i fristelse, men fri hende fra det onde - hendes evner ligger til dels i, at heldet følger de tossede.

Mål

- At få frigjort faderen fra Chemex.
- At acceptere hans behov for en kvinde. Hun har projiceret sin egen seksualangst over på ham.
- Kende sin egen lokkende egenskab.
- At få styret sin lyst - hun har et behov for kærtegn og er nysgerrig i fht. sex. Men hun er hæmmet.

Nedstamning

Ulvearven stammer fra moderen - *hendes* frigjorte moder havde en hemmelig varulveelsker.

Varsel

Christopher blev født under en tiltagende måne. Lad ham fascineres af natten og månelyst - Lunas stråler skal til sin tid lede ham gennem åndeverdenen. Han fornemmer allerede Gaia som levende - giv spilleren en fornemmelse af nærhed med naturen.

Mål

- Finde sin egen måde at kæmpe Jordens sag på.
- Lære at blive vred. Han ligger bånd på sig selv og sin retfærdige vrede.



CHRISTOPHER

Familie

Suzanne & John Dinton er søde & rare forældre. Når stemningen er god, kan de tale sammen om alt, men det er efterhånden ikke så tit. Desuden er de jo nok blevet lidt borgerlige, og børn gennemskuer straks hykleri. Lillesøsteren, Louise, er ret normal for sin alder, hvilket vil sige, at hun på alle måder virker frustrerende på Christopher.

Forældrene elsker Christophers venner og ser dem som ligeværdige - noget Chris ikke kan klare; det er jo *hans* venner og ikke deres. Men de *kan* få huset for sig selv, og der er meget plads.

Svagheder

Hans lidt uklare grænser vil give nogle nederlag - får du mulighed for at tromle ham, så gør det. Han er blevet mobbet meget, og selvsikkerheden halter nok på visse steder. Mob ham så noget mere ...

Hans kamp for Jorden er besmittet - han er menneske og som sådan en belastning for Gaia. Han må udover hykleriet.

EDWARD

Familie

Moderen, Margareth, er en god & mild dame, der ikke så meget er syg & døende som falmende. At se på hende kan give én tårer i øjnene - en smuk men visnende blomst. Hun har knapt kræfter til at vise sin

kærlighed overfor sønnen; og så er hun bange for at dø, selvom hun ikke lader det skinne igennem. Helst ville hun have Edward på sengekanten døgnet rundt, men det undertrykker hun dog.

Edwards venner må gerne besøge ham hjemme, men de skal være stille. Hans moder holder meget af hans venner, og deres tilstedeværelse letter hendes samvittighed i fht. at tage al Edwards tid.

Svagheder

Han ville helst være både hos sine venner og sin moder, men det er naturligvis umuligt, og uanset hvem han svigter, vil han have dårlig samvittighed. Mind ham på det.

Og så er han ensom - han har altid været meget alene i huset, og det er blevet sværere at have venner - og der er jo også sket en forandring i dem.

Afstamning

Den bortrejste fader er - naturligvis - ulv. Han var en del af Welshbury-Septen, men tog med sit kobbel på en *quest* for at genvinde en tabt Caern ved Salisbury - hans skæbne er ukendt. Garet kendte ham som en stolt mand, der havde i sinde at komme tilbage.



Varsel

Edward blev født under en halv måne. Han er i stand til at kommandere stor respekt, hvis han vil - folk vil lytte til hans råd. Men det er ikke kun et spørgsmål om at mægle; til tider må der også dømmes, og også her vil man søge til Edward. Hjælp spilleren hvis han har overset et synspunkt eller en vinkel på en diskussion - han skal være den, der bedst er i stand til at tage en fornuftig beslutning.

Mål

- Finde en ordentlig måde at leve med moderen den sidste tid. Han vil nok frygte, at varulvearven vil umuliggøre videre samvær, men faktisk vil det kunne gøre det forståeligt for Margareth, at han er blevet voksen (hendes egen mand var jo Garou).
- Musik. Det fungerer jo faktisk allerede for ham.
- Lære hvordan han kan overgive sig til sine drifter (vrede/begær) og samtidig være i stand til at fungere som retfærdig og rationel dommer.

JONATHAN

Familie

Forældrene, Brian & Elizabeth, er gode borgerlige og indfødte Welshbury-indbyggere. De er ikke særligt gode til at snakke sammen om "svære emner" (en typisk brist i borgerdysopdragelsen), hvilket løbende er med til at køre kernefamilien i sæk.

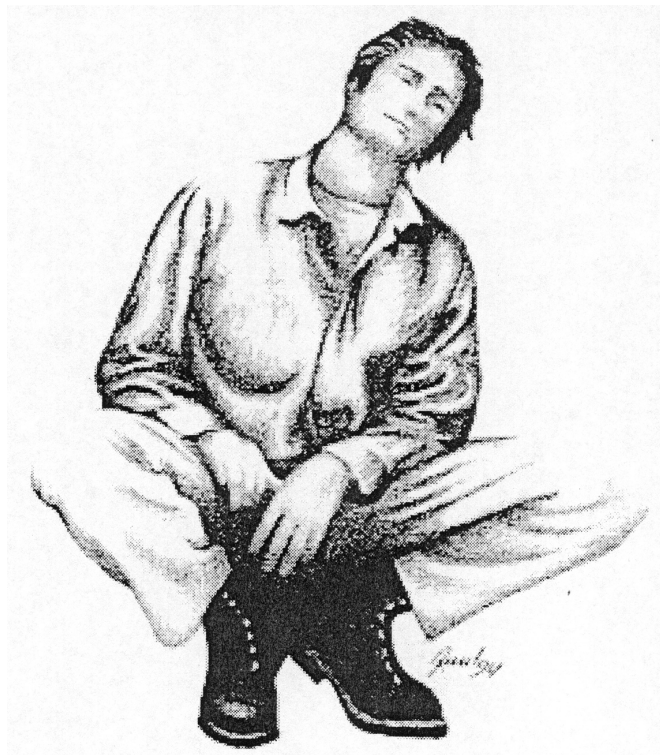
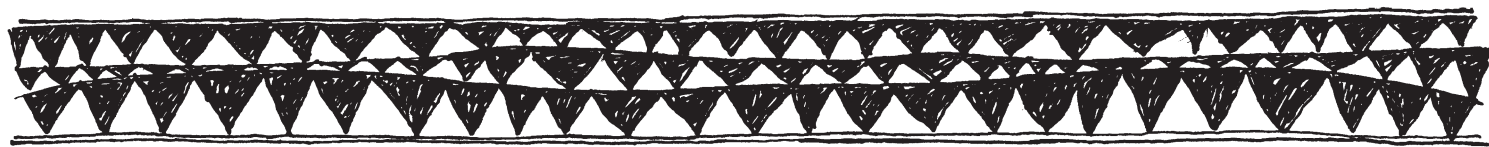
Jonathan må ikke have alle vennerne på besøg på én gang af hensyn til husets orden, men gæster *er* velkomne.

Svagheder

Han får ikke altid sagt det, han gerne ville - følelser er svære for ham at udtrykke; du må gerne bremse spilleren lidt der.

Jægerinstinktet forfølger ham - han har nok mere eller mindre besluttet, at det er forkert, men jagtens spænding (og varulvens blodtørst) lurer stadig.

Han er meget sansende, og det sensuelle forhold til omgivelserne - i naturen i særdeleshed - gør ham "sårbar" overfor en lidt dyrisk drift. Han føler sig pludseligt meget tiltrukket af én af pigerne. Han skammer sig bagefter - i følge de almindelige konventioner i Welshbury er den slags drifter unormale.



DAVID

Familie

Kostskolelærerne er det tætteste, man kommer på en familie i ansvarsmæssig forstand. Mrs. Walters tager sig af opdragelsen - en hård matrone. Mr. Paxton står ansvarsmæssigt for kostskoleafdelingen - det er ham, der skal sørge for at straffe David.

David må ikke modtage gæster som straf for sin utærlighed, og hans bevægelsesfrihed er noget indskrænket, men han ved, hvordan man omgår reglementerne, og som Fortæller må du endelig ikke gøre det til et problem, der kan forsinke historien. Han har frie hænder i skoletiden (til at gå i skole altså).

Svagheder

Rodløshed. Han må ikke have lov til at føle sig afslappet (knap nok ved Kilden).

Han ser verden i sort/hvid - sådan har det altid været for ham: Man er enten hans ven eller fjende. Og sådan er det jo altså ikke altid - i denne historie skal der nok komme mere gråtonede problemer.

Afstamning

Jonathan har sit ulveblod helt tilbage fra en oldefader på faderens side.

Varsel

Jonathan blev født under en måne, der næsten var fuld. Varulve af dette varsel er kendt for at gruble og at have kapacitet for stor vrede. I det tiltagende aspekt vil de dog søge at bruge disse energier i en positiv retning. Dette mangler endnu udvikling hos Jonathan. Hans spiller skal føle, at det virkelig er noget, der rykker, hvis Jonathan sætter sig en sag for.

Mål

- En åben snak derhjemme.
- Forhold til jagt og natur. Er det forkert at have jagtinstinkt?
- Mere optimisme omkring fremtidsidéer. Han skal tro på, at han kan være en helt.
- Han skal lære, at seksualdriften er normal og god - og give sig hen til den, hvis han har lyst.



Afstamning

Hans fader var et menneske, der forelskede sig i en Garou - hun fødte ham en søn. Derefter forlod hun ham med David i hans varetægt. Dette kunne han dog ikke klare, og David blev overladt til myndighederne. Moderen er ikke kendt i Welshbury-området.

Varsel

David blev født i lyset fra fuldmånen. Han er vildskab, kamp og oprør inkarneret. Når intet andet er tilbage af Garou-samfundet, vil disse krigere stå på den sidste skanse. Pres Davids spiller med hans vrede - i stress-situationer føler han instinktivt hidsighed og trang til handling; og på et tidspunkt skal han nok handle overilet.

Mål

- Klargøre sig sin sag. Han mangler fokus.
- En vej ud af kostskolen.
- Balance mellem vrede og ro. Kamp er hans bedste våben, men han risikerer at involvere og ofre de andre i sine egen kampe.

RACHEL

Familie

Tanten, Mary-Anne Milford, føler nok lige så lidt for Rachel som omvendt. Den stærkeste følelse er måske ansvaret for en god kristen opdragelse.

Rachels tante vil ikke have vennerne i huset - beboerne har ret til fred & ro, og alle unge under 30 er at anse for uansvarlige og larmende. Hvordan Rachel bruger sin sparsomme fritid er meget op til hende selv, forudsat det kan foregå på en anstændig facon. Igen, det må ikke blive et problem for gruppen, at Rachel er groundet - hun kan arbejde ekstra hårdt og så bede pænt om lov til at gå, eller hun kan smutte ud en aften. Én af arbejderne har evt. lidt ondt af hende og dækker over hendes aktiviteter.

Svagheder

Hendes indre spøgelse er lette at trække frem - bare giv hende nogle ubehagelige billeder på passende tidspunkter. Hun er bange for døden - og den forfølger hende.

Den påtvungne puritanske opdragelse har givet Rachel et lettere forkvaklet forhold til kærlighed og sex. Ganske

vist føler hun ikke så meget for de katolske visdomsord, men de er alligevel så indgroede efterhånden, at de har sat sig deres spor.

Afstamning

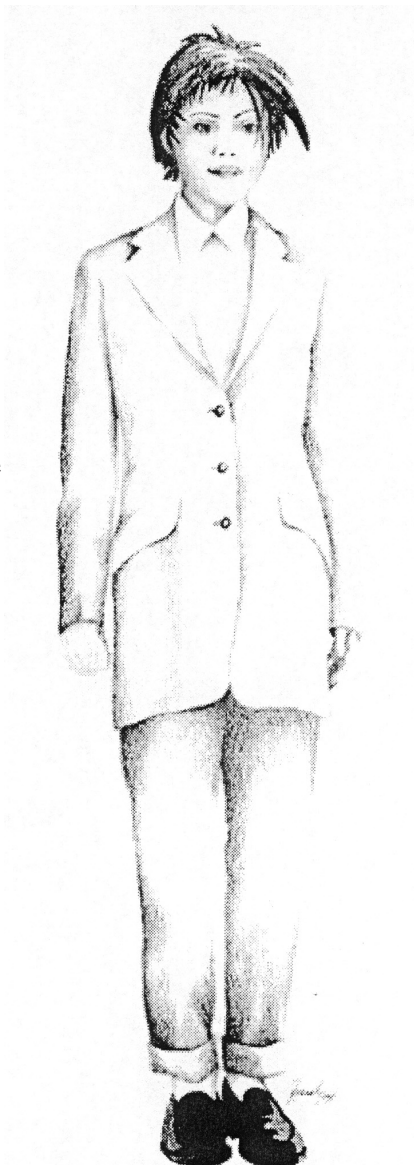
Forældrene, der døde i ulykken, er faktisk ikke hendes biologiske forældre. Hun blev adopteret som spæd, men det har hun ikke mulighed for at gennemskue i denne historie. Rachels sande fader er Garou - han rejser i hele Europa, og Gareth vil have hørt om ham. Han vidste ikke, at han havde gjort sin menneske-elskerinde i Manchester gravid, inden han forlod hende og England. Hun valgte at få barnet bortadopteret.

Varsel

Rachel blev født under en næsten fuld, aftagende måne. Hun vil til stadighed være på "sandhedsfærd" - søge at forbedre sine omgivelser. Men reserverne til dette ligger dybt i hende selv, og hun er således i konstant berøring med sit inderste væsen - også dets mørke sider. Hvis hendes spiller er konstruktiv, bør det belønnes, men lad f.eks. Rachel få et ubehageligt flashback.

Mål

- Udfrielse af traume. Se døden i øjnene, så at sige.
- Opgør med tante (flytning sandsynlig).
- Lærdom om det mystiske. Hun har talentet men vil ikke kunne klare at vende sig indad, før hun har overvundet dæmonerne der.



WELSHBURY BROOK

Dreams and beasts are two keys by which we find out the secrets of our own Nature

- R.W. Emerson

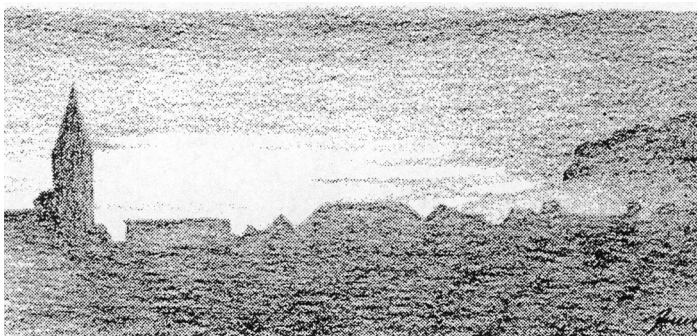
Opstart

Lad spillerne gennemgå deres figur og besvar eventuelle spørgsmål.

Det er i dag fredag den 18. marts, 1994. Månen er i tiltagende, men det skal de ikke have at vide, før de bliver bevidste om deres skæbne. Det er endnu lidt koldt (foråret føles dog altid varmere, end det egentlig er, ovenpå vinterkulden), men Solen har skinnet en del de sidste par dage, og der er ikke meget blæst.

Rids situationen op - kort: De er disse her sære teenagere i en walisisk landsby. De sidste tre uger har de alle haft mareridt, der er tilspidset den sidste uge. De har udvekslet dem løbende.

Nu er det morgen, og Solen står op ...



KAPITEL I: FARVEL TIL WELSHBURY

*Your future won't save your past
The time is now it won't last
The time is nigh
The time to do-or-die
- Living Colour, Time's Up*

Dette kapitel etablerer karaktererne i fht. sig selv, vennerne og det gamle samfund. De er udvalgte, og

i deres drømme er de blevet informeret om deres forestående død - en død de i Kapitel III vil lide med sikkerhed, (men om der hører en genfødsel med, er meget op til dem selv).

De starter deres dag hjemme, mødes, går i skole og forlader slutteligt (hvis alt er gået vel) Welshbury for at møde deres skæbner. Dagen igennem følges de af høge-totemet fra den gamle Caern, men også af Victor Gash, en Wyrn-varulv.

Det er et meget rollespilbaseret kapitel, og det er vigtigt, for at spillerne kan forholde sig til karaktererne og deres problemer, MEN pas på det ikke tager hele aftenen - pres lidt på; det vil også opbygge en stadig større følelse af, at de *er* under pres, og at noget er i vente.

Efter at de har fået deres karakterer og har haft ordentlig tid til at læse dem igennem, skal du regne med ca. 1-2 timer - det er ikke meget, når det er så rollespilbaseret, men du får brug for tiden i den sidste ende, og spillerne får fortsat lejlighed til at rollespille.

Spillerne vil formentlig være rimeligt optaget af deres drømme her i starten, så en måde at få karaktererne ud til Kilden uden at presse direkte på er ved at forhindre dem i at snakke om dem - de vil først kunne få ordentlig fred til det derude.

Scene 1: Varslet

Plot

Ovenpå 3 ugers stadig værre mareridt kulminerer karakterernes drømme med et stærkt varsel om deres nært forestående død. Siden den gamle Caern, Harrad's Tooth, blev knust under Chemex's storm, har den sidste overlevende, Garet, og den næsten uddøde Septs totem kaldt de seks hvalpe gennem ånde verdenen og influeret deres Vågnende Drømme.

De får deres drømme individuelt - evt. fortalt af Fortælleren - og den efterfølgende morgenscene skal også køres på skift men lad de andre spillere høre på, så de får en anelse om, hvordan deres venner har det hjemme hos sig i de respektive hjem - de har jo kendt hinanden i mange år. Deres problemer antydes som motiver, og de går i skole.



Setting

I Welshbury, foråret '94. (Byen som helhed beskrives lidt mere i detaljer i scene 3.)

Scenen udspiller sig egentlig på seks separate lokaliteter: Hos Wendy (et lille, mørkt, hældende rækkehus), Christopher (et renoveret bindingsværkshus med en stor have), Edward (et stort, hvidt palæ på en bakke omgivet af en mur), Jonathan (typisk engelsk byhus med en lille forhave), David (den store, gamle kostskoleafdeling) og Rachel (et gammelt hus fra århundredeskiftet i 3 etager).

Dialog

I hvilken rækkefølge, du vælger at køre morgenscenerne, er op til dig. Men rollespil på livet løs - sæt et godt eksempel fra starten af.

- Wendy: Faderen er i et dystert humør. Han spørger til de andre. Antyd vrede, bitterhed. Han har hørt hende give sig i drømme i nat - troede hun skulle dø. Han svinger mellem bekymring og vrede - meget truende.

- Christopher: Louise er besværlig og træls og lillersøsteragtig. Der er opstået en situation, som Christopher får skylden for. Hun hvæser "gid du var død!". Hvis Christopher begynder at blive vred, så sæt dig på ham - kvæl hans hidsighed i pædagogisk snak.

- Edward: Hushjælpen har ødelagt noget ved et uheld - moderen tager det meget nært. Og så møder tjenespigen, Ellie. Moderen hidser sig urimeligt op, indtil hun begynder at hoste. Margareth vil blive meget skuffet, hvis Edward taler Ellies sag.

- Jonathan: En stille scene - forældrene har skændtes, men der tales ikke om det. Måske spørger faderen til hans søvn. Træk den lige så lang tid, at tavsheden bliver ubehagelig. Måske rejser Elizabeth sig pludseligt og haster ud.

- David: Drengen Tommy driller ham med hans urolige søvn - provoker ham gerne, til han slår fra sig. Oldfruen, Mrs. Walters, kommer ind og blander sig. Hvis David/Tommy har slåset, tilkalder hun Mr. Paxton. Han forelæser (hysterisk råbende) om straffekolonier og dengang *han* var ung.

- Rachel: Præsten, fader Hungate, spiser morgenmad der, og tante Mary-Anne ville gerne, om ikke han kunne hjælpe med at uddrive Rachels dæmoner. Han advarer mod den fordærlige tid, hun er på vej ind i, om mangan en piges ulykke osv. Et billede tanten bruger om visse mænds dyriske lyster, fremkalder ulykken i hendes sind, og Rachel formørkes.

Bipersoner

Alle mulige familiemedlemmer som beskrevet ovenfor. Ellie og fader Hungate er at finde i Appendiks I. Du må derudover klare dig udfra antydningerne i indledningen, "Seks Unge Mennesker" og i karakterernes egne beskrivelser - nærmere præsentation skulle ikke være nødvendig; også fordi spillernes input i disse scener er lige så vigtige som dine.

Scene 2: Skolen

Plot

Karaktererne trækkes i denne scene lidt rundt ved næsen, men ikke mere end de traditionsbundne lærere mener, de ville have godt af. Skolen er konformitetens højborg i Welshbury - nærmest et levn fra andre tider. Målet med scenen er at give spillerne en fornemmelse af de pinsler, figurerne er gået igennem næsten dagligt i adskillige år.

Setting

På vej til og på skolen. De seks mødes sædvanligvis ved kærret og følges derfra (her vil spillerne rimeligvis begynde at tage hul på deres mareridt, men lad dem f.eks. mærke Gash - eller giv dem evt. kun nogle minutter ("Nu er I der!"))).

En tidligere kostskole - nu en almindelig landskole, men med enkelte særlige permanente elever. Den er alt for stor, og dens oprindelige "ånd" hænger stadig i de lange korridorer. Lærerne er mestendels af den gamle skole, og de kan stadig huske de gode gamle dage, da børn ikke var så uartige, og et spanskrør var en del af læreruniformen. Eleverne går iøvrigt i uniformer - sorte & med slips; pigerne i nederdel.

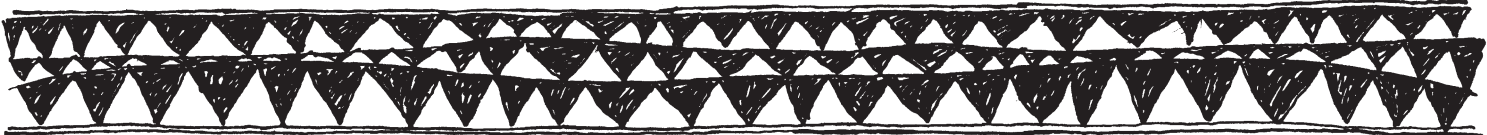
Dialog

De lærere, de har netop denne fredag, vil gennemføre deres fag efter samme procedure som altid og udsætte figurerne for den vanlige dosis disciplin.

- Mr. Benes: Viser sig flere gange tilfældigt i korridorerne; laver disciplinære check-ups.

- Mr. Gilmore: Spil ham som den kliché han er - spillerne har sikkert kendt ham i virkeligheden.

- Mrs. Murdock: Pin dem med hendes umusikalitet i et par minutter - vælg en passende arie, og syng - højt, men grimt! Få dem til synge med om muligt. Diskuter musik ("nej, rock er ikke musik - det er støj!").



• Mr. Joyce: Snakker om drømmes betydning (hold dig til det mest grundlæggende Freud, eller find på noget højtsvungent (og irrelevant) selv), men irettesættes af Mr. Benes, der kigger forbi.

De skal have opgaver tilbage. De har Mr. Benes til engelsk:

- Wendy (Ms. Merrick): Udemærket, men en løgnhistorie. Burde tæskes.
- Christopher (Mr. Dinton): Udemærket, men det er ikke ham forundt at kritisere noget, han ikke ved noget om (miljøsvineri i dette tilfælde).
- Edward (Mr. Ashbury): (Modstræbende) Meget fint.
- Jonathan (Mr. Shaw): Ukoncentreret indsats - kan gøre det bedre.
- David (Mr. Snowdon): Puha! David må venligst holde sine meninger om feriekolonien og Mrs. Walters toilette for sig selv en anden gang.
- Rachel (Ms. Merthyr): Det går slet ikke! At skrive "Jeg har ikke været på ferie, så længe jeg kan huske" er ganske utilstrækkeligt.

Bipersoner

Lærerne er alle beskrevet i Appendiks I.

Scene 3: Farvel

Plot

Chemex har nu gennem flere år inficeret Welshbury og dens borgere med Slangens onde indflydelse - denne scene tjener til at ridse den situation op, og til at fylde karaktererne med en gennemført fornemmelse af afsked. Scenen har ingen særlig motivation for karaktererne, men den falder ganske naturligt alligevel - de vil uværligt komme gennem byen en eller flere gange denne dag; så bjerget kommer til Muhammed.

Setting

Welshbury kunne have været Jordens dejligste by. Meget walisisk på mange måder; huse i traditionel lokal stil, omgivet af skov og slette, grønt, grønt & grønt, masser af lokalhistorie, med meget mere. Knap 2.000 indbyggere. Der er et posthus, en lille bank, en anglikansk kirke, et par butikker (hobby-handlen, en købmand, en sy-ting og andet efter dit behov) og en pub, "the White Man". En gang i mellem kører en landmand gennem byen i hestevogn.

Dialog

Først er der en række møder med "tilfældige" mennesker fra byen, og der er sikkert osse en smut hjem omkring. Herunder er et par eksempler; den slags fungerer faktisk bedst improviseret, men prøv under alle omstændigheder at gøre det lidt antydende i fht. scenariets indhold (forandring, død, naturen, byen, forureningen ...).

- Constable Witherspoon (kommer just ud fra pubben): Vil først stoppe dem lidt bryskt, og så falde i mere skødesløs snak (så skødesløst det nu kan blive overfor disse særlinge). Måske spørge dem om deres fremtidsplaner - lidt bekymret for at skulle have dem hængende i Welshbury i flere år - og ad den vej komme ind på Chemex.

- Fader Hungate: Vil forhøre dem om deres afklarethed i fht. til deres tid her på Jorden; mener at man skal tale om den slags, når Solen skinner, og ikke medens Himlen er grå. Se realiteterne i øjnene, medens tid er.

- Nicholas Joyce (på cykel på vej fra skolen og hjem til sit lille hjem på landet): Vil tage sig nogle minutter til at snakke om hvad som helst - også drømmene (men må videre inden det bliver for dybt).

Bipersoner

Fader Hungate, landbetjenten Witherspoon, Joyce og totemet er beskrevet i Appendiks I.

Scene I.a: Den hvide høj

Plot

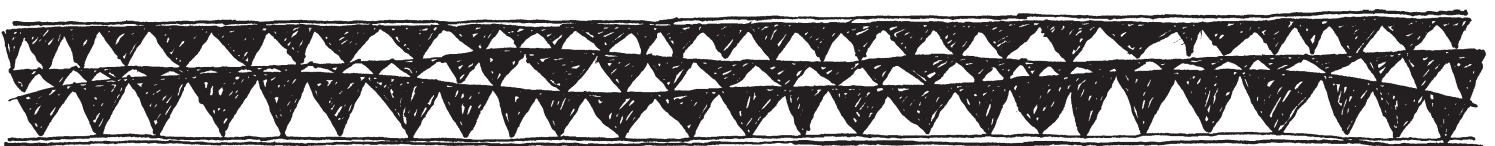
Garet har sendt den gamle Septs totem ud for at finde arvtagerne, hvalpene. Men dens kræfter er svindende, og den har svært ved at materialisere sig i landsbyen. Desuden ønsker den ikke at påkalde dem Gash's opmærksomhed mere end nødvendigt.

Setting

En mobil scene der kan sættes ind, hvor & hvornår den passer bedst. Høgen vil vise sig sidste gang, når karaktererne er ved at have fået nok af Gash og/eller Welshbury. Det er da, for at lede dem ud til Kilden.

Dialog

Den har ikke noget at sige på nuværende tidspunkt. Det nærmeste, den kommer på kommunikation, er hæse skrig - den kan videregive en fornemmelse af dens følelser; angst, ophidselse, begejstring.



Og så er den en vigtig formidler af Kapitel I's grundidé omkring "den sidste dag". Den er psykopompen, der er kommet for at bringe dem fra de levendes land til det Hinsides. Som sådan må den gerne fremkalde en uforklarlig frygt i karaktererne, men prøv gradvist at dreje det over til en erkendelse af det uundgåelige - høgen vil til stadighed antage en mere utålmodig positur. Og når den først har hjulpet dem mod Gash, skulle mistænksomheden helst være meget uanselig.

Drama

Folk i byen kan ikke se den - kun karaktererne, hvilket kunne føre nogle lidt improviserede scener med sig (Høgen der kæmper for at gøre gruppen opmærksom på noget, medens de prøver at føre en fornuftig samtale). Den vil også kunne bruges i forbindelse med Gash - den afleder opmærksomheden fra dem eller på Gash. Men den er der iøvrigt ikke for at lave ballade - det tager Gash sig af.

Bipersoner

Totemet og de der allerede befinder sig i Scenen.

Scene I.b: Den sorte ulv

Plot

Victor Gash er i Welshbury. Han og de øvrige i Chemex-bestyrelsen har nok en anelse om, at varulvene har forplantet sig, og at potentielle faremomenter er på fri fod i lokalområdet - og det er med at få dem knust fra starten. De har dog ikke kalkuleret med en så spontan vækkelse, og totemets/Garets guiden af hvalpene. Men han er der og vil snart kunne vejlede et eller andet.

Setting

Endnu en mobil scene. Gash kører rundt på sin motorcykel og er ganske bemærkelsesværdig i landsbyen - de vil kunne møde ham, når han cruiser byen, under et check på skolen, og senest når de går ind i skoven (han vil da nok skifte til ulve-/crimos-form).

Dialog

Han vil undgå kontakt, indtil han har sikret deres identitet og jager dem åbent, og så er det stadig ikke for at snakke. Hvis karaktererne forhører sig om ham, vil man kunne sige, at han arbejder på Chemex, og evt. at han er sikkerhedschef. Han har ikke talt med nogen i byen.

Drama

Han gør ikke direkte noget (endnu), men han skal fremstå som en stadig større trussel. Han kunne dog osse lave et eller andet brutalt, hvis karaktererne tøver - dræbe et kæledyr, smadre noget - men det er ikke specielt nødvendigt.

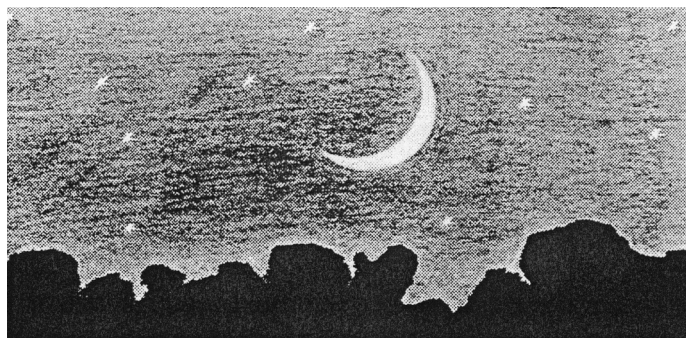
De, der har den specielle evne at kunne fornemme forurening (Jonathan, Christopher og Rachel), vil kunne fornemme Gash som ubehagsfremkaldende (Perception+Occult, hvis du vil bruge terninger) - om de kobler ham med forurening er deres problem; det er ikke vigtigt.

Allerhelst skal du lade ham virke truende på en paranoia-fremkaldende facon - det usete er oftest det mest skræmmende. Byg det op med fornemmelser, små bevægelser i skyggen, så røde øjne, så den sorte skikkelse og til sidst skulle den blotte lyd af motorcyklens rumlen (og den uhyggeligt levende sorte os fra udstødningen) være nok til at fremkalde gysen.

Bipersoner

Beskrevet i Appendiks I. I denne scene er han klædt i en sort frakke med en høj krave, der går til midt på lårene. Solbriller. Sorte jeans og biker-boots. Ellers er han pæn i tøjet, med slips og sort habitfrakke.





KAPITEL II: SANDHEDER

*The woods are lovely, dark and deep,
But I have promises to keep,
and miles to go before I sleep,
and miles to go before I sleep.*
- Robert Frost, *Stopping by woods*

De unge mennesker præsenteres for deres skæbne og den evige konflikt, de er udvalgt til at blive en del af. De forlader i starten deres sikre barndom og træder ud i uvisheden - men hurtigt trækkes fronterne op - de ydre (kampen mod Chemex/Slangen) såvel som de indre (den truende og vågnende seksualitet, og deres individuelle problemer).

Dette kapitel følger gruppen fra Kilden, forbi Harrad's Tooth og til Garets hvilested. Chemex er samtidigt på jagt efter Gareth, men heltene (?) når ham først, og han indvier dem i sin viden, inden han dør. Nu er de overladt til sig selv og deres egne valg (mere om det i sidste kapitel!).

Scene 4 vil muligvis kræve lidt tid, og lad bare spillerne snakke. Derefter er det rimelig lige ud ad landevejen, men det vil nok alt i alt tage mindst et par timer.

Scene 4: Kilden

Plot

Ledet af totemet (eller på egen hånd) begiver gruppen sig ud i skoven. I starten vil Gash evt. være på sporet (uha!), men totemet vildleder ham. De kommer ud til Kilden, hvor totemet (i scenens slutning) vil vise sig for dem og kommunikere med dem. De har nu tid og rum til at diskutere drømmene. Der opstår en meget stærk opbygning af drifter, medens de er her - Kilden reagerer på den forvandling, der allerede er sket i dem, siden de havde deres seneste drømme i nat, og forstærker

følelserne. Det er lidt et trick, for at sikre at seksualitetsproblematikken ikke glider i baggrunden; det er netop nu, den begynder at blive vigtig.

Der er meget tale om en dyb indånding, inden scenariet ræser videre.

Setting

De lader byen bag sig og kommer ind i skoven. De tager ca. 1 time at gå til Kilden. De skal have fornemmelsen af at være på vej ud i det uvisse, selvom de har gået her 1.000 gange før. Dette er rejsen fra den mundæne, fysisk bundne, velkendte verden til den transcendent; mødet med myterne, en åndelig verden - det er Moses på Bjerget, Jesus i ørkenen, for Helvede! Så pres billedet igennem.

Først går man ad en sti, der følger et træhegn, der skiller to marker. Skellet mellem mark og skov kommer efter 10 minutters gang - et mosbevokset stendige. Stien drejer af og følger diget, så herfra må de styre efter deres instinktive fornemmelse af retningen til Kilden. Bevoksningen bliver gradvist tættere og skoven mørkere, da de næste kilometer er bevokset af en del grantræer. Så åbner det lidt op igen, landskabet bliver mere bakket, indtil bar klippe begynder at stikke frem hist & her. De passerer et vandløb, der er et stykke ud over en åben græsslette, ind i et blandet stykke af skoven, nedad bakke, over en rigtig flod (ad velplacerede - men noget risikable trædesten), og så er man der: De væltede bautaer markerer grænsen til Welshbury Brook, en lund med Kilden som centrum og lige tilpas med træer og blomster. Der er lidt lunere her end i resten af skoven, og fuglene synger også lidt bedre.

Dialog

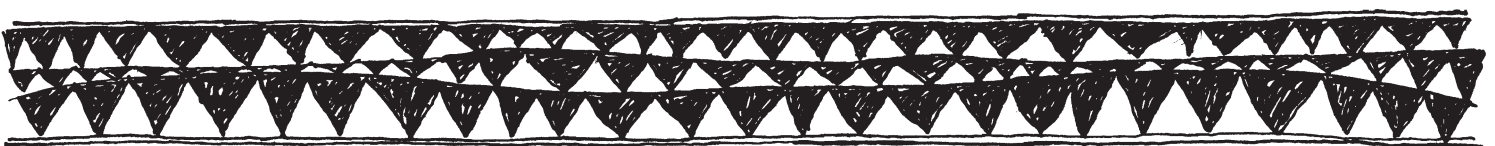
Diskussion af drømmene - lad evt. spillerne rulle Perception+Enigma, Sv#7-8, men kun hvis du er villig til rent faktisk at give oplysninger fra dig - det kan være svært ikke at blive for åbenlys.

I løbet af diskussionen (eller hvad de nu end laver) stiger safterne, og det kan der jo meget vel komme noget spændende ud af - skænderier, flirt, whatever (se under Drama).

Da høgen igen viser sig, har den noget flere kræfter grundet kildens naturlige energilager - den er nu i stand til at formidle mere sammenhængende meninger.

Drama

Drama er måske ikke det rigtige ord, men medens de er her, bemærker de løbende en stigende fornemmelse



af, ja, “noget i luften”, så at sige. Det starter naturligt med en afslappethed, og så en kraftigere fornemmelse af sanselighed. Deres fremtrædende følelser forstærkes - er Jonathan nervøs, begynder han at føle paranoia, Christophers fornemmelse af Gaias kvindelighed kunne give ham en overvældende følelse af begær osv. Det bygger op, og når du føler scenen er ved at være udspillet, afbryder du den - totemet viser sig igen med et skrig, og gruppen kommer til sig selv igen.

Bipersoner

Den Hvide Høg.

Scene 5: Harrad's Tooth

Plot

Totemet guider nu åbentlyst figurerne - til den gamle Caern, Harrad's Tooth. De skal se effekterne af Chemex/Slangens voldtægt. Her møder de tre Chemex-arbejdere, der er på en lille inspektionsrunde.

Hvis du føler dig meget under tidspres, kan denne scene snildt undværes.

Setting

Gennem skoven og til den stinkende giftpøl, der engang var en Caern. Harrad's Tooth har navn efter trolden fra et walisisk folkeeventyr - klippen var næsten 6 meter høj og 3 diameter, inde i den blev et kildevæld presset op, og det løb ud gennem små sprækker i stenen. Nu er stenen flækket, og kilden vælter ud som en tyktflydende, galdelignende vædske.

Drama

Tre Chemex-folk er til stede. De er ved at tage nogle prøver af jorden for at sikre sig skadens fuldstændighed. De går rundt i sort gummitøj og har masker på. En sort Chemex-helikopter står og venter i lysningen. På et tidspunkt går én af dem i gennem dens sorte reflekterende ruder! (han “side-stepper” ind i åndeverdenen, se Appendiks II) og kommer tilbage et øjeblik efter; han viser “thumbs up” - umbraen er allerede ved visne. Så flyver de.

Alt i alt er de der kun ca. 5 minutter efter karakterernes ankomst, så det er egentlig bare at vente. Men beslutter gruppen at handle (overfalde dem), kan de godt overmandes, og de er ubevæbnede. Der vil dog ikke komme noget videre ud af det. De ved ikke noget særligt - og stedet er da absolut ikke tilsvinet af dem.

Det kan også være, at de, grundet stedets stærkt forgiftede luft, ikke er i stand til at kontrollere sig og utilsigtet påkalder sig selv opmærksomhed (de kan ofre Willpower for at undgå besvær eller teste på Stamina+Survival).

Bipersoner

Chemex-folkene er udenbys fra. De tjener *the Wyrms* fuldstændigt og vil inden længe forvandles til fomori (vanskabninger i Slangens magt).

Scene 6: Den sidste kriger

Plot

Dette er indvielsen - de finder Gareth, og han forklarer tingenes rette sammenhæng. Dette er muligvis en af de lidt længere scener, men lad ikke spillet gå i stå her - Gareth er døende, og han vil alligevel ikke kunne forklare alt lige nu & her.

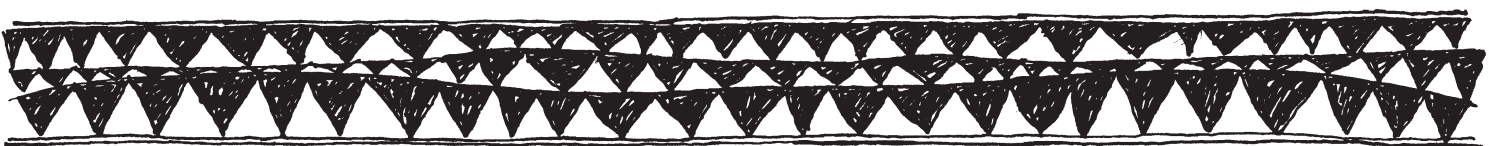
Her omkring når Chemex jagten (Kapitel II.a) også sit højdepunkt, og Gareth vil dø i en sidste episk kamp - dette er dog ikke karaktererne forundt at se.

Setting

Garet ligger i en lille jordhule i banken ved en lille bæk. Et stort gammelt træs rødder danner et stabilt loft og dækker - med lidt hjælp fra hængplanter - siden ud mod den rislende bæk. Her er meget stille, og efterhånden som gruppen nærmer sig, får de en klar fornemmelse af, at skovens dyr ikke frygter dem, men lissom holder øje med dem - de vogter deres faldne ridder.

Dialog

Ork, ja! Alle spørgsmål skal ikke nødvendigvis besvares - Gareth er jo dog døende - men lidt om den gamle Sept og deres nye ansvar, Gnosis & Rage, *the Wyrms*, Gaia. Han kalder dem “hvalpe”, og hvis de ikke fanger tråden med det samme, siver den generelle idé nok ind, efterhånden som flere sandheder kommer frem. Det han vil fortælle, er mere eller mindre det, der står i Appendiks II om settingen + deres nedstamning. Og så vil han fortælle dem, hvordan de kan “træde sidelæns” ind i åndeverdenen (de har muligvis set det i funktion, da en Chemex-fyr trådte ind gennem en helikopterrude). Teknisk set drejer det sig om at slå sit antal Gnosisteringer mod en Sv#, der er afhængig af, hvor nært knyttet stedet er til åndeverdenen.



Slutteligt fortæller den Hvide Høg, at den nu vil bevæge sig hjemad - den vil finde sin plads i åndeverdenen, og de må selv finde deres eget totem, når tiden er til det (altså ikke lige foreløbig). Men får de brug for den, vil de kunne opsøge den i Umbraen.

Drama

Totemet sætter sig på en gren over Garets hvilested, og når én eller flere af figurerne går nærmere for at se, hvad tæppet skjuler, falder Garets hvidpelsede og blodindsmurte arm ud. Han har brug for hjælp for at komme ud. Alt virker roligt, men det er forståeligt, hvis spillerne er lidt bekymrede over situationen på deres figurers vegne.

Efter Garets monolog frigør han en del af sine opsparede kræfter, og de får deres fulde Gnosis (krydser i alle kasser) + et par Willpower-point afhængigt af hvor godt de modtager sandheden. Deres Rage vil fra nu af kunne opbygges (de får deres første point automatisk, da de bliver opmærksom på nymånen over dem). Hvor mange Rage-point, de kan spare op til næste scene, er ret vigtigt - men de kan endnu ikke formskifte pointene til trods.

Jagten (Scene II.a) kulminerer næsten parallelt med denne scene. Garets død (med sit sidste åndedrag skifter han tilbage til sande form, lupus, og hans ånd drager bort). Høgen bliver i øvrigt hos Garets - den er ikke gruppens totem; så nu er de på egen hånd.

Karakterer

Garet (Appendiks I). Han er i sin Crinos-form, hvilket vil sige, at han er stærk nok til at holde døden fra døren, men også at han har svært ved at tale tydeligt uden at skulle ofre dyrebar Willpower. Derfor kommunikerer han gennem Høgen, der telepatiske videregiver hans tanker.

Scene II.a: Jagten

Plot

Gash har fået en grum mistanke om, at der kunne være en overlevende, der hjælper vores helte, og Bestyrelsen har straks sat en klapjagt igang. Garets mål, og de skal nok finde ham, nu hvor de ved, der er nogen derude.

Setting

En mobil scene. Den begynder kort efter, figurerne forlader Kilden, og ender i et brag, da de finder Garets. Bestyrelsen starter fra fabrikken og bevæger sig i zig-zag mod bækken, hvor Garets er.

Drama

Masser. Det meste af tiden vil det gå ud på at skulle skjule sig. Der er også dyr, der vil få brug for hjælp. Slutteligt en hæsblæsende flugt til Kilden (helle).

Bestyrelsen skyder på alt, hvad de ser bevæge sig. Det må stå figurerne klart, at de ikke kan klare dem - endnu. Selvom deres Rage kører op, kan den endnu ikke komme til udløsning.

Nogle mulige tests: Hvis de vil skjule sig i træer, er det Dexterity+Athletics, Sv#2-4 for at klatre op. For at indhente én er det osse Dexterity+Athletics, Sv#6 - både forfølger og forfulgt ruller, og man kan bygge succeser op over flere runder. Skygning er Perception+Investigation, Sv#5-9 og Dexterity+Stealth med sværhedsgraden afhængig af den skyggedes opmærksomhed. Snige er Dexterity+Stealth, Sv#=vagtens Perception+Alertness. Man bruger Perception+Primal-Urge/Survival til at henholdsvis tracke og følge spor.

Scenen skal endelig have lov til at eskalere til det vanvittige. Jagtens form er i sig selv ret grotesk, og husk at det formentlig endnu er seks forvirrede teenagere, der løber rundt. Efter dialogen med Garets, kan du begynde at antyde mere ukontrollerede følelser i dem - de bliver mere og mere drevet af deres instinkter, noget der kan spilles op til at virke skræmmende - et ukontrolleret bæst, der lurar under deres civiliserede overflade (de kan evt. få ubehagelige mareridts-flashbacks).

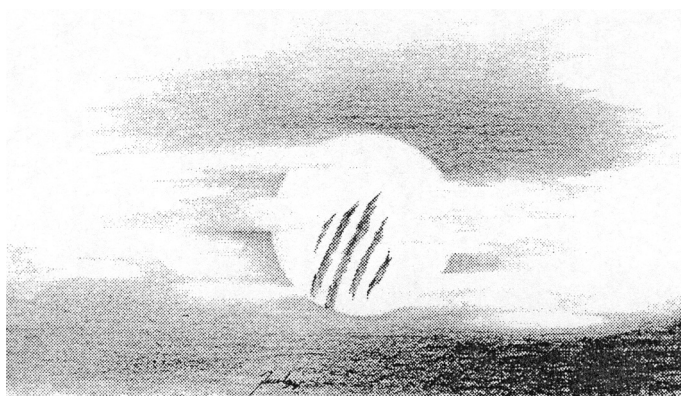
Dialog

Garets, der som det sidste hvæser af karaktererne, at de endnu ikke er rede til at se Slangen i øjnene - deres forvandling er ikke fuldstændig. "Løb til Kilden - mød jeres indre dæmoner og gør jer fri."

Karakterer

Hele Bestyrelsen - 5 stk. - er her samt hjælpere, sortklædte Chemex-ansatte. De har en helikopter i luften, Gash i ulveform, et par pick-ups og hobevis af våben og high-tech udstyr.





KAPITEL III: RAGE!

*Do not go gentle into that good night.
Rage, rage against the dying of the light.*
- Dylan Thomas, *The dying of the light*

En hel masse tråde skal samles nu: Hver af karaktererne har fået trådt på sine ømme punkter scenariet igennem, og de er ikke modne til at tage ansvaret for deres iboende monster (*vil de overhovedet?*), før de har konfronteret det, der hæmmer dem hver især. Desuden vil Chemex-Bestyrelsen nu være mere end mistænksomme og ane Gaia-krigernes eksistens - et fysisk opgør i større eller mindre målestok er uundgåeligt.

Det er i dette kapitel dine evner som Fortæller (og spillernes som formidlere af deres karakter) skal stå sin prøve: Der skal virkelig være bygget godt op til selvrealiseringen.

Og så skal det hele lige rundes af. Der er to mobile scener, der kan levere en dramatisk finale: Den ene kræver at karaktererne opsøger bestyrelsen på Chemex-fabrikken, i den anden opsøges de af Gash (evt. m.fl.), der slipper sig selv løs i et angreb på heltene. Den sidste løsning kræver mindst tid og er let at iscenesætte, men den anden er mere episk og giver plads til de helt store heltegerninger (og en tapper død).

Dåbs-scenen må om nødvendigt tage hele natten!

Scene 7: Døb

Plot

Tilbage ved Kildens beskyttende magi står karaktererne nu med ansvaret for deres egen skæbne. De skal acceptere eller fornægte deres ansvar. Men før de ansvarsfuldt kan

påtage sig opgaven, må de gøre op med gamle dæmoner.

Kildens helligdom invaderes, og situation provokerer karaktererne til deres valg. Witherspoon, Roger Merrick, Brian Shaw m.fl. er ude at søge efter de unge mennesker. De vil selvfølgelig have dem med tilbage, hvilket ikke kan lade sig gøre længere (eller hvad?).

Medens denne scene udspiller sig, vil Bestyrelsen have afsluttet deres jagt. De vender tilbage til Chemex med Garets ulvehoved på en sort pick-up's køler.

Setting

Welshbury Brook i al sin skønhed. Giv dem et par minutter til at puste ud - berolig karakterer (såvel som spillere) med din milde røst og fremman det vidunderligste naturbillede, du kan. Brug nogle malende billeder og drag om overhovedet muligt karakterernes stemning ind i dem.

Dialog & Drama

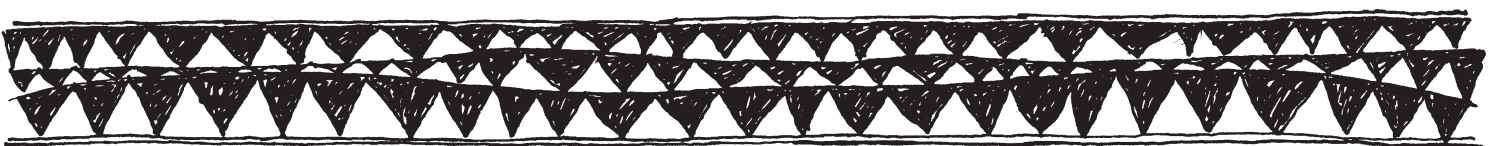
Scenen har til formål at give karaktererne en chance for at modnes til deres nye liv og lade de gamle spøgelser bag sig. Disse mål er individuelle, og du bør have godt check på dem (se "Seks Unge Mennesker").

Eftersøgningsholdet dukker op - spillerfigurerne ved, at nogen er nær, allerede inden holdet når stenringen. Det vil formentlig være nat, og lygterne røber dem på lang afstand. Kort efter står de ved Kilden - ingen af dem har været her før, men nogle af dem har godt vidst, at de unge gik til et privat sted i skoven.

Tingene begynder meget hurtigt at eskalere - lad spillerne tage en stress-test; de vil nu have mulighed for at skifte til varulveform; på et tidspunkt hvor de kan risikere at dræbe deres nærmeste.

Jeg kan forudse en række konflikter ved de velmenende landsbyboeres ankomst; der er muligvis flere end dem, jeg herunder opridser - opstået undervejs i sessionen - brug dem endelig. Det primære er, at karaktererne skal have muligheden for at slippe ud af deres fortid og favne fremtiden med eftertanke.

Roger vil tvinge Wendy med tilbage - han har det meget sært ved Kilden (Gaia bekæmper Wurm-indflydelsen i ham). Han slår Wendy (hvilket kan fremprovokere reaktioner til hjælp fra både David (må styre vreden - han kan ødelægge Rogers chance for at blive fri for sin besættelse), Edward (træde ind og mægle - eller lade ulven komme frem og kæmpe med Gaia mod Slangen i Roger), Christopher (en mulighed for at blive vred; han kan muligvis træde ind i ånde verdenen og fordrive



Wyrms-tilstedeværelsen; men kun hvis han har accepteret, at retfærdig vrede kan være nødvendig) og evt. osse Jonathan (påtage sig helterollen)).

Brian er oprigtigt bekymret for Jonathan og vil prøve at overtale ham til at komme hjem. Jonathan bør nu sætte foden i og udtale sig ærligt.

Rachel reagerer voldsomt mod den første forvandling til ulv - hun glider ind i sine dødsfikserede billeder af ulykken og det brølende dyr, og frygten for at lade sig hengive til sin dyriske arv skræmmer hende - det vil føre til kamp, og kamp fører til død. Dette er hendes chance for at konfrontere fortiden - hun må lade "filmen" køre til ende (det kan kræve Willpower at turde blive ved): Ulven, der stod i vejen, når at flytte sig; bilen crasher, og Rachel slynges omkring - ser forældrene og søsteren dø. Men ulven er ikke ond - den trækker hende ud af vraget, slikker hende i ansigtet og løber bort. Så eksploderer bilen, og hun mister bevidstheden. Meningen er at give hende en mulighed for at acceptere forældrenes død - det var simpelthen et uheld; og give en forståelse af, at ulven ikke kun fører vold men også en mulighed for frelse med sig.

David og Jonathan har allerede begge fået en lille hjælp til at forstå deres problemer: David må ikke lade vreden styre ham - det gjorde den gamle Sept (som Gareth har fortalt), og det blev deres død. Jonathan må på dette tidspunkt være overbevist om, at der er mere mellem himmel & jord, og der er plads til - og brug for - helte.

Ellie fra Ashbury-husholdningen kommer på Margareths vegne - hun vil fremlægge Edwards moders bekymringer meget levende, da hun selv har frygtet for hans skæbne. Hun har en besked fra moderen: "Jeg kunne ikke bære, hvis du gik som din fader - han måtte følge det Vildes kald. Hvad med dig, mit barn?" - Margareth har frygtet, at Edward ville udvikle Ulven, men er nok den forælder, der bedst vil kunne forstå, hvad der er sket - måske endda fatte nyt håb og komme i bedring. Edward vil kunne leve med sin Ulv og sin moder. Hvis han indser det og skifter form, må du ikke lade ham æde Ellie i frenzy.

De mennesker, der er til stede her, vil panikke i større eller mindre grad, hvis de ser en karakter skifte form nu. Nogle vil stå lamslåede, andre løbe skrigende bort, andre igen blive hysteriske på den ene eller anden måde. Men når heltene vender tilbage til Homid-form, går det over, og Deliriummet vil få borgerne til at glemme/bortforklare det hele. Eftersøgningsholdet vender hjem til Welshbury med mere eller mindre uforettet sag - i klynger, parvis eller alene.

Heltene er på nuværende tidspunkt i stand til at "træde sidelæns" ind i åndeverdenen gennem en spejlblank overflade. Det kunne blive et flot billede på deres anden dåb. Og så kunne det ovenikøbet være relevant i to tilfælde: De ønsker at bekæmpe den onde indflydelse i Roger (eller i andre tilstedeværende Chemex-folk), eller de vil søge råd hos totemet (Sv# er 5 omkring Kilden).

Chemex-ånderne kredser omkring de ansatte, men de er ikke noget problem at fordrive for en vild & voldsom varulv. Når de er væk, bliver ofrene forvirrede og skal bruge et par dage på at blive sig selv igen.

Høgen skal påkaldes, hvis de vil i kontakt med den - den er nu et frit og selvstændigt væsen i Umbraen, og den vil virke mindre venlig nu end tidligere, hvor den var en tjenende ånd og fik sine kræfter fra andres tro på den. Den vil opfordre til at bekæmpe Chemex men ikke gøre noget dumdrigt. Den vil også kunne advare heltene, hvis Gash (m.fl.) er på vej - så er det nok en god idé at få landsbyboerne væk derfra.

Karakterer

Eftersøgningsholdet (består af Constable Witherspoon, Ellie Kenton, Roger Merrick, Brian Shaw og evt. andre forældre, lærere (Nicholas Joyce er yderst sandsynlig) eller ansatte fra Chemex, som Roger har fået med (og som også er underlagt stedets onde magt). Brug bipersoner, som kan tilføje et nyt element til situationen, eller som karaktererne har fået en slags tilhørsforhold til i Kapitel I, eller som du bare godt kan lide at spille.

Chemex-ånderne ligner sorte, ubehagelige, beskidte fugle med røde øjne, der kredser om deres offer og med mellemrum hakker i det.

Totemet er sig selv, men det kan ikke længere manifestere sig i den fysiske virkelighed.

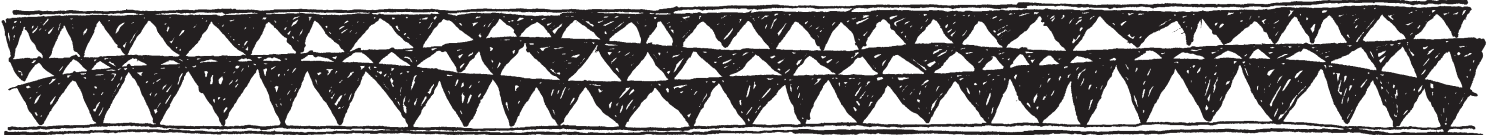
Scene III.a: Chemex

Plot

Hvis gruppen skulle føle sig frisk på en åben konfrontation, er det muligt at komme ind på fabrikken - Bestyrelsen er udmattede efter jagten, så måske er tidspunktet godt.

Setting

Chemex-fabrikken, udvidet til åndeverdenen. Alting er meget værre end normalt - forstærkt sansindtryk. Hvis gruppen vil omgå forhindringerne ved at gå gennem åndeverden, er det Sv#9 (!) og derude er der virkelig



grimt! (men de kan selvfølgelig prøve at gå ind et andet sted - det gør det dog ikke mindre ubehageligt): Toxiske monstre og syresavlende væsner ...

Fabrikkens lay-out er beskrevet nærmere i Introduktionen, og et kort er vedlagt.

Drama

De skal først ind (Intelligence eller Wits+Repair, Sv#6-8) og undgå vagterne (snige). Så begynder Umbraen at indvirke på dem.

Fabrikken er så ubehagelig, at de må teste Stamina+Survival, Sv#5-8 med mellemrum for ikke at blive syge og dårlige.

De vil opdage, at vagterne er hensynsløse og meget vel kunne finde på at skyde først og spørge bagefter (men nogen af dem er uskyldige fra landsbyen, der er kommet i Slangens magt). Desuden giver Umbraen et indtryk af, at der hele tiden er ubehagelige væsner i skyggerne.

Bestyrelsen befinder sig på kontoret - vagter kan evt. omtale dette. Konfronteres de af seks velmotiverede varulve, vil Alex/Psychomachien og Linda/Scragen gå i Umbraen og lade de andre kæmpe fysisk. Der vil de antage nogle grumme skikkelser - slippe deres besættende ånd fri - og vente og se situationen an. Evt. vælger de - hvis kampen går dem imod - at efterlade deres kødelige boliger (i hvilket tilfælde Linda og Alex vil være let bytte) og suse bort. En anden mulighed er, at Psychomachien i Alex mønstrer alle sine kræfter - Alexes krop vil mutere og blive ganske monstrøs og uhyrlig. Det hele afhænger også af, hvor godt du mener, heltene har gjort det op til nu.

Dialog

Der kan blive tale om Chemexernes vrede udgydelser, der giver truppen indsigt i deres sindssyge.

Bipersoner

Vagter - sortklædte og bevæbnede. Du kan evt. vælge at slække på vagten for at få heltene frem til Bestyrelsen lidt hurtigere - selve ubehaget omkring fabrikken kan også være nok til at bygge spændingen op.

Bestyrelsen som beskrevet i Appendiks I.

Scene III.b: Duel

Plot

Den afgørende energiudløsning; fortjenesten for spillernes koncentrerede indsats. Hvis heltene ikke vil angribe Chemex frontalt (egentlig ganske forståeligt og fornuftigt nok), må du alligevel give spillerne et passende klimaks og karaktererne den første prøve på en Garou's ansvar & liv - et passende antal Bestyrelsesmedlemmer overfalder ganske enkelt heltene (Gash må være i blandt dem; kun han har deres fært).

Det skal ikke være den endelige sejr - det er for usandsynligt - men et lille skridt i den rigtige retning, måske.

Setting

Hvor som helst i Welshbury-området, men det mest sandsynlige er nok ved Kilden, eller medens (hvis) figurerne går tilbage til landsbyen. Afgør om det er et sted med tæt skovbevoksning eller en åben græsslette, sæt et par interessante features (et særligt kroget træ, en lille ruin eller lign.) ind i landskabet, og så skulle det hele være klart til et episk showdown.

Drama

Wyrn-krigerne vil antage, at heltene er svage, unge og måske endda sågar stadig ikke i stand til at antage ulveform - og derfor vil de blive overmodige og dumme sig (rollerne er byttet om i fht. den gamle Sept - da var det varulvene, der blev overivrige). De røber sig på afstand og giver således karaktererne tid til at tænke og skifte form eller gå ud i Umbraen.

Kampen kan meget vel foregå både fysisk og åndeligt. Brug nogle af idéerne fra den foregående scene til at overveje, hvad skurkene kan finde på.

Og det er ikke så slemt, hvis nogen skulle dø i kampen, for det vil være en smuk og heroisk død for Gaias sag (og spillet slutter alligevel kort herefter).

Dialog

Passende udråb ("tag den, din hund!"), smertesskrig ("Argh!") og almindelig jubel, når fjenden er slået ("and there was much rejoicing. Yaay!").

Bipersoner

Fjenden! Gash, i det mindste. Jeg henviser (for sidste gang) til Appendiks I - overvej nøje, hvor meget du vil udsætte truppen for; det er nogle ubehagelige typer.



AFSLUTNING

*I guess it must be the flag of my disposition,
out of hopeful green stuff woven
- Walt Whitman, Leaves of Grass*

Hvordan, du får rundet af, må være afhængigt af, 1) hvordan den afsluttende kamp er endt, 2) hvilke tråde der skal samles op, og 3) hvad du tror, dine spillere vil blive glade for at høre - afslutningen sætter et stærkt eftermæle over spil-sessionen, og her har du virkelig en lejlighed til at sætte en ordentlig prik over i'et. Men helst skulle det indeholde et håb for et stærkt & stolt liv og måske en bedre Jord for os alle (der er dog ingen grund til at blive corny).

Der må sættes et tilfredsstillende punktum for nu (selvom det her godt kunne ligne starten på en længere kampagne), og spillerne skal føle, at de har fortjent en eventuel belønning - jeg tror, en lille sejr er mest sandsynlig: Bestyrelsens fald fører til en midlertidig lukning, der kan bruges til noget fornuftigt, eller de bundne/lettere besatte arbejdere befries fra Ormens åg. Eller jorden, hvorpå de har gjort noget smukt eller stærkt (en af dem er måske død der), blomstrer op og bliver en slags natur-helligdom.

Men forude venter i hvert fald en officiel Rite of Passage og oprettelsen af den nye Caern. De skal osse finde en passende form at forholde sig til menneskesamfundet på (Welshbury Brook II, anyone?).

Slut



APPENDIX I: BIPERSONER

*Got people stocked in every shade,
Must be doing well with trade.
Stamped, addressed, in odd fatality,
That evens out their personality.*
- Genesis, *The Grand Parade of Lifeless Packaging*

Ingen har fået sat tal på deres evner (men Bestyrelsen og de Gode Kræfter har dog egenskaberne (Attributes), så du må simpelthen bruge din fornuft, hvis det bliver nødvendigt med et præcist tal.



Chemex-Bestyrelsen

Disse fem væsner er meget ubehagelige - husk at det var dem, der stod bag nedslagtningen af den gamle Caern. Pas på med hvordan du bruger dem og lader dem bruge deres kræfter. Alex er fomoriernes (Janosch & Diane) absolutte herre - de vil adlyde ham blindt. Gash er mere selvstændig, men til gengæld er han så slave af sine instinkter - han er for utålmodig til at være rigtig effektiv. Linda er oprørske af natur og adlyder mest Alex, fordi han er den stærkeste.

Power er et mål for et åndevæsens kraft-niveau - jo højere, des sejere. Pointene kan bruges til at gøre overnaturlige ting i Umbræen.

Fomori (sing.: fomor) er mennesker, der har solgt deres sjæl til Slangen i en sådan grad, at deres kroppe er begyndt at mutere. De fleste bliver fuldstændigt til monstre, men enkelte bevarer en slags identitet.

Victor "Gash"

Sikkerhedschef for Chemex

Gash er varulv af Black Spiral Dancer stammen: Han har solgt sin sjæl til *the Wyrms*. Siden er det gået ned ad bakke. Han er en stærk varulv, ingen tvivl om det, men han lever som en slave i Pentexes kontrol.

I menneskelig form er han lille og ret grim. Hans hud er næsten albinoagtig, han har mørke rande under øjnene og han lugter grimt. Som varulv er han endnu hæsligere: Hans pels er sort, men visse steder er den drysset af og afslører blanke skæl. Hans snude er meget fladtrykt, og hans ører er lange og strittende.

Hans mange Gifts gør ham ret sej i kamp, så du må overveje, om han skal bruge alle kræfterne; de kunne f.eks. være begrænsede, hvis han kom for nær Kilden.

Strength	4	Charisma	1	Perception	4
Dexterity	3	Manipulation	3	Intelligence	2
Stamina	4	Appearance	2	Wits	4

Rage: 5; Gnosis: 3; Willpower: 6

Gifts:

- Ears of the Bat (lvl. 2): Sonar som flagermus. Kan sanse selv i totalt mørke.
- Foaming Fury (lvl. 3): Han skummer grønt udflåd fra gabet. Bider han nogen, skal ofret klare Stamina+4; Sv#8 eller gå i Frenzy.
- Sense Wyrms (lvl. 1): Kan sanse Wyrms i nærheden (Perception+Occult; Sv#(afhængig af lokal koncentration))
- Curse of Hatred (lvl. 2): Hvis han fremhvæser sit inderste had, kan ofret knækkes psykisk. (1pt. Gnosis; Manipulation+Expression; Sv# er ofrets WP. Lykkes det, koster det ofret 2 WP og 2 Gnosis).

• Mindspeak (lvl. 1): Gash kan drage folk ind i vågne drømme (1 WP/person; Appearance+Performance; Sv# er offers WP). Så længe man er fanget i drømmen, mister man 2 terninger på alle tests (ekskl. Gash selv, men kan selv tage aktivt del i drømmen).

• Call of the Wyrms (lvl. 2): Han kan tilkalde andre Wyrms-væsner med dette kald (Manipulation+Leadership; Sv#8).

• Song of Rage (lvl. 3): Han kan tvinge Garou i halv-bæst (Crinos) form (Manipulation+Leadership; Sv# er offers Gnosis). De går i Frenzy.

Alexander Joshwood

Chemex Direktør

Altid stilig og checket. I nærheden af de 50. Fint og velplejet skæg; sort hår. Sort tøj af fineste kvalitet - uden nogensomhelst form for pynt.

Han er besat af en Psychomachi - et Umbravæsen, der tjener *the Wyrms*, en såkaldt *Bane*. Psychomachien er et hæsligt væsen. Det er indbegrebet af død, og i dets sande form er det i sandhed en skræmmende ting.

Alex startede i Chemex som en ambitiøs yuppie i '80'erne, avancerede hurtigt, blev mere & mere magtsyg og angrebet af Slangens indflydelse - en perfekt tjener. Som belønning tog psychomachien bolig i ham, og de lever nu i en slags symbiose, men Alex er snart ikke andet end et navn og en ydre skal.

Strength	2	Charisma	2	Perception	2
Dexterity	2	Manipulation	4	Intelligence	4
Stamina	3	Appearance	3	Wits	3

Rage: 10; Willpower: 7; Gnosis: 8; Power: 100

Evner:

• Possession: Kan tage bolig i alt muligt ved at overkomme dets WP med sin Gnosis - det er allerede sket med Alex.

• Airt Sense: Han kan finde rundt i Umbræen. Det koster blot 1 Power at finde noget.

• Materialize: Psychomachien kan vise sig som *sig selv* udenfor Umbræen. Det koster 1 Power/Attribute (altså 90 Power for at få 10 i alle Attributes). Den kan hele Health for 1 Health-level/1 Power.

Linda Damien

Chemex PR Manager

En ung kvinde (ca. 25 år), men ser ældre ud i sit stramme grå antræk. Gammeldags briller og jakke & nederdel. Hun er den, spiller-figurene vil komme i kontakt med, hvis de opsøger Chemex med fredelige hensigter

Besat af en *scrag* - et Umbravæsen, der tjener *the Wyrms*. I åndeverdenen ligner det en ghoult-agtig ting med skarpe kløer og tænder. Den bevæger sig krumt foroverbøjet - næsten på alle fire.

Strength	2	Charisma	3	Perception	2
Dexterity	3	Manipulation	4	Intelligence	3
Stamina	2	Appearance	3	Wits	4

Rage: 10; Willpower: 6; Gnosis: 4; Power: 40

Evner:

- Possession: Som Alex.
- Incite Frenzy: Koster 3 Power; ofret må klare en Rage-test eller gå i Frenzy.

Janosch Klementov

Chemex Kasserer

Fra et eller andet obskurt østland. En kæmpe af en mand. I 40'erne. Går i gråt & brunt, store løsthængende klæder (der får ham til at virke endnu større) og har gråt hår og grå øjne. Han er Fomor.

Janosch startede sin Chemex-karriere som simpel enforcer men har efterhånden arbejdet sig op i rækkerne. Og da han til dels har kunnet bibeholde sin fornuft i en unaturlig krop, er han blevet optaget i selve ledelsen.

Strength	7	Charisma	3	Perception	5
Dexterity	4	Manipulation	3	Intelligence	3
Stamina	5	Appearance	2	Wits	3

Rage: 5; Willpower: 6

Evner:

- Immune to Delirium: Bliver ikke bange for den store, stygge ulv.
- Berserker: 5 Rage points at bruge af.

Diane Thatcher

Chemex Sekretær

Alexanders personlige sekretær, bodyguard og elskerinde. "Den sorte enke" - sort, smuk og giftig. Hun er Fomor.

Hun er et levn fra Alexes tidlige dage i Chemex, men hun har efterhånden opnået nogen styrke, selvom hun stadig er Bestyrelsens svageste medlem. Hun er aldrig langt fra Alex.

Strength	5	Charisma	4	Perception	3
Dexterity	5	Manipulation	4	Intelligence	3
Stamina	5	Appearance	5	Wits	4

Rage: 3; Willpower: 5

Evner:

- Immune to Delerium: som Janosch.
- Slangetunge: Hendes tunge er kløvet som en slanges, og hendes hjørnetænder er ved at vokse sig monstrøst store (men de er endnu kun i vampyrstørrelse).



DE GODE KRÆFTER

Garet og Høgen er på heltens side, men kræfterne er ved at rinde ud. Rage-, Gnosis- og Willpower-tal i parentes er deres nuværende point.

Garet

Den sidste overlevende Garou

Et nobelt væsen til det sidste. Garet er i Garou-form en snehvid ulv (nu indsmurt i blod). Som menneske var han høj, stolt og smuk. Hans stemme er dyb og beroligende, og han indgyder en naturlig respekt.

Han har rejst rundt i Wales i mange år med sit kobbel og pisket stemningen op mod Chemex - nu har han dårlig samvittighed, fordi han var blandt dem, der lod vreden tage overhånd.

Han kender de unge menneskers liv ret godt, da han i perioder har været blandt dem, der skulle holde øje med dem.

Han er født som lupus, og sådan vil han dø.

Strength	4	Charisma	3	Perception	4
Dexterity	3	Manipulation	2	Intelligence	3
Stamina	4	Appearance	4	Wits	3

Rage: 6 (1); Gnosis: 6 (3); Willpower: 9 (3)

Han har Aggravated Wounds ned til "Incapacitated". Han er ikke i stand til at bruge sine Gifts i sin nuværende tilstand, så derfor har jeg udeladt dem.

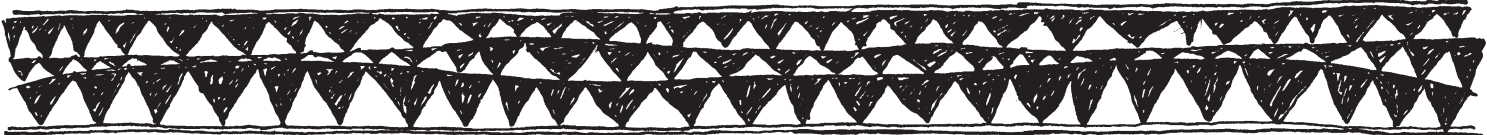
Den Hvide Høg

Harrad's Tooth Totemet


Dette totem er et respekteret væsen, der gennem årtier har tjent Harrad's Tooth Septen. Indtil Caernen blev knust for nyligt, nød den respekt ud i Umbraen, men den er nu efterhånden så reduceret, at den ikke uden videre kan spille på sin autoritet Derude.

Den fremstår tydeligst om natten - dens hvide fjer synes at udsende et blegt skær; lidt lissom én, der står i modlys. Den opfører sig som forventet af en høg, bortset fra at den ikke frygter mennesker eller finder dagslys generende.

Rage: 1; Gnosis: 7 (4); Willpower: 5 (3)



Høgen kan altid finde stammemedlemmer (karaktererne er ikke automatisk inkluderet, selvom den nok skal finde dem), og den kan interagere med den fysiske verden i nødsituationer. Den kan sågar tale, hvis den bruger et Willpower-point.



Mr. (Nicholas) Joyce

Filosofi- & religionslærer

Den unge, frisindede, flinke lærer - en rigtig rebel i staben. Er i '30'eren, har relativt langt, krøllet, rødt hår. Overskæg og sygekassebriller. Har en del psykologisk viden om selvrealisering, seksualitet og lign., men det er rent faktisk forbudte emner.

WELSHBURY-BORGERE

Disse personer har ikke fået angivet stats, men det skulle heller ikke være nødvendigt - de er primært beregnet til at blive rollespillet.

Mr. Benes

Headmaster

En gammel mand med gråt, tilbagefriseret og bølgende hår fyldt med brylcreme. Små læsebriller som han altid kigger overlegent ud over. Han har et langt, tyndt ansigt med hængekinder og smiler aldrig.

Han har let til fysisk afstraffelse. Ultra-konservativ. Har et traume omkring sin søn, som er indlagt på psykiatrisk hospital - egentlig pga. af en forfærdelig opdragelse (det er ikke noget samtaleemne).

Mrs. Murdock

Musik- & dramalærerinde

Typisk burhønetype. En ældre kvinde med lange, tynde fingre og klædt i gråt tøj: pliseret nederdel og højt knappet krave. Egentlig meget flink men altid nervøs, fordi hun ikke kan styre klassen - bliver indigneret og vred, når de får dråben til at flyde over. Klaverspiller (Edward er hendes kæledægge - meget ubehageligt).

Mr. Gilmore

Matematik- & fysiklærer

En lille, fyldig ældre person. Distræt og tøjet sidder aldrig, som det er ment. Æggepletter på slipset og kridtstøv på strategiske steder. Halvlangt vildt hår, der skæller på jakken. Genert mht. hunkønnet - en lærer, der tit drilles. Lettere sindsyg i fht. forsøg og sådan.

Constable Greg Witherspoon

Landbetjent

Ser sig selv som lokalsamfundets hjørnesteen. Føler han er behøvet (uden at han dog har noget at lave) og er vellidt. Holder hånden over Chemex men er egentlig ikke så vild med fabrikken pga. forureningen og den lidt ubehagelige atmosfære.

Fader Hungate

Welshburys skriftefader

En høj mand på omkring de 50 år. Vandrer altid rundt i sine rober med et blik, der er en sær blanding af fromhed og streng årvågenhed. Han er meget direkte og ligger ikke skjul på menneskets kranke skæbne skulle det leve i synd - "vi er jo alle syndere!" (nogle mere end andre). Hans yndlingsemner er død, blodskam, synd, Himmel & Helvede og lign.

Ellie Kenton

Tjenestepige i Ashbury-huset

Ellie er en pige på 26 år. Hun er fra Welshbury og egentlig meget tilpasset samfundet og dets normer, men samtidig er hun et godt menneske, der holder utrolig meget af Edward og Margareth.



APPENDIX II: WEREWOLF

*And all the angels, all pallid and wan
uplifting, unveiling, affirm
That the play is the tragedy 'Man'
And its hero the Conqueror Worm*
- Edgar Allan Poe, *The Conqueror Worm*

Storyteller-systemet er grundlæggende meget enkelt - deres basisregler er de samme i alle produkterne, og det skulle være muligt at komme til enten en Vampire-, Werewolf- eller Mage-bog. Kort fortalt: Man sætter en sværhedsgrad (Sv#) fra 2-10, ruller et antal ti-sidede terninger (d10) (alt efter hvor dygtig man er - jo bedre, des flere), og alt lig med eller mere end sværhedsgraden er succeser - jo flere, desto bedre. Hver 1'er tager en succes bort, og er der til sidst ingen succeser, men stadig 1'ere, har man fumlet. 10'ere giver et ekstra rul og mulighed for flere succeser.

gaver for deres tjenester til *the Wyrms*. Resten af ulvene (inkl. Gareth) er fra Silver Fangs stammen. De udgør en slags aristokrati blandt Garou og er sædvanligvis lokale ledere. De står lissom for alt det bedste (og det værste i flg. visse unge kritikere).

Der er 5 måneaspekter/-varsler, man kan fødes i, og dette bruges som en antydning af ens position i Garou-samfundet: *Ragabash* (Nymåne) er den, der udfordrer normerne. *Theurge* (Tiltagende Måne) er shamanerne. *Philodox* (Halvmåne) er dommere og mæglere. *Galliard* (mellem halv- og fuldmåne) er banebrydere og forgangsmænd. *Ahroun* (Fuldmåne) er krigere og beskyttere.

Garou samles om hellige steder kaldet en *Caern*. Disse beskyttes sædvanligvis af én stamme, men ikke nødvendigvis. Alle Garou ved en *Caern* er med i den samme Sept - et lokalsamfund. Varulvene samler sig i kobler, der hver dedikerer sig til ét bestemt formål. Hver *Caern* og kobbel har sit eget totem, en ånd man tilbeder og henter hjælp og styrke fra.

Menneskene frygter varulvene, når de er i halvt skiftet form, og for at undgå sindssyge, vælger de ubevidst at glemme eller omgå, hvad de har set. Det kaldes "Delerium". Folk med lidt Garou-blod i sig er undtagelser. En del af angsten skyldes "Impergiumet": 3.000 år hvor varulvene dræbte nyfødte, hvis der var ved at blive for mange af dem. Dette endte for 1.000 år siden, men nu frygter menneskene ulvene så meget, at de er lette at lokke til *the Wyrms*.



SETTING

Gaia: Jorden er en levende kraft med en tilhørende ånderverden, den Nære Umbra. Varulvene (Garou, som de kalder sig selv) er Hendes udvalgte krigere. Kampen mod *the Wyrms* er deres hellige pligt. Men det går ned af bakken: Mange mener, at det endelige fald er igang, Apokalypsen. Jorden svines til at grådige mennesker, og Gaia sygner hen.

Varulvene er ikke i stand til selv at avle børn; gør de det alligevel, bliver afkommet en vanskabt og sindssyg bastard, *Metis*. De må parre sig med mennesker eller ulve; det giver henholdsvis *Homid*- og *Lupus*-afkom. Sædvanligvis holder stammen øje med, om deres børn skulle begynde at vise tegn på at forandre sig, så de kan tage dem til sig og oplære dem. Der kan godt gå flere generationer, inden ulven dukker frem. For at blive optaget som fuldgældigt medlem af Garou-samfundet, skal "hvalpene" gennemgå en prøve, et Optagelsesritual ("Rite of Passage").

Der er 13 stammer, der stadig tjener Gaia. Rachel tilhører Stargazers, der er optaget af det spirituelle og filosofiske men er villige til at ty til kamp om nødvendigt. Indre fred er nødvendigt for dem, for at de kan vinde den ydre kamp. Gash er Black Spiral Dancer, ikke en af de 13 stammer. De lever under jorden og har modtaget dystre



REGELTEKNISK

Denne regeloprisning er et værktøj elller måske inspiration til at styre forvandlingen rent fysisk - men tag det ikke for tungt, for det vigtigste - den indre forvandling - kan kun illustreres gennem rollespil. Det er i hvert fald ikke noget, der må blive dig en klods om benet.



Rage

Rage gør Garou i stand til de vildeste ting (varulvens overnaturlige fysiske egenskaber) - tænk på det som en konstruktiv aggression, der ofte tages til en usund ekstrem. Før man kan have glæde af Rage, skal man tage et Frenzy-check (ser herunder).

- Det tager en runde per Rage-point at gå ind i Åndeverdenen (se senere).
- Formskift styres af Rage (se herunder).
- Man kan få ekstra handlinger i den samme runde ved at bruge Rage-point (op til sin Dexterity) uden at miste Rage.
- Ryger man på Incapacitated, kan Rage bruges til at holde én på benene (Rage-rul, Sv#8).
- Høj Rage antyder at onde ånder tiltrækkes af én, hvis man kommer i kontakt med åndeverdenen.
- For hver Rage-point over ens Willpower, trækkes en terning fra på social interaktion.

Stress

Det kræver en stress-situation, før varulven kan bruge sin Rage. Det er op til Fortælleren at afgøre, hvornår karaktererne er under stress, men f.eks.: kamp, frustration, shock, faretruende situationer.

Frenzy

Under stress ruller varulven et antal terninger svarende til hans Rage-niveau. Hvis spilleren ruller tre eller flere succeser i stress-testen indikerer det, at bæstet får for meget magt, og varulven går i Frenzy. Den skifter til en dyrisk form og angriber blindt eller flygter rædselsslagen. En eller to succeser gør dem i stand til at benytte sig af de herundernævnte Rage-evner.

Sværhedsgraden afgøres af Månens fase: Fuld er Sv#4, ny er Sv#8.

Hvis spilleren ønsker det, kan han ofre et Willpower point på at undgå Frenzy/ufrivillig forvandling.

Formskifting

Jeg vil ikke gå i detaljer - gå ud fra, at det kun tager et øjeblik, hvis man bruger Rage, og at varulve er i stand til at gøre det uden de store problemer. Hvis en Garou går i frenzy, skrifter han til Crinos-formen. Der er 5 forme, og +’erne skal straks lægges oveni i det pointtal, karakteren har i forvejen:

- *Homid* (menneske): Ingen bonuser.

- *Glabro* (nær-menneske): Strength+2, Stamina+2, Appearance-1, Manipulation-1. Man vokser en del (bodybuilder-krop, kraftig behåring) og kan kun snakke menneskesprog i enkelte sætninger og meget gutteralt.

- *Crinos* (ulve-mand): Strength+4, Stamina+3, Dexterity+1, Appearance=0, Manipulation-3. Meget stor & stærk! Det kræver Willpower overhovedet at udtale énstavelserord.

- *Hispo* (nær-ulv): Strength+3, Stamina+3, Dexterity+2, Manipulation-3. Store kæber og hurtige ben - meget farlig.

- *Lupus* (ulv): Strength+1, Stamina+3, Dexterity+2, Manipulation-3. Ubehag overfor mennesker; supersanser

Rage-opbygning

- Man genvinder Rage, når Månen ses første gang en nat (ny: +1, tiltagende eller halv: +2, næsten fuld: +3 og fuld: +4). Dette træder først i kraft, når karaktererne har kontrol over deres ulv!!! (De skal altså vide, hvad de er, hvordan de kan forvandle sig, have de fornødne Rage-point og sætte sig ud over deres pubertets-problemer (eller andre hæmmende faktorer)).

- Når en stress-situation er ved at opstå, vindes 1 point (og så følger Frenzy-testen).

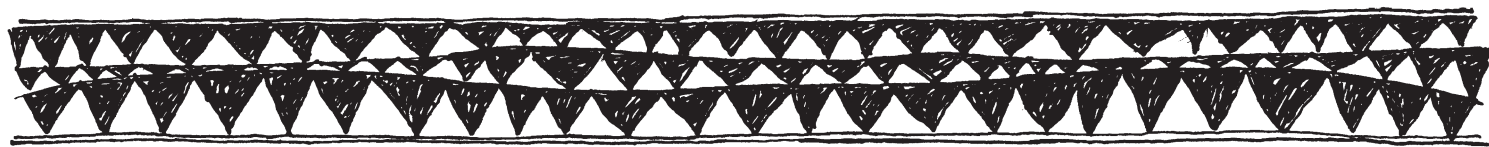
- Ydmygelse kan give Rage, hvis Fortælleren dømmer det passende (indtil Rage er under kontrol, og de kan slå fra sig, er det her nok den mest passende facon at give dem Rage på).

Åndeverdenen

Åndeverdenen eksisterer, men præcist hvad, den er, diskuteres meget blandt Garou. Om den er en optimal virkelighed, hvoraf vores mundæne verden blot er en vag refleksion, eller den blot er et skyggebillede af vores, den virkelige, verden, er uvist.

Den ligner og overlapper vores verden, men alting vibrerer af Livets Essens og virker levende. Månen er det eneste lys der, så der er mørkt om dagen. Kunstigt frembragte bygninger og lign. er kedelige, grå og uvirkelige. Tid og afstande svarer mere eller mindre til vores verdens. Der er ånder over- og i alt. Man kan ikke påvirke den fysiske virkelighed fra Umbraen og omvendt.

Caerns er steder med nær kontakt til åndeverdenen, og her er det nemmere at træde derind, medens menneskenes døde byer gør det sværere. Dette hænger også sammen “the Gauntlet” (betyder “spidsrod”) - et tegn på at skellet mellem de to verdener bliver større (Sv# 8 i den indre by og Sv#4 i en typisk Caern).



Varulve kan have 3 grunde til at gå derind (derud?): 1) De kan bekæmpe ånder (enten for at fordrive de onde af slagsens eller for at optage små-ånder i sig som Gnosis-energi), 2) for at rejse uset i fht. den fysiske verden, eller 3) fordi de kan - det hører med til Garou-traditionerne, og det hører med til mange ritualer.

For at komme i Umbraen "træder" varulvene "sidelæns": Man går "ind i" en reflekterende flade (glas, spejle, blikstille vand eller lign.) og forsvinder, hvis man har succes. Det foregår spilteknisk ved, at man slår et antal terninger svarende til ens Gnosis-point mod en Gauntlet Sv#. Flere kan gøre det samtidigt med én guide - således kan den bedste Gnosis være de andre til hjælp.

De enkelte lokaliteters Umbra er beskrevet under selve scenarieteksten.

Gnosis

Et tal for varulvens åndelige bånd til den Hellige Moder. Det er svært at genvinde Gnosis, men det kan ske ved at jage og optage små ånder i sig (ikke relevant i dette scenarie - de må klare sig med det, de har). Man kan osse på et passende tidspunkt (mellem historier) lade karakteren slå for Charisma+Enigma (Sv#8): hver succes giver 1 point (hvis du dømmer det rimeligt, kan det evt. ske under historien).

- Det antal point, Rage overskrider Willpower, fratrækkes Gnosis.
- Man kan ikke bruge Rage og Gnosis i samme runde.
- Mange Gifts kræver et Gnosis-offer at bruge.

Willpower

Troen på en selv. Evnen til at yde sit yderste. Hvor svær man er at påvirke.

- Ved at ofre et Willpower-point, kan man få én sikker succes.
- Hvis man vil overkomme en instinktiv reaktion, kan man ofre et Willpower-point.





APOLOGI 2003: WALES, REVISITED

*One: I am a Welshman;
two: I am a drunkard;
three: I am a lover of the human race,
especially of women.
- Dylan Thomas*

Virkelighedens Wales

Siden jeg skrev scenariet, har jeg været i Wales et par gange, og der er nogle ting, jeg ikke helt kan lade være med at kommentere. Det er ikke væsentligt for scenariets gennemførelse, men for min sjælefreds skyld:

Tro

De fleste walisere er medlem af Church of Wales (den anglikanske kirke), der ligner en blanding mellem protestantisme og katolicisme. Hungate er anglikansk (jeg har tilladt mig at ændre i teksten - der stod tidligere katolsk). Men der er også en del metodister, der går i kapel i stedet for kirke - det er mørkt og indremissionsk.

Sprog

Et meget vigtigt aspekt af walisernes selvforståelse er deres eget unikke gæliske sprog. Alle skilte står på både engelsk og walisisk, begge sprog undervises i skolen, og ude på landet vil den ældre generation faktisk have engelsk som *andet* sprog. Høgen taler formentlig walisisk, nu jeg tænker over det.

Skole

Deres alder taget i betragtning, går de nok på grammar school - omtrent svarende til 1.g. Men for bekvemmelighedens skyld er den slået sammen med landsbyskolen. Mange walisiske skoler er stadig så mørke, som beskrevet her. (Da jeg var i praktik der, ville jeg have eleverne til at kalde mig ved fornavn, men de turde ikke. Et kompromis blev indgået, da Thomas er et almindeligt efternavn i Wales ... så jeg blev ergo "*Mr. Thomas*".)

Historie

Wales er hjemland for kong Arthur, Llywellyn, Mabinogion og Prydain-myterne. De har altid været krigeriske og oprørske - overfor romere, saxere og englændere. Overalt er ruiner af borge. Sprog og kultur bevares i regelmæssige "eisteddfodau", fortælle- og sangkonkurrencer. Det *er* et mytisk land.

Naturen

Der er - for mig - overraskende få træer i Wales. Men der *er* flotte urskove, foruden masser af vild natur med grønne bakker og enkelte bjerge. Jeg forestiller mig, at Welshbury ligger i Brecon Beacons, et smukt, vildt landskab midt i Wales. Hold fast i scenariets beskrivelser men tilføj flere bakker, klipper, bække og masser af får. Wales er lige så fantastisk smukt, som brochurerne siger.

Civilisationen

Største by er hovedstaden Cardiff (ca. 300.000 indbyggere). Hele sydkysten er ekstremt kultiveret med motorveje, byer og industriområdet omkring Barry, hvis flammende skorstene inspirerede Ridley Scott til åbningen i Blade Runner. Kul- og skiffer-minerne er lukkede, men arene findes stadig. Merthyr Tydhil (som jeg har lagt Welshbury 20 km fra) er en lille kedelig provinsby med et par tusinde indbyggere.

Tak i 2003

Andreas Sandberg, Atlantis og deres scanner, der har holdt scenariet i live, efter det døde digitalt, og originalprintet forsvandt. Olav Junker Kjær, der til sidst fandt det overlevende originalprint igen. Peter Brodersen og Alexandria. Til alle der har spillet scenariet. Og, naturligvis, til Pingvin Kartellet.

Rettelser

Mikkels originale tegninger er ikke længere at finde, så jeg må beklage, at kvaliteten ikke yder dem ret.

Teksten er givet en ekstra korrektur, men det opblæste sprog er bevaret intakt.

Jeg har sneget et Dylan Thomas-citat ind, hvor jeg tidligere brugte en gentagelse (Kapitel III).

"Bipersoner" hed før "Karakterer".

Layout: Amerigo er af nød erstattet med Optima & Times, og der er sparet et par sider.