



# Æfter Drømmen

**Sorte Rose I**  
**Thomas Munkholt Sørensen**

**Fastaval 2001**



# Efter Drømmen

**Sorte Rose I**  
**Af Thomas Munkholt Sørensen**

## **Credits**

Skrevet af: Thomas Munkholt Sørensen ©2001  
Illustreret af: Thomas Munkholt Sørensen  
Layoutet af: Kristian List  
Sorte Rose trilogien er skabt af Per von Fischer,  
Lars Kaos Andresen og Thomas Munkholt Sørensen

## **Tak**

Til mine frænder: Per von Fischer og Lars Kaos Andresen - danke schön!  
Stor tak til Kristian List for layout  
En særlig tak til IL & René, Vigilio og Innovo for husly  
Blandet tak til Ask, Ejsing, iTunes og Yahoo!Groups  
Til John Blanche som startede det hele  
Og til sidst, kvinden i mit liv - du er for fed, skat



# Indholdsfortegnelse

Credits.....	2
Indholdsfortegnelse.....	3
Indledning.....	3
I vingen - om alt det spillerne ikke ser.....	4
Aktører - om fortællingens seks hovedpersoner.....	5
Kulissen - om den verden handlingen udspiller sig.....	7
Kapitel I: Torne & Roser.....	8
Drømme - om at leve i drømme.....	9
Kys - om at vågne.....	10
Torne - om at huske.....	11
Porten - om at rejse sig og gå.....	12
Kapitel II: På Sporet af en Drøm.....	13
Månesyge - om Livas effekt på Carroburg.....	13
Sorte roser - om Vitus, Rosanna og Morrs tempel.....	14
Galehuset - om Livas gamle hjem, Asylet.....	15
Skibsmestrene - om hjælpere, Memo, Tinnuar og Karolus.....	16
Heksesabbat - om blodtørstige harpier.....	17
Kaos-gnavere - om grådige rottemænd.....	17
Fuldmåneforvandling - om var-ravnen Ruben.....	18
Sovende skønhed - om fundet af Liva.....	19
Leitstern - om at kaste los.....	19
Kapitel III: Leitstern.....	20
Rejsen til månen - om den umulige rejse.....	20
Gennem troldspejlet - om heltenes skyggesider.....	21
Hjem - om Livas endeligt.....	23
Epilog.....	25
Leitsterns skæbne - om galeonens sidste færd.....	25



## Indledning

Stepping out of the page  
into the sensual world.  
- Kate Bush, The Sensual World

I'll be your mistress tonight.  
I'd like to put you in a trance.  
- Madonna, Erotica

En heks lokker med døds- og drømmeguden Morr for at opnå udødelighed. Det får hun ikke - direkte. Men hun føder en datter og dør kort efter. Da denne mirakuløse pige, Liva, knapt er voksen, erkender hun sin herkomst og stræber efter at komme hjem - hun søger mod månen, Morrslieb, som et billede på begge sine forældre. Og da hun ikke kan komme dertil, må månen komme til hende. Men Morrslieb har stærke associationer til Kaos, og dette har forfærdelige konsekvenser for hendes omgivelser. Det bliver dette scenarios helte forundt at bringe hende hjem - og det er ironisk nok dem selv, der har vækket hendes destruktive længsel ...





## Resume

Første kapitel er en introduktion af karaktererne. De vågner med tømmermænd og fornemmelsen af et flygtigt kys. Efterhånden får de stykket situationen sammen: At deres rejse er i fare, fordi pigen der skulle have bragt dem held er stukket af. Men ikke førend at hun har slået rod i deres drømme.

Andet kapitel udspiller sig i et forhekset Carroburg, hvor Kaos øver sin indflydelse, fordi Liva har et nært bånd til den kaotiske måne, Morrslieb. Spilpersonerne gennemsøger gaderne for den mirakuløse pige, der opfylder folks ønsker og bringer verden i fare. De kommer gradvist nærmere hende - også følelsesmæssigt.

I tredje kapitel lægger deres skib fra land - ja, faktisk letter det, og klimaks står i månelys, højt over verden. I den sidste ende kan de bestemme hendes skæbne - og deres egen.

## I VINGEN

we'll find a way to offer up the night tonight  
the indescribable moments of your life tonight  
the impossible is possible tonight  
believe in me as i believe in you, tonight  
- The Smashing Pumpkins, Tonight, tonight



## Kærligheden

Det er vanskeligt at skrive om kærligheden. Problemet ligger i at finde en balance mellem det banale, som tillader en at formulere sig om den, og det transcendent, hvor den bliver et trosspørgsmål, der ikke lader sig indfange.

Et helt andet problem ligger i rollespillets form, for hvordan bringer man en kærlighedshistorie - der typisk er mellem to mennesker - ind i flok på seks? Den oplagte løsning er at skabe et spil mellem karaktererne - affærer på kryds & tværs - men jeg var ikke ude efter at lave psykodrama. Min ambition var i stedet at hver spiller skulle kunne føle sig som hovedpersonen i en romance - og for ikke at have seks parallelhistorier (eller tre parløb) måtte målet for deres kærlighed være det samme, uden at det var grundlag for en altoverskyggende intern konkurrence.

Den sidste målsætning har været, at jeg ikke måtte diktere følelser - scenariet skal være en ramme, indenfor hvilken spilleren lokkes til selv at finde det, der får karakterens hjerte til at banke hurtigere. Jeg har undgået at skrive på karakterarkene, hvad spillerne skal føle for Liva. Dels er det ikke sikkert, det er muligt for dem at møde det krav, og selv hvis man formulerer det rigtigt godt, vil mange spillere ikke finde lejlighed til at udtrykke disse følelser - både fordi det kan være vanskeligt at rollespille, men da ikke mindst fordi, det er noget personligt for karakteren.

## Det fantastiske

Stemningen er tilstræbt eventyrlig, og jeg håber, at der vil være billeder, der fordrer en romantisk, stori-laden og lettere gotisk oplevelse. Selvom elementer som Død og Kaos ikke umiddelbart ligger op til det, så er det også en historie om håb, stræben og idealisme. Derfor er min setting et mulighedsland, hvor drømme kan blive virkelighed, hvor Imperiet trives, dets sønner stræber mod fjerne horisonter, og heltene måske endda vil leve lykkeligt til deres dages ende, hvem ved.

Men det kræver, at man som fortæller overgiver sig til den idé - hvis man tænker, "jamen, det kan jo ikke lade sig gøre", så er det dødsdømt fra starten af. Så vil jeg hellere, at du tænker, at i dette scenarie kan alt lade sig gøre.

Forskellige elementer er introduceret for at fremhæve dette motiv: Liva er en mirakelmager; hendes fader er Drømmenes Herre; hendes moder en heks; heltene forbruger frit af substanser, der kan påvirke deres klarsyn; det er Geheimnistag, og Kaos-månen er fuld; og så er heltene opflammet af visioner og troen på fremtiden. Leitstern er symbolet på denne optimisme (men den er også Liva - en kærlighed, som de må finde modet til at søsætte, så at sige).

Men hvis det er fantasy, hvorfor er der så ingen magiske skatte og trylleformularer og elvere og dværge? Øhm, fordi det er mit scenarie.

## Helten

Hver af de seks karakterer er helten. En romance handler ikke om teamwork - de kan ikke dele følelsen. Men de kan delagtiggøre, og det giver scenariet mulighed for. Det handler om at skabe enkelte øjeblikke, hvor spilleren får chancen for at føre sig frem og placere sin karakter i rampelysets skær. Ideelt set. For det er ikke garanteret, at spilleren ønsker at gribe chancen; det er okay - der er også priser til Bedste Mandlige Birolle.



Scenariet tager udgangspunkt i karakterernes eventyrlyst, idealisme, visioner og tørsten efter oplevelser og rigdom. De vil med andre ord få en chance for at opføre sig heltemodigt.

NB - Nørd Nyt: Rent teknisk er karaktererne ens. De er bygget over NPC-typen, Aristocrat (med den modifikation, at rapiren er gjort til et tilgængeligt våben) - Viktor, Gustav og Alexander er level 4, August, Oliver og Leopold level 3. Jeg har valgt at gøre det sådan, fordi de er samme "klasse" (i Warhammer-termer er de "Warrior: Noble" med en enkelt basis-karriere derudover); for at undgå at det smager for meget af D&D; og for at gøre det let for både dig og spillerne.

## Drømmepigen

Det er en helt central idé i dette scenarie, at hvis spillerne på deres karakterers vegne skal kunne værdsætte objektet for deres følelser, skal det være et billede, de selv kan forholde sig til og ikke forfatterens idé om, hvordan hun er.

Det betyder til dels, at hun er mere end et menneske. Både i den forstand, at han hun er produktet af heksekunst og en guds lyster, og at hun i spilpersonernes bevidsthed er ophøjet, jomfruelig og mirakuløs. En Madonnaskikkelse, om du vil.

Og dels introduceres hun kun gradvist: først som et minde om en drøm, så gennem følgerne af hendes handlinger og andres fremstilling, så sovende og passiv, så ved en konfrontation med deres egen selvforståelse og kritik af deres opfattelse af hende, så i klimaks på første hånd men som et symbol på guddommelig kærlighed og kun til allersidst, er der mulighed for at de kan møde det virkelige menneske bag (de kommer i bogstaveligste forstand ned på jorden).

## Fortællingen

Scenariets tre dele er på hver sin måde meget frie i deres struktur. Målet er at undgå, at det bliver for lineært, og samtidig give spillere og spilleder mulighed for at byde kreativt ind.

Der er to fortællesekvenser, den første en drømmerejse, den anden en skyggekonfrontation. Jeg har valgt at gøre det sådan, fordi det så kan indgå naturligt i fortællingen og ikke som et afbæk.

Jeg bruger aldrig selv regler ret meget som spilleder, og det skinner nok igennem i scenarieteksten, men der er dog lidt D&D-regler. Hvis du ikke selv har en Player's Handbook, kan du gå på Wizards of the Coast's hjemmeside og se det mest grundlæggende eller her læse de komplette regler: <http://www.opengamingfoundation.org/srd.html>

## Morale

Efter Drømmen drejer sig om vores drømme og længsler: Hvordan vi forelsker os i det, vi ikke kan nå. Hvordan drømme uden hold i virkeligheden er lænker. Hvordan ensidig stræben efter sine drømme også har omkostninger for andre.

## AKTØRER

Paint a perfect picture  
bring to life a vision in one's mind  
the beautiful ones  
always smash the picture  
- Prince and the Revolution, The Beautiful Ones



Grundlæggende er filosofien bag dem, at de skal have lige mulighed for at erobre verden og føle sig seje. Hver især har de nogle træk, der skal gøre dem indbydende for en spiller:

## Gustav Schwartzwald-Oben

Gustav kan synes som den mest ufarlige og anonyme karakter af udseende, men han er måske faktisk den vildeste: Han er teoretiker og interesserer sig nærmest for alt - og han er klog. Og så står han ved de meninger, han lige aktuelt propaganderer - til et punkt, hvor er villig til at duellere og dræbe for sin holdning. Han er frygtløs og istand til at tage vare på sig selv; kompromisløs og evigt sulten efter ny viden. Men det inkluderer også kætterisk litteratur og farlige idéer.



Specielt: Gustav påvirkes som den eneste af spilpersonerne af Kaoset i byen - han har rodet med for mange hemmeligheder og forbudte tekster til at Livas kys er helt nok beskyttelse. Det er små ting: Han ser måske syner (har sine egne visitationer, se Kapitel II: Månesyge); føler sig pludseligt ophidset - seksuelt eller i vrede; eller føler sågar en kløe under huden (i Kapitel III: Gennem Troldspejlet vil hans skygge gro tentakler samme steder).

### Alexander von Beck

Han er den mest praktisk anlagte i gruppen, og han forstår bedre end de andre "det virkelige liv". Men han kan stadig drømme om en luksuriøs tilværelse og rige oplevelser. Han har en del evner, fordi han har skullet forsørge sig selv (til dels ihvertfald), så kan blive den, de andre skal henvende sig til for at få noget gjort. Og så er han en fænomenal bueskytte, hvilket vil være en god ting med de mange flyvende fjender. Har han en bagside, så handler den nok mest om, at han ikke selv tager initiativ, og hans drømme er smålige og mondæne.

Specielt: Alexander kan være lidt svær at tackle, fordi han er den "tavse, stærke type" - de kræver udstråling at spille. Men du kan snyde lidt, ved at lade bipersoner vise ham ekstra respekt, eller beskrive ham lige en anelse mere sejt i praktiske situationer, end hans terningerul lægger op til.

### Oliver Gildhauser

Fordi han er narren, der gennemskuer og afslører hykleri. Han er frygtløs og flabet. Han er populær hos kvinderne og er selv ganske pigeglad. Men han ikke selv bedre end at han har gang i lidt afpresning af adelsfolk og noget falskneri - dybest set er han selv en løgner. Og er det en svær balance at være troldspejl: På den ene side er det modigt at afsløre adelens skyggeside, men splinten i ens øje kan også gøre, at alting bliver urimeligt forvrænget, og give en tendens til sortsyn og bitterhed.

Specielt: Kvindehaderen Oliver er udsat for Rhyas mishag - det kommer til udslag ved at harpyerne er efter ham og Rosanna bliver særligt vred på ham. Men for Liva er han ligeså god som de andre - det er en chance for at lære tilgivelse og exorcere noget af hans opsparede galde. De deler også den skæbne at være uønskede børn.

### Leopold Pelrovis Weiss

Leopold er eksotisk, fremmed og spændende. Han er veltalende og diplomatisk. Men samtidigt har han overvundet reelle farer for at komme til Imperiet. Klarsyn og overblik - og et lidt flamboyant image. Modsat, så har han også nogle lidt skumle kontakter, han kan være lidt af en rygstikker, og en del af hans indflydelse er kommet af handel med ulovlige substanser. Spilleren kan selv afgøre, hvor meget Leopold selv misbruger, men noget gør han.

Specielt: Leopold ryger, sniffer og drikker for meget - det er ikke udpenslet i karakterbeskrivelsen, men det er noget, du kan bruge undervejs for at gøre det lidt interessant for spilleren. Det kan også bruges positivt i fht. Memo og måske også andre bipersoner.

### August Nordburg Nebel

Han er en helt og ligner een. Men med et twist, for han er ikke kriger, hvis han kan undgå det. Han kan altså både rollespille eventyr-søgende, romantisk og lidt pompøst eller fej og lusket. Ihvertfald søger han svar med hovedet, før han griber til sværdet. Han er lækker, og det gør ham til den typiske førsteelsker, og han har allerede et par højadelige affærer i posen. Og så er han indviet som akolyt i en hemmelig orden -- eller også er det bare et image et for at få jobs.

Specielt: Augusts orden er ikke aktiv i Carroburg, og da Morr-templet er lukket ned, har han ikke særlige fordele, du skal tage hensyn til. Men hjælp ham på vej med informationer, hvis han er den, der undersøger et sted eller i forhold til ånderne. Og hans Morr-kundskab er okay.

### Viktor Krieglitz

Han er den bedst stillede i gruppen hvad angår status i det feudale Imperium, og han er mere eller mindre garanteret det søde liv i al fremtid. Der er naturligt en social respekt omkring ham. Men han har endnu ikke taget rigtige valg - det vil sige, at spilleren kan overveje at sætte ham på sporet af en politisk karriere eller bare udspille rigmandsfantasien. Han har en positiv personlighed - lyttende, åbensindet og nysgerrig - hvilket dog også kan vinkles negativt som intrigant, ambitiøs og dominerende. Og så er han den i gruppen, der ved mest om magi.

Specielt: Nej, Viktors familie kan ikke løse scenariet for spillerne. Han er rig, men har ligesom de andre brugt, hvad han havde - selvom det så var mere fra starten. Slottet er



lukket for besøgende, og Viktors spiller bør slet ikke overveje at komme krybende efter hjælp. Angående Spellcraft, så sæt en høj sværhedsgrad, men giv ham så meget viden du kan, hvis det lykkes for ham, så han fornemmer sin særstatus.

## KULISSEN

Quietly while you were asleep the moon and I were talking  
I asked that she'd always keep you protected.  
She promised you her light that you so gracefully carry  
You bring her light and shine like morning.  
- Sade, The Sweetest Gift



## Der var engang

... en heks, som hed Rosanna. Hendes håndværk var kendt på egnen omkring Mirror Moors i Middenland. Rosanna talte med jorden, for hun var Rhyas datter - af ånd om ikke af blodet. Hun havde levet i mange, mange år - nogen siger over hundrede - da hun kunne mærke, tiden begynde at indhente hende. Hun var endnu smuk, for som kvinde var det hende ved mysterierne forundt både at være frugtbar moder, vindtør kælling og jomfruelig datter. Men Rosanna ønskede ikke at dø, og i drømme lokkede hun Morr til sit leje. Og medens hans viv Verena, visdommen, havde vendt ryggen til, plantede han livets frø i heksen. Men Rhya opdagede, at Rosanna havde forsøgt at pille ved naturens orden, og i sin visdom omgjorde hun frøet til et barn - Morr, som var vred over at være blevet udnyttet af en simpel heks, talte hurtigt Rosannas sidste dage, og hun døde knørtet og visen efter at have givet liv til et hans uønskede barn - for urmoderen holdt hånden over hende. Rosanna blev givet en grav udenfor Carroburgs mure, og den nyfødte blev bragt til Asylet i byen, for man fornemmede, at hun ikke var som andre børn.

På hjemmet fik hun navnet Liva og voksede op - kun med få ord i sit forråd, fjern og betragtet som dum - indtil hun efter tretten år begyndte at manifestere mystiske evner. Ordet spredte sig, og hun er gennem de sidste år blevet besøgt af syge, ulykkelige, barnløse og af folk, der stod foran en lang, farlig rejse, og de har alle fornemmet, at hun velsignede dem og bragte deres foretagende held.

Men nu er hendes dage i tavs uskyld forbi: På den magiske Geheimnisnacht har seks dumdristige eventyrere købt hendes talent - deres udlængsel nåede hendes hjerte, og noget vågnede. Uvidende om sin baggrund og to guders gaver har hun alligevel fornemmet, at den fulde Morrslieb havde en betydning. Og nu søger hun i mod den, for at undslippe den fysiske og sjælelige fængselseksistens, hun har levet i verden indtil nu. Men Morr er stadig ikke stolt over situationen, så han har ikke umiddelbart i sinde at tage imod hende, og Rosanna - og hendes heksekunstner - ligger rådden på kirkegården og sytten år i graven. Hvis hun skal have fred, må de samme helte, der vækkede hendes drift, vise hende vej.

## Det gode skib Leitstern

Officielle Warhammer-udgivelser har selv kredset om idéen om at luftsætte et skib (også mere end jeg kunne have ønsket mig): Tømmerflåden i Doomstones, luftballonen i Kreutzhofen, zeppelininen i Daemonslayer-romanen og angivelig også en eller anden form for luftbåren fartøj i Heart of Chaos, når den udkommer.

Marienburg ville måske nok have været det ideelle sted, men omkostninger til bestiklinger (for som udlænding at få lov til at bygge der) og højere lønninger ville umuliggøre projektet. Desuden ville havelverne der sikkert modsætte sig, at heltene blandede sig deres næsten-monopol på fjernhandel. Altdorf kunne være fint nok, men igen ville det være dyrere, og i hovedstaden ville det påkalde sig national opmærksomhed, og det kunne vanskeliggøre relationer til nogle af karakterernes forældre, og minimere indtjeningen. Og så er Carroburg et godt alternativ.

Der er tale om en galeon med en tyve mands besætning plus karaktererne og eksperter (kaptajn og navigatør, f.eks). Den er lettere end de fleste af sin klasse og har ikke plads til mere i lasten end forsyninger - der er planlagt med, at man vil finde land og mulighed for at proviantere. Små ting i designet adskiller den fra den traditionelle handelsgaleon - vinklingen af nogle af sejlene og skrogets bue. Cutting edge teknologi over hele linien. Figuren i stævn er en grinende knokkelmand med le og lanterne i hænderne og en laurbærkrans om kraniet. Han skal minde dem om deres dødelighed, mane til ydmyghed, skræmme havets udyr, lyse vejen og skære gennem løgne og vildfarelser.

## Morr og Rhya

I scenariet har jeg leget lidt med den tanke, at to ellers sædvanligvis vidt forskellige guder, urgudinden Rhya og den "moderne" døds gud, Morr, har overlappende betydninger. Deres evighedsbegreb er forskelligt, men de repræsenterer begge en positiv opfattelse af døden, henholdsvis evig søvn og genfødsel i naturens cyklus. Hekse og druider tilbeder Rhya, og ånde verdenen og drømme spiller traditionelt en rolle i naturreligionerne - drømme





og divinerer er også Morr's læst. De har begge månen som et centralt symbol, og Morr-symbolet, porten, kunne tolkes som en stiliseret fremstilling af druidernes stående stene med overlægte.

I Warhammer - som i mange andre fantasy-verdener - eksisterer monoteistiske religioner side om side med de polyteistiske panteoner og naturreligioners shamanisme. Men jeg synes det er sjovere at sætte dem ind i en tidshorisont, hvor tilbedelsen af Rhya er på tilbageslag i takt med det nye boom i Imperiet, og hvor gamle helligsteder overtages af nye guder. Som de kristne sneg sig ind på andre religioners helligdage. Carroburg-egnen har således fra gammel tid været beboet af den matriarkalske stamme, karogenerne (en af de otte Sigmar i sin tid samlede i ét rige). I visse af byens gamle familier er der stadig tradition for at have et kvindeligt overhoved, og kirkegården er bygget henover gammel, hellig Rhya-jord.

## Morrslieb og Mannslieb

I Warhammer-verdenen er der to måner, Mannslieb og Morrslieb, opkaldt efter henholdsvis havguden og dødsduden. Den første følger en regelmæssig månedlig cyklus, medens den anden fluktuierer uforudsigeligt - hvilket er naturligt, da den ofte associeres med Kaos - den kan sågar ændre form. Dog er den altid fuld på sommer- og vinter solhverv, hvor også Mannslieb også er det. Når jeg i teksten blot skriver månen, er det Morrslieb, jeg henviser til.

## Carroburg

En stor handels- og havneby ved Reikfloden, midtvejs mellem Imperiets hovedstad, Altdorf, og verdenshavet. Her er driftige købmænd med forbindelser op ad Reikfloden og via marienburgske handelskarteller ud i verden. Byen er hovedstad i provinsen Middenland, og Ærkehertug Sigismund har sit eget fine slot - der en overgang i Imperiets stridsomme historie husede en kejser. Det er en smukt beliggende by, med floden til den ene side og bløde, grønne bakker til den anden.

## Augenacht

Det er midsommer, lige omkring Geheimnistag, hvor begge månerne, Mannslieb og Morrslieb, står skæbnsvangert fulde på himlen. Det ved man fra gammel tid, at man må værne sig imod, for alskens kaos skyller ind over verden i deres fule tidevand. Carroburg har i store dele af sin historie haft en kraftig matriarkalsk indflydelse, og nutidens ritualer er afspejlinger af fortidens hekseabbatter og druidecirkler.

I tråd med Carroburgs feministiske historie gøres der et særligt nummer ud af denne mange steder frygtede helligdag. Der er forskellige ritualer om manden i månen, masker, kosteskafter og blå bål. I scenariet er festen egentlig forbi, og det foregår i dets efterdønninger, så jeg vil ikke gå mere ind i den her.



# Kapitel I: Torne & Roser

And she told me a story yesterday  
about a love between the moon and the deep blue sea  
- Jimmy Hendrix, Angel

Then I dream you dreamed about me  
- This Mortal Coil, Song to the Siren

Scenariet starter efter en drøm. I en fortællesekvens får spillerne lejlighed til at spore sig ind på en kvinde, der spørger i deres bevidsthed. De kommer til sig selv - omtågede, uden klar tidsfornemmelse og omgivet af rosenblade. Det etableres i hurtige flashbacks at de er meget upopulære i byen af forskellige årsager. At deres frelsende engel er væk. At de har mistet et døgn tid - midsommerfesten er forbi, og deres besætning har drukket sig fulde eller er stukket af. De sætter efter drømmen.

## Pakhuset

Karakterernes midlertidige hjem - billigt og tæt ved deres skib. Her har de boet den sidste måned - siden de stak af fra regningen på "Graf Kohl". Det er også indtil videre et fristed - deres kreditorer har åbenbart ikke overvejet, at de ville gemme sig lige op af skibet, og





havnen er også skummel. Det er sommer, så temperaturen er fin, og det store rum er indrettet ganske hæderligt, men det er ikke ligefrem luksus - en ramponeret divan, bløde stole med foret strittende ud i syningerne, billige malerier på de rå trævægge og her & der enkelte pyntegenstande, der afslører mændenes gode smag og ringe økonomi, nogle nydelige men slidte tæpper og improviserede lejer. Den ene ende af hallen er fyldt med den proviant, man hidtil har købt og som kan holde sig. Her er en evig duft-forvirring: Brakvand og fisk, søde tørrede frugter, den tørre lugt af sommer fra korntønderne, røg fra ovnen, tobak, sved og parfume. En tung port vender ud mod havnefronten. Lys kommer i dagstimerne ind fra højtsiddende spindelvævsgrå vinduer.

I rummet ligger deres våben, hver deres brystplade (AC +5, Maximum DEX bonus +3, Armor Check Penalty -4) (den er ikke regnet med på deres karakterark) og ikke meget andet end røde rejer i kontanter. Og deres special-fremstillede banner til Leitstern er væk.

## Hvad der er hændt på det seneste

For tre måneder siden rykkede de seks fra Altdorf til Carroburg, da de hørte, at skibssingeniørerne var færdige. Havelveren Tinnuar og troldmanden Karolus havde deltaget i det arbejde. De havde på det tidspunkt skaffet en kaptajn, Guillermo. Men udgifterne var løbet op, og de kom stadig ikke afsted: ingen udover heltene troede rigtigt på, at skibet ville kunne gøre noget, som ikke allerede var opnået. Dagene gik, gælden voksede, og kom de for langt ind i sommermånederne, ville det blive for sent, fordi de så risikerede efterårsstormene. For et par uger siden måtte de flytte ned på havnen for at undslippe kreditorerne. Søfolkene er utilfredse, og flere har truet med at svigte missionen. Men så, for knap en uge siden, hørte de et rygte om en mirakelmager, der kunne få drømme til at gå i opfyldelse, og som overtroiske opsøgte for frugtbarhed og inden rejser, "Talismanen". Det var Liva, og de købte hende for de allersidste kontanter de havde og løftet om at tage sig af hende. Aftalen blev indgået med Morr-præsten Vitus aftenen inden Geheimnisnacht. Næste dag, under festlighederne, hentede de hende og bragte hende til pakhuset. Her havde hun - under månens indflydelse og måske inspireret af mændenes forestående rejse - en åbenbaring, der vækkede hendes hjemlængsel. Udladningen af kraft sendte heltene i søvn, og hun forsvandt ud på sin søgen.

## Hovedpersonerne

Fortællingens helte skal hurtigt etableres, men jeg vil gerne undgå den triste, "jeg er 1,94 høj, har sort hår og et +2 sværd", og så sidder vi ellers alle sammen og kigger på hinanden, indtil vores spil-leder fortæller os, at der kommer en drage-introduktion. Spilpersonerne har en nødtørftig beskrivelse af hinanden, og det rækker til en start - i løbet af det første kapitel kan du så flette karakterbeskrivelser ind i din generelle beskrivelse af handlingen, hvis de ikke selv udnytter chancen i fortællesekvensen.

## DRØMME

### Fortællesekvens 1: Drømmerejsen

Hvad et fortællescenario er, er stadig til diskussion, men jeg har nu vovet at bruge ordet om denne sekvens. I denne udgave er der tale om en slags monolog, hvor du styrer handlingsforløbet (den smule der er) og som en indre stemme i karaktererne kommer med spørgsmål. Det er spillerens drøm, men du er underbevidstheden, der giver den næring. Spillerne er i denne scene på en rejse. Den udgår fra deres håb og drømme for fremtiden og takket være Liva, der bevæger sig i drømmelandets skintede periferi, kommer de godt afsted. Men kort før overskridelsen af den yderste grænse, der skiller dem fra lykken, går hun og tager lyset med sig.



Giv spillerne arket, "Drømmerejsen" - det indeholder et kort tekststykke, der kan inspirere til billeder og beskrivelser. Spillerne skiftes til at fortælle - du kan hjælpe og komme med spørgsmål, og du bestemmer hvornår bolden skal gives videre. Spillerne må ikke afbryde hinanden eller forkaste noget en anden har sagt. Du bør stille samme spørgsmål til forskellige spillere - vi kender alle fornemmelsen af ulogiske spring i drømmene. Den ene spiller mener det er en kastevind, der river agterlanterne løs, så den vælter ham om kuld - medens en anden ser en fangarm rejse sig fra bølgerne og slå vildt omkring sig, inden den trækker sig tilbage i dybet. De to ting udelukker ikke hinanden, og "fortællingen" kan skride fremad. Som i David Lynch's "Lost Highway", hvor Fred ryger i fængsel, men det er Pete, der bliver lukket ud. Du må gerne i dine beskrivelser lægge op til et forunderligt landskab, hvor uforudsete, vidunderlige og skræmmende ting kan ske. Det er spillernes carte blanche til selv at udnytte den frihed, der er i denne scene.



## Til Verdens Ende

Her følger et rids over drømmerejsen, og nogle spørgsmål du kan bruge til at lokke spillerne med. Sørg for at få vævet Liva ind i historien, men uden at afsløre mere end at hun er helt central for rejsen og et mysterie for hjertet.

Leitstern kaster anker - forberedelser:

- Hvad inspirerede til denne rejse?
- Hvad drømmer du om at finde?
- Hvordan ser Lykkens gudinde ud?
- Hvor vil du hen?
- Hvem er den kvinde, der styrer jeres færd?

Det åbne hav - skibet er langt fra land:

- Hvad er din rolle på skibet?
- Hvordan bevarer du troen på Lykken, når du ikke kan se hende?
- Hvilke dyder skal en eventyrer besidde?
- Er Lykkebringeren overtro eller kan hun faktisk noget?

Stormen - ulykken truer:

- Hvad gør du for igen at vinde Lykkens gunst?
- Hvordan besejrer skibet uvejret?
- Hvad gør du for at hjælpe?
- Frygter du døden? Hvad ligger der hinsides?

Den yderste kyst - de finder noget andet end nyt land:

- Hvad ligger der, hvor verden ender?
- Har du fortrydelser i fht. kvinderne i dit liv?
- Hvorfor er Lykken så lunefuld?
- Hvor er hun nu?

## Heltenes længsler

Nogle spørgsmål af mere personlig karakter. Nogen af dem kan have en noget negativ klang, men det må ikke være for meget, for tilsviningen kommer først i tredje kapitel.

### August

- Tror du noget levende menneske kan være så smuk?
- Hvis ikke, hvad er hun så?

### Viktor

- Er hun den kvinde, der kan give dig lykken og hvor meget er den værd?
- Kan man ægte sin beskyttende engel?

### Alexander

- Vil kærlighed være mulig uden tab af din selvstændighed?
- Vil hun bevare sin skønhed, hvis hun ikke længere er uberørt?

### Leopold

- Lader lykken sig indfange, eller indfanges man af den?
- Tror du, denne kvinde har en særlig intuition?

### Gustav

- Er hun en illusion, en drøm - eller findes den perfekte kvinde faktisk?
- Kan hun udtrykkes i billede? Hvordan skulle en kunstner gribe det an?

### Oliver

- Hvordan er hun anderledes end alle de kvinder du har haft til nu?
- Ville du lyve for hende, for at vinde eller trøste hende?

## KYS

Nu etableres.

Afslut forgående sekvens her: "Du vågner med fornemmelsen af et kys på dine læber. En drøm? Måske, men du ved, at kvinden er virkelig." Omkring dem ligger sorte, dugvåde rosenblade på gulvet. På et bord er resterne af drømmeurt og hvidvin - de fejrede noget - og gik til den. Porten står på klem, og udenfor er det nat. Hun er væk - deres mirakel er undsluppet dem, og de er lidt uklare omkring de præcise omstændigheder - som om drømmen, de er vågnet fra, ikke helt vil slippe dem.





Lad derefter spillerne komme til orde med deres første vågne reaktioner, og brug det til efterhånden at lade noget af deres hukommelse komme tilbage, og klip til et lille flashback, som beskrevet i det følgende. F.eks.: Leopold griber ud efter en flaske med sherry - klip til: "En plads i den rige del af byen - en kvinde rækker dig et krus med en honningsød, let syrlig drik ..." (osv) - klip tilbage til: "Leopold tøver et øjeblik, som i dybe tanker, med flasken endnu for læberne", eller hvordan det nu passer sig. Hvis de vil styrte afsted med det samme må du understrege, at de ikke kan huske og opfordre dem til lige at samle tankerne - når de ser, hvad der skal ske, skal de nok spille med.

## TORNE

Nålestik fra fortiden.

Der er flere, end du kan nå, så jeg foreslår, du kører dem med spillerne i par. Hvis du vælger ikke at bruge et eller flere klip, skal du bare huske at videregive informationerne på en anden måde, evt. ved simpelthen at opsummere situationen (gennem en biperson eller som kolde facts). Bemærk, at scenen også er beregnet for de spillere, der ikke var der selv - spillersonerne har genfortalt begivenhederne for hinanden. Det er klip af de seneste begivenheder frem til nu. Fortæl spillerne, at dette her kun skal være et kort glimt, så de ikke begynder at trække scenen - og vær hård med at skære dem af.



## Fogeden

Spilpersonerne bliver konfronteret med deres stigende gæld. De har alle sat sig hårdt for at få realiseret deres projekt - dette klip skal bringe situationens alvor tættere på og understrege, at der er en tidsfrist. Klippet kan give nogle knubs, men de vil i nuet være næsten helet af hvile og Livas magiske kys.

Tilbageblikket kan finde sted alle andre steder end på havnen. En lille høg af en mand kommer direkte op til spilpersonerne - han vapper den ene på skulderen med en forseglet rulle papir og vrænger nasalt, "regningen". Det er en liste over kreditorernes samlede krav, og de er blevet verificeret af Ærkehertugens egen kansler, Peter von Bergholtz. "En uge. Eller gælds fængsel" - fogeden er et dumt svin, og han lader til at nyde situationen. "Straffearbejde." Han knipser (en patetisk lyd), og en håndfuld bøller træder frem, "hårdere metoder". Han inviterer til øretæver, fniser, "latterligt projekt." I den dur. Hvis spilpersonerne forsvarer deres ære, får de lov at stikke fogeden én - ellers ryger bøllerne på dem, inden de kan nå ham.

## Talisman

De hører om Liva, en mirakelmager, der måske kan redde deres projekt. Klippet tjener mest til at informere dem om Livas tiltænkte rolle.

For en uge siden, på havnen. Spilpersonerne har netop haft et højlydt skænderi med et par af matroserne - de mumler noget om Mananns onde øje, der hviler på deres skib. En gammel søulk kommer hen imod dem i en jolle. Han griner lidt i skægget, "nah, har de herrer lidt problemer, måske? hehe ..." Han lader skinnene igennem, at han kan hjælpe dem men spiller ikke ud førend de prompter ham: "Det I har brug for er en talisman - lidt lykke på rejsen, som man siger." Pause, indtil han igen opfordres til at dele sin viden. "Jo-eh, og sådan en har vi i Carroburg - nogen siger en helgen, andre en heksekunstner - men velsignelsen er den ægte vare. Opfylder ens ønsker, gør den." Pause, men adspurg om talismanens hjemsted: "Hihi, ja det ved een selv jo ikke ... den slags lever gemt for menigmand, og kun de udvalgte vil finde vejen", og han stager sig væk. Men de fandt talismanen, kan du godt røbe.

## Augenacht

Et klip for at give et glimt af den særlige stemning omkring den tilbagevendende midsommerfest. Det skaber desuden opmærksomhed om månen.

Et sted ude i byen - aften, men det bliver sent mørkt. Spilpersonerne er på vej for hente noget vigtigt (Liva, men sig det ikke) til rejsen. Gaden er fyldt med mennesker, og der er feststemning - enkelte steder med dans og musik. Mange har masker på, og der kastes alkemiske pulverblandinger på bålene, der blusser blåt. Himlen er klar - månerne er fulde. En dansende kæde omkredser spilpersonerne - de dansende har hvide ansigter, og deres tænder skinner gult - de er skæve og fulde: de synger en smædesang om de rige, der tror månen er en sølvmonet, der vil købe dem alt - sågar evigt liv - og danser videre. En ung kvinde kaster sig i deres arme - hun har sorte fjer i håret, sort sminke og en ravnensæse. "Dans med døden!", siger hun og trækker afsted med den ene (eller den anden, hvis hun ikke har held med sig). Det er en prostitueret, der tager siger ekstra godt betalt denne aften - under kostumet er hun billig og fæl.



## Lyssky handel

Et møde med en skummel munk, der forhandler de sidste detaljer omkring overdragelsen af den mystiske person, der skal velsigne rejsen. Liva er der ikke selv, men du kan vælge at introducere hende lidt gennem bipersonen - hvis du ikke føler, at dine spillere er modne nok til selv at fremmane idealkvinden.

Et mørkt sted - en gyde, et tempel eller en park, f.eks. Mannslieb - endnu tiltagende - er synlig (altså et par dage før Geheimnisnacht). Spilpersonerne er der efter aftale - de venter. En mandsstemme hvisker fra mørket, om de har pengene med (det har de). Han spørger, hvor de vil rejse hen - det fremgår ikke tydeligt af karakterbeskrivelserne, for det er til dels op til spillerne, og de ved det dybest set ikke - det er jo en opdagelsesrejse. Stemmen venter lidt og siger så, at de kan hente "velsignelsen" på Asylet, inden de lukker portene for Augenaucht-festen - Geheimnisnacht påvirker nogle af stedets beboere. Under samtalen får de et glimt af en kutteklædt mand, der lugter svagt af urter og eddike, men han vil ikke ses, og afslører de ham, forbander han dem (men råber alligevel, at de kan hente guiden senere). Det er Morr-præsten Cornelius Vitus (hans stats står i Kapitel II: Sorte Roser).

## Søfolk

Udover manglen på penge og den levende talisman, er søfolkene også meget opmærksomme på, at de skal afsted en af de næste dage, hvis de skal nå det i år - og det skal de, for ellers ender de seks helte i unåde, landflygtighed eller gældsfængsel. Det er også en lejlighed til at introducere een af de tre for ekspeditionen vigtige bipersoner (Memo, Karolus og Tinnuar).

Et værtshus, evt. Stormens Øje, under byfesten. Spilpersonerne har snakket med kaptajn Memo - han sidder nu og stener, og nogle fulde sejlere kommer anstigende med spritånde og i et ondt lune. De kommer på skift med anklager: "Jeg kan finde bedre hyre end jeres dødssejler". "Har I hørt om Dødens Galej?" (en kendt sørøverhistorie). "At bruge troldkarle og elverfolk til at bygge skibe ... det er den sikre vej til en våd grav." "Vinden vender snart, drenge - I finder ikke land inden stormene." "Jeres skude er forbandet - og I finder ikke en præst, der kan give den en sikker velsignelse og vind i sejlene" (men spillerne ved fra foregående klip, at de senere skal hente "varen" på Asylet). En af dem opfordrer de andre til at droppe det hele og tage deres løn fra spilpersonernes lommer. Det vil være klogt at sætte ham på plads, og i så fald vågner Memo op. Kan udvikle sig til et godt værtshusslagsmål (men cut inden).

Stats for søfolk: som Warrior (se Kapitel II: Månesyge).

## PORTEN

De beslutter sig for at gå ud i verden.

Lagerhallens port står på klem, men omkring hængsler, håndtaget og låsen vokser kraftige tjørne med onde pigge - de synes at gro ud af selve træet. De er seje og flækker kun modvilligt, og der er flest udvendigt, hvor de er svære at få ram på - de er ikke levende, men overnaturlige er de: Liva ønsker ikke at blive fulgt, så da hun lukkede døren, kom det til udtryk i disse gevækster, der trækker både på hendes arv som barn af naturen og drømmeguden. For Morr ønsker heller ikke, at heltene gør deres mandige pligt - derfor anes porten som en forbuden dør i et kapel, og de føler en modvilje overfor at træde ud - det synes mere naturligt at ligge sig til at sove og drømme igen. Hvis du vil, kan du rulle Will Saves, men fortæl dig hellere frem til en tyngt stemning - det virker bedre og sætter et godt eksempel.



Selv når de får porten op, vil den naturlige tåge fra floden virke som den, der svæver hvirvler unaturligt i spøgelseshistorierne, og byens skintede træer og tårne er som en forvokset kirkegård. Mørke fugle skriger fra tagrygge, og begge måner er stadig fulde, selvom spilpersonerne føler sig sikre på, at Geheimnisnacht var i går - Morrslieb lyser kraftigt. Leitstern ligger knirkende i sit bassin lidt derfra - rigninger og skrog fra ufærdige skibe ligner krogede træer. De kan fjernt høre en midnatsklokke. Der er ingen spor efter Liva.

De træder ud i natten. De sorte fugle flakser op og begynder at kredse afventende højt over dem, men de ophører med at skrike. Byen virker tavs og anspændt som et tilbageholdt åndedrag.

Hvis spillerne tror, de skal blive i pakhuset, kan du lade en stemme, de tror er Livas, kalde; eller en ravn sætter sig ved porten og venter på dem. Når de først er ude, kan du nemmere komme med antydninger om de forskellige ledetråde, der allerede ligger og venter.



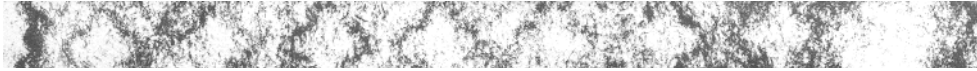
## Opsamling

Ved afslutningen af dette afsnit:

- Spillerne har fået sat navn og ansigt på hinanden og hinandens karakterer
- Det faktuelle omkring deres situation er nogenlunde på plads
- De ved, at Liva er den brik, de mangler for at sætte ud på rejsen
- Hver især har de hende i bevidstheden som attråværdig - måske stærkere følelser
- En antydning af noget overnaturligt i form af deres søvn, tjørnebusken og månerne

Foran dem ligger flere spor at følge:

- Kirkegården, som forbindes med sorte roser
- Kroen, hvor nogle kloge bekendte måske hænger ud
- Leitstern, som var selve formålet med at bringe hende hertil



## Kapitel II: På sporet af en drøm

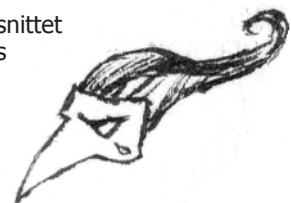
as far as you take me, that's where i believe  
the realm of soft delusions, floating on the leaves  
on a distant shoreline, she waves her arms to me  
- The Smashing Pumpkins, Porcelina of the vast oceans

What's her name today?  
Is her hair hanging down - or maybe it's fixed with a ribbon?  
Are her eyes still blue - should she trust in you?  
- Elvis Costello with Burt Bacharach, What's her name today?

Man skal forestille sig Carroburg som en kæmpe, forskruet legeplads. Denne drømmeby sætter grænsen for karakterernes færden. De går i Livas fodspor - hun er ikke fysisk til stede men optræder gennem andre eller i billeder eller blot som en fornemmelse af, at hun har virket sin magi dér. Da de finder hende, er hun gledet ind i en æterisk drømmetilstand.

## Mein Gott!

... tænker du måske. Der er mange informationer i det følgende og flere scener end du realistisk kan nå at spille på en aften, hvis der også skal være tid til en ordentlig finale. Men frygt ikke, der er ikke brug for avancerede handlingsdiagrammer her - det er nemlig meget simpelt, og det skal du hele tiden holde dig for øje: Det handler bare om at få noget ramasjang på vejen til det mere højtidelige klimaks. Hold ikke viden tilbage for spillerne - de må ikke sidde fast i træg efterforskning - de nødvendige oplysninger kan komme fra mange kilder, og scenerne skal ikke spilles i en speciel rækkefølge. Bipersonerne vil hele tiden pege spillerne videre mod en af de andre scener, og afsnittet varer præcis så lang tid, som det er sjovt, og indtil de er klar til at flyve til himmels med Liva.



## MÅNESYGE

Den fortryllede by.

Byen er under Livas fortryllelse. Det er ikke meningen, at dette skal være en hemmelighed for spillerne, så gør det så tydeligt, som det er nødvendigt for at få dem til at se det. De må nemlig ikke bruge alt for meget tid på det - sådan er det bare, og de kan ikke gøre noget ved det uden Liva - ergo skal de koncentrere sig om at finde hende. Men samtidigt er det væsentligt for karakterernes motivation, at de kan se, at der er noget ondt i gære - så det er en balance.

## Livas kraft

Med Livas nyfundne erkendelse er vågnet latente kræfter nedarvet til hende fra Morr og Rhya - kræfter, som hun ikke kan styre og knapt er bevidst om. Morr er drømmenes og illusionernes gud, og Rhya er jordens moder, ur-frugtbarhedsgudinden og heksen beskytter - begge har de døden som deres domæne (Rhya mest i form af genfødsel). Kombinér med dette, at Morrslieb tiltrækkes af Liva (den fornemmer hendes tiltrækning imod den), og Kaos derved manifesteres stærkere i byen. Alt i alt skaber det nogle dystre drømme om død og sex, der alle potentielt kan antage en grad af virkelighed og er besmittet af Kaos - sådanne drømme bliver hurtigt til mareridt. Liva er ikke selv kaotisk, og hendes kys - som blev givet endnu inden månen begyndte at sænke sig - beskytter heltene.





## Bivirkninger

For de fleste af Carroburgs borgere er det et større eller mindre personligt helvede. Det sidste døgn - siden Augenachts højdepunkt, hvor Liva vågnede - har tiden været fastlåst i en stadig sygere Geheimnisnacht, men feststemningen er drevet over. Dog brænder nu bålene i gaderne konstant blåt, her ligger rester af flag, konfetti, ølkrus, og opkast - en uhyggelig ruin af en fest, hvor rotterne bolttrer sig, og kun enkelte vanvittige borgere endnu danser rundt eller hyler mod månen. Mange er i løbet af dagen stukket ud af byen, og endnu flere holder sig gemt bag lukkede skodder og boltede døre - ikke mindst ærkehertugen og hans soldater. Nogle smider tøjet - andre finder klæder, der kan gøre det ud for mørke rober. Flokke af sorte fugle - en del af dem er kun skygger og illusioner - er kommet til byen; og kæmpeflagermus, harpier og et varbæst blandt dem (se senere). Og oven over alting smiler Morrslieb beregnende. Ikke alle (og alt) er påvirket - nogle har mere viljestyrke, andre formår hverken at drømme eller begære.

Her er nogle eksempler på bieffekter, du kan bruge i beskrivelsen af Carroburg:

## Ånder

Carroburgs forgangne generationer vender tilbage. De er endnu mindre fysiske end udøde ånder - de er kun minder, der driver for forvandlingsvinden i gaderne. Det er personlige visitationer, og spilpersonerne kan kun se dem, fordi de er specielt velsignede. Det betyder til gengæld også, at tilfældige døde vil tiltrækkes af dem og uforstående overfor deres situation tavst bede om hjælp.

## Masker

Mange af de levende er også i en slags drømmetilstand. De er opslugt af deres maskes personlighed, og heltene vil se folk opføre sig som de væsner, guder og dyr, de er klædt ud som - nogle af dem kan udgøre en trussel. Svin kopulerer lystigt med guder på åben gade, og et andet sted holder kejseren hof for et kor af hylende køtere.

## Tjørnebuske

Ud af træværk vokser overalt sorte, langpiggede tjørnebuske - ikke sådan at de dækker byen, men i glimt her & der. Et par spontane flagellanter har taget kvistene i brug. Sorte rosenblade er også at finde, og deres søde duft er svagt stimulerende.

## Ballade

Hvis det skulle komme til slåskamp med søfolk, byvagter eller bøller der er ude at udnytte situationen, kan du bruge denne generiske krigertype:

Warrior level 1  
HP 1d8; AC 12; club / knife +1 (1d4)  
Fortitude +3, Reflex +0, Will +0

## SORTE ROSER

En sjælden blomst der kun vokser på kirkegårde.

Heltene vil vide, at der på visse kirkegårde vokser sorte roser - og August kender det ihvertfald som et Morr-symbol. Derfor besøger de Morr-kapellet og/eller byens kirkegård. Her kan de finde Rosannas grav og præsten, der solgte dem Liva. Er de kun opmærksomme på det ene sted, ser de eventuelt lys eller hører noget fra det andet.



## Kapellet

Morr-templet er en enkel, kvadratisk bygning ved en af byportene udenfor hvilken hovedparten af gravstederne ligger. Samtlige præster, kirketjenere og munke herfra er ude i byen i et forsøg på at mane de døde-billeder væk, der plager mange af borgerne. Lysene er brændt ud og her er koldt og tyst. Under salen ligger et kapel. August har været i templet et par gange siden ankomsten til Carroburg, men her er ingen særlige kamre for Midnatsordenen.

## Fader Cornelius Vitus, Morr-præst

Vitus tager sig af Morr-kirkens almisser og har hjulpet til på Asylet. Det var her han traf på Liva for cirka syv år siden. Han fornemmede hendes kraft, men hun talte ikke meget og da slet ikke om sin baggrund. Men da han indså, at hun kunne hjælpe folk, begyndte han at forsigtigt at sende folk til hende. Men i al hemmelighed for ikke at gøre hende til en helgen og skabe mere mystik om hendes person - i taknemlighed har folk tiet om Livas eksistens. Og Vitus har kunnet ligge en del takke-doneringer til side for sig selv. På det sidste blev det vanskeligere, og Vitus begyndte at blive plaget af dårlig samvittighed - dog ikke mere end at han da kunne gøre en sidste god forretning, medens han gjorde hende en tjeneste.



### Beskrivelse

En pæn mand i slutningen af trediverne. Den sorte kuttet hætte skjuler hans vigende hågrænse.

### Snak

Da spilpersonerne finder ham er det med blodige hænder og gråd i stemmen - han holder krampagtigt om et bundt sorte roser med ekstremt lange torne - kun enkelte blade er tilbage. Han er i starten noget usammenhængende, men efterhånden kommer hans historie og dårlige samvittighed frem. Vitus kan hjælpe til med at stykke Livas baggrund sammen og forklare spillerne, hvis de stadig er usikre, hvad de skal med hende. Desuden ved han noget om Augenacht, Kaos og Morrslieb generelt. Han ser den sorte rose som et symbol på Liva: Noget er galt; og hun straffer ham for at have holdt på hende - hun vil også straffe karaktererne, fordi de betragtede hende som en vare. Han gemmer på en skitse af hende - ingen af spilpersonerne vil synes, den er særligt vellignende. Kan pege videre til kirkegården eller Asylet.

### Kirkegården

I udkanten af kirkegården, er heksen Rosannas gravsted - Livas moder. Det er et magisk sted. Underlige blomster og urter kravler hen over gravstedet, og i en lille pøl vand nærvæd, kan man på særlige nætter se månens sande ansigt og - siges det - tale med døde slægtninge. Det hele er viklet ind i rosentjørne, men her er årstiden til trods ingen roser, endsige knopper.

### Rosanna, død heks

Livas moder er vendt tilbage til verden for en kort stund. Rosanna er et af minderne beskrevet herover, men et særligt kraftfuldt et. Hun kan ikke bevæge sig bort fra graven, og hun vil meget gerne have heltene i tale. Hendes primære motivation er at vende tilbage til livet, og skaffe sig af med sin datter, der for den syge kælling er et symbol på hendes fejlslagne plan for udødelighed.

### Beskrivelse

Rosanna døde gammel og krum, vortet og skummel. Men hun er stadig forfængelig, og hun vil i starten fremstå som sit eget idealbillede: en yppig, blond skønhed med barnagtige træk og kvindelige former ikklædt en afslørende kjole og enkle perlesmykker. Efterhånden som hendes temperament forrader hende afsløres dog et mere sandfærdigt billede, og hun krumbøjes og kradser som en rusten kniv.

### Snak

Heksen er en mulighed for at få et glimt af Livas skønhed - indtil forfaldet sætter ind og martrer indtrykket. Hun er den primære kilde til Livas historie og forklaringen på hendes flugt: hun er en forkælet møgtøs, der tror farmand vil tage imod hende med åbne arme (mere information i 'De skrå brædder') - men månen er også heksen, og Rosanna skal nok vide at gøre det surt for Liva - og mændene, hvis de vil hjælpe hende. Hun er hævngherrig og hadefuld og kunne være den, der påkalder harpyerne (se 'Heksesabbat'). Hun bærer nag overfor Morr og vil prøve at fremstille ham som scenariets skurk. Ellers er hun ikke rigtig up-to-date med de seneste begivenheder.

### GALEHUSET

Spillerne ved, at Liva har levet i Asylet.



### Asylet

I en ejendom i den gamle bydel er indrettet et hjem for fattiglemmer, de gamle uden familie og de åndeligt svage - de som ikke engang kan klare at tigge - kaldet Asylet. Det vedligeholdes af Shallya, Morr og Handerich-templerne i fællesskab, mere præcist de midler som overklassen donerer eller testamenterer. Da beboerne kun i begrænset omfang er i stand til at gøre nogen gavn, er det primært et opbevaringssted. Bygningen er i to etager, med spisesal og andre praktiske funktioner i stuen og sovekamre ovenpå.

### Idioterne

Beboerne på Asylet er omtrent som de plejer, og i sammenligning med nattelivet gaderne udenfor, virker de helt fornuftige.

### Beskrivelse

En broget flok fattiglemmer, kummerskikkelser og småskøre kugler. Her er til gengæld ingen til at passe dem.





### Snak

Beboerne flokkes hurtigt om heltene - de er deres modsætninger: uvaskede, klodsede, gamle, syge, u-dannede. De vil vide de unge aristokraters intentioner - vil de Liva ondt? Har de selv sat hende fri? Og hvorfor ikke? Hvad vil de gøre for at hjælpe? Disse enfoldige mennesker giver dem faktisk en chance for at falde ind i helterollen. De kan også være en kilde til information om Liva generelt - hvordan hun kom til asyl, præsten, hendes tavshed, hendes godhed og evne til at gøre drømme virkelige og bringe rejsende held. Livas kammer er tomt, men her kan de få et glimt af hende - grædende og bundet (billedligt) til den grå verden. Galningerne vil begejstret komme med gode idéer: Brænd byen ned, sæt alle sejl til, spørg rotterne til råds etc.

## SKIBSMESTRENE

De tre vise mænd, der ved noget om Leitstern.

### Stormens Øje

Gemt inde for enden af en mørk gyde i et tvivlsomt kvarter ligger "Stormens Øje". Det er udefra en nydelig bygning - lidt for pæn til kvarteret - i tre etager. Vinduerne er dog smukt farvet glas i forskellige nuancer. Indvendigt afsløres husets forside som en katedral-lignende væg, medens gallerier runder de andre tre vægge, og døre fører ind til værelser. Men krostuen er således ekstremt højloftet, og træ søjler og enorme skibslamper giver indtryk af at være ombord på et skib. En del af galleriet er en scene af en kvalitet som man ellers skal lede længe efter - den har et rigtigt tæppe og er belyst fra "østersskaller". Højt oppe under spærerne hænger udstoppede fugle (nogle af dem fantastiske arter). Alt træværk er udskåret, og mange steder også malet i mørke farver. Udvalgte hjørner har galionsfigurer, der navngiver netop den slyngelkrog, "Sværdfisken", "Luccini's Stolthed", "Den Gyldne Drage" osv. Her er et betydeligt forbrug af eksotiske stoffer - de fleste forbudte. Der er løssluppen fest her - sangene er endnu mere grove end sædvanligt - sex og stoffer nydes frit. En god del af Carroburgs mere specielle typer - bohème og lystløgnere - lader til at nyde tingenes tilstand.



Et møde kunne også finde sted på havnen - eller tilfældigt på gaden.

### Kaptajn Guillermo "Memo" Fragizetti, fribytter

Memo er tileaner - en stilig, elegant og velhavende entreprenør. Men også en gammel søulk, hidsig og lystig. En eventyrer der har arbejdet for alverdens rige købmænd og adelsfolk.

Men han har aldrig gjort den helt store opdagelse eller fundet en virkelig guldgrube, så Guillermo er forblændet af muligheden for at finde nye søveje og åbne givtige handelsruter, og derfor har han taget hyre for heltene - det er for ham chancen for den sidste, store rejse. Hvis du vil forsinke Leitsterns opstigning, bestemmer du bare, at de ikke kan komme afsted uden ham og gemmer ham af vejen eller drikker ham fuld. Memo er 8. level Fribytter (Prestige Class: skibskunst, kamp og handel).

### Beskrivelse

Han er en krasbørstig 55-årig, og selv iklædt dyr fløjler er der noget uraffineret over ham. Han foretrækker den tileanske mode, og sammensætter mønstre, smykker og tilbehør på en flamboyant facon, der dog ikke virker fimset pga. hans rå ansigt og stærke fremtoning. Lige nu er han på en trediedagsbrandert, og han er rødkindet og humørsyg. Han har en brutal huggert i en overpyntet sværdske.

### Snak

Memo skal tjene til at få skibet i luften. Han vil fremhæve Leitsterns dyder; "det vil kunne nå hinsides Verdens Ende, mine venner" og pege mod Liva: Han er overtroisk og kræver hendes velsignelse over skibet. Og så er han, når det slår ham, spontant og handlingskraftig (hvis det kniber for spillerne), "vi må gøre noget - nu! Kom så!" Og så er han sprængfarlig og kan være en udfordring at have med at gøre - grådighed og frustration kan få ham til at gå amok, og han har adskillige søfolk bag sig.

### Mester Karolus Parma Acchadius, elementalist

Mester Acchadius er en carroburgsk troldmand specialiseret i elementet luft: Vind, æter, det astrale, gas og andre ædle, flygtige materialer. Han blev konsulteret angående skibets rigning, verdenens vinde og stjernernes indflydelse på ekspeditionen. Som alle troldmænd, der har haft fingrene dybt & længe i magien, er han mere end lidt skør - for magien udspringer af Kaos. Den eneste troldmand, heltene vil kunne komme i kontakt med i Carroburg. Han er 12. level Troldmand med speciale i Evocation og alle Spells, der blot minder luft.



### Beskrivelse

En firsårig krøbling med tynde lemmer - særligt hans ben virker som om, de er ved at visne bort, og han synes næsten at blive holde svævende magisk. Han har lyseblå, næsten hvide øjne og vildt flyvende skæg og hår. Går klædt i løse hvide og blå rober, der flagrer løst i en evig brise. Byens tilstand har også påvirket ham, og han virker urolig, som om himlen kunne falde ned om ørene på ham.

### Snak

Karolus er det nærmeste vi kommer på scenariet gamle, kloge troldmand (jvf. Gandalf, Merlin, Fizban, Elminster etc.) - men han er ikke et omvandrende flammearsenal, og derfor har jeg ikke givet ham stats. Betragt ham mere som en rådgiver, og hvis han skal bruge magi, så lad det forblive unikt og mystisk. Om nødvendigt kan han sende Leitstern afsted på sin himmelfærd; rent praktisk eller blot ved at give råd. Og komme med et kvalificeret bud på, hvad der foregår i Carroburg omkring månen og al galskaben.

### Tinnuar, lampemager

Tinnuar blev hyret i Marienburg, og han har overset særlige forbedringer i konstruktionen af Leitstern, såsom den magiske lampe i stævnens og eksperimentelt navigationsudstyr. Som sådan er hans forhold til skibet afsluttet, men han har forelsket sig lidt i det, og en del af Tinnuars geni udspringer af galskab - han bliver stadig mere blind men har udviklet en modsvarende, overnaturlig evne til at orientere sig. Han tilbyder Sarriel, en elversion af Morr. Tinnuar er 5. level Lampemager (Prestige Class: håndværk og magiske genstande) og 5. level Navigator (Prestige Class: kortlæsning, stjernetydning og intuition).

### Beskrivelse

En 180 årig havelver. Høj, med lange, komplekse fletninger i håret. Svagtseende, men ingen dødelig vil kunne afsløre det, for han virker altid rolig og ovenpå. Han går i løse, mørke rober og bærer en kugle i en fin kæde om halsen - kuglen er lavet af sølvspind, og der er et lys derinde. Han har forskelligt værktøj, fyrtøjer, svovlstikker, lamper og amuletter, der alle handler om lys og syn, rundt omkring på sig.

### Snak

Tinnuar er meget fokuseret på at Leitstern vil kunne føre dem ind i lyset. Han lader sig ikke begrænse af fysikkens love og kan være den, der guider Leitstern ind i himlen. Han kan også hjælpe med at søge efter Liva, hvis ingenting lykkes for spillerne - han kan ligesom fornemme hendes indre lys. Desuden er han kommet med gæt på Morr's rolle i det her, og råd om hvordan man kan gøre drømmenes herre tilfreds.

### HEKSESABBAT

Dette er et actionindslag, en flok ondsindede harprier angriber sanseløst, du kan bruge til at holde spillerne på tæerne. Det er ikke steds- eller tidsbestemt men kan passes ind, hvor du synes, det passer. Det vil muligvis være en oplagt afslutning på mødet med Rosanna, og en kirkegård, er en god kulisser for denne kamp. Men også en af byens parker eller en åben plads halvgale folk i baggrunden og i den stadigt mere syge stemning er muligheder. Du kan bygge op til kampen ved at antyde dem tidligere i en beskrivelse af de sorte fugle som sorte engle, var-ravne eller unaturlige skygger, måske? Det kan også give spillerne lidt sund paranoia omkring fuglene i almindelighed.

Harpierne angriber med infernalske skrig, opflammet af blodtørst og galskab. De er allerede blodige af angreb på andre, og de lader til at sætte pris på at svælge i vold og indvolde - og Kaos-månen gør dem endnu mere krigeriske end sædvanligt. Der er en besk lugt omkring dem, som heltene kan genkende fra Rosanna.

Harpierne burde ikke være det store problem, hvis du matcher dem en til en. Vil du gøre det sværere kan du øge antallet eller føje nogle forstyrrende skyggefugle til. Og vil du decideret give gruppen et handicap, kan du udnytte deres fortryllende sang.

### Harpier, den vingede sabbat

Vil have deres datter og søster igen. De har en traditionel forbindelse til heksekunstner, og det er deres berettigelse i scenariet.

### KAOS-GNAVERE

Endnu en actionscene der kan passes ind ad hoc - denne gang er det skaven, der plager gruppen. Havnen er godt sted for denne scene, men Hackrath kan godt fornemme, at der er noget særligt ved heltene, så måske forfølger han dem gennem byen, og i så tilfælde kan du benytte ham og hans flok hvor som helst i byen. En anden mulig lokalitet er asylet - simpelthen fordi de gamle og gale dér kan skabe en god, ubehagelig baggrundsstemning til kampen.



Harpier

Stats: HP 7d8 (31); Initiative +2; AC 13; club +7/2 (1d4), 2 claws +2 (1d3); Captivating Song Fortitude +2, Reflex +7, Will +5 STR 10, DEX 15, CON 10, INT 7, WIS 10, CHA 15 Captivating Song: 100m radius; Will Save (DC 15); ofret går direkte mod harpyen; nyt Save for ikke at gøre noget dumt; må forsvare sig selv.





De er ikke helt klar over hvordan, men de har gennemskuet, at Liva påvirker Morrslieb, og at det potentielt er en guldgrube af warpstone (hvis du vil bruge et dansk ord, vil jeg foreslå forvandlingssten). De har derfor udsendt en ekspeditionsstyrke. De er listige og effektive og ikke spor interesseret i at blive slået ihjel. Rotterne bruger beskudte tricks - tager gidsler, angriber bagfra, smider stinkbomber - og de vil hvis tvunget op i en krog kæmpe desperat (Attack +2, AC -1, flygter sanseløst hvis de får chancen). Antal bør afhænge af hvordan du ønsker at bruge dem: som let underholdning, livstruende spænding eller mest som en kilde til ny indsigt i situationen.



## Tryllestøv

De har to lamper, der lyser med et sygeligt grønt lys - de er bundet fast til to af rotternes bæltter, og når de slipper dem, svæver de opad. De indeholder forvandlingssten, der tiltrækkes som tidevandet af månen. Dette kan måske give spillerne den idé at bruge det i Leitsterns lanterne i stævnen - måske med antydninger fra dig (evt. gennem Tinnuar eller Karolus). Du kan gøre det helt åbenlyst ved at de rent faktisk selv er i gang med at teste den idé (ikke usandsynlig - Hackrath har snude for de ting og personer, der har (har haft) med Liva at gøre), da gruppen kommer forbi på havnen. Desuden har de en sækfuld torne og rosenblade, som Hackrath fornemmer en svag duft af forvandlingsstøv fra.

## Grå Seer Hackrath, chefen

Ekspeditionens leder. Han mangler flere fingre, og han er forbrændt omkring snuden, der kun har enkelte, visne knurhår - Hackrath er simpelthen af natur uheldredeligt nysgerrig. Han vejrer og misser og griber ud efter, når han møder noget nyt. Hackrath vil sågar udveksle viden med karaktererne, hvis nogen overvejer det (han gør, men har mest planlagt at tage en fange og tortere oplysninger ud af ham).

## Skaven, kaotiske skadedyr

Skaven-krigere bevæbnet med grumme rustne kortsværd og skjolde og ikklædt sammenrodet læderharnisk. De er relativt barske - det er jo en kommandogruppe. Jeg foreslår, at der kun er 4 ved første møde - hvis spillerne insisterer på at spille barske efter at have fået en chance for at se dem an, kan du fordoble antallet.

## Kæmpeflagermus, flyvende rotter

Disse loppebefængte bæster er fremstillet af de sindssyge rotter i Clan Moulder.

## FULDMÅNEFORVANDLING



Var-ravnen Ruben er en joker, der kan redde din røv eller sparke spillernes, alt efter behov. Han er ligesom karaktererne forgabt i Liva og ønsker at finde hende - men mener at hans motiv er renere end deres. Det vil sige, at du kan bruge ham både som en modstander eller inspiration og hjælper.

## Ruben Kerrig, druide og varbæst

Fuldmånen, som enhver jo ved, får varulve til at skifte til deres monstrøse ham ... men hvilken månens faser følger de i Warhammer-verdenen, hvor der er to måner? Dette specifikke væsen følger ihvertfald Morrslieb. Ruben er en var-ravn. Morrslieb er forbundet med Kaos og nok specielt Tzeentch, og det er jo egentlig ganske passende, da forvandling må siges at være et nøgleord i fht. et varvæsen. Men Ruben er ikke kaotisk - ihvertfald stritter han imod. Det er hans tragedie. Af baggrund er han druide, og det er i den kapacitet, at han har interesse for måne, stjerner og Rhya. Hans totem er imidlertid et udtryk for ham selv - han og det er smeltet sammen. Og nu er han altså et varvæsen. For et år siden hørte han om Liva - han har set hende med mellemrum siden, og hun har hjulpet ham til at kontrollere sin forbandelse.

## Beskrivelse

Ruben går klædt i en kofte af almindeligt, groft, blegt uld. Hans hår er sort. Bærer et segl. Og tager tegn i kranier fra smådyr som mus og fugle. I mellemstadiet er han overvejende menneskelignende, men hans øjne er stirrende og mørke, han har vinger og klolignende hænder. Helt forvandlet ligner han en forvokset ravn med de samme halvt menneske-, halvt fugle-øjne.

Hackrath, Skaven Sorcerer level 5

Stats: HP 16; Initiative +1; AC 12; dagger +1 (1d4); Dark Vision  
Fortitude +1, Reflex +1, Will +4  
STR 9, DEX 12, CON 10, INT 13, WIS 11, CHA 9  
Escape Artist +6, Concentration +4, Hide +3, Listen +3, Move Silently +4, Scry +4, Speak Language (Reikspiel), Spellcraft +6, Spot +4

Spells  
Level 0 (x6/day): arcane mark, daze, detect magic, open/close, resistance, read magic  
Level 1 (x6/day): magic missile, obscuring mist, sleep, spider climb  
Level 2 (x4/day): resist elements, summon swarm

Stormvermin

Stats: HP 2d8+2 (11); Initiative +5; AC 17; shortsword +4 (1d6); Filth Fever; Dark Vision  
Fortitude +4, Reflex +3, Will -1  
STR 14, DEX 13, CON 12, INT 10, WIS 9, CHA 7  
Filth Fever disease (hvis et våben gør skade): Fortitude Save (DC 12); Kommer først i udbrud efter nogle dage, men karakteren vil begynde at få det skidt hen mod slutningen af scenariet.

Dire bats

Stats: HP 4d8+12 (30); Initiative +6; AC 20; bite +5 (1d8+4); Blindsight  
Fortitude +7, Reflex +10, Will +6  
STR 17, DEX 22, CON 17, INT 2, WIS 14, CHA 6



## Snak

Ruben er først & fremmest rasende over, at spilpersonerne har handlet Liva som en slave, og han kalder dem æreløse. Han ser sig selv i den helterolle, karaktererne tror sig selv i - og ved at kritisere deres selvopfattelse, kan han hjælpe spillerne med at mande sig op. Han vil gøre alt for Liva - om det så indebærer at hjælpe eller hindre karakterernes søgen. Han vil nødtigt af med hende, men hvis det er bedst for hende at komme til månen, så er det hun skal.



## SOVENDE SKØNHED

Heltene finder endelig deres lykke.

Før eller siden finder de Liva. Som du nok har bemærket, så er der ikke nogen egentlige spor at følge, men du kan give fornemmelsen af, at de kommer nærmere hendes rosenduft, som når man leger tampen brænder. Et hvilket som helst sted, der kan sættes lidt pænt i stand, kan bruges - en af de ovenstående lokaliteter, eller noget du selv kommer på: rådhusårnet, en krypt, en simpel lade eller tilbage i pakhuset. Hvis spillerne er usikre på, hvad de skal gøre, må du kombinere fundet af hende med en mødet med en af bipersonerne, der kan hjælpe dem lidt på vej.

Ruben, Druide level 3

Stats: HP 23; Initiative +2; AC 12; quarterstaff +2 (1d6)  
Fortitude +3, Reflex +1, Will +3  
STR 10, DEX 15, CON 12, INT 12, WIS 15, CHA 9  
Special Abilities: Nature Sense; Woodland Stride; Trackless Step  
Skills: Spellcraft +4, animal empathy +7, concentration +4, wilderness lore +7, heal +5, handle animal +4, knowledge (nature) +4, listen +9, spot +9

Spells  
Level 0 x4/day, level 1 x2/day, level 2 x1/day

## Liva, sovende

Hun har vandret hvileløst omkring, siden hun forlod pakhuset ved midnatstid ude af stand til helt forstå situationen men opfyldt af udlængsel, en ubehagelig mistanke om, at det er hende, der er skyld i byens ulykke og med mærkelige væsner i sit spor. Til sidst er hun gået omkuld og ligger nu i en dy søvn, fra hvilken hun ikke umiddelbart kan vækkes. Hendes krop er delvist gennemsigtig, og når en spilperson løfter hende, vil han have fornemmelsen af, at den nærmest hæver sig selv. Omkring hende vokser de beskyttende torne, og her (og kun her) vokser der formfuldendte sorte roser med en sød duft - på dette sene tidspunkt er de begyndt at mutere let - de har et unaturligt skær omkring sig og vrider sig i usunde former: hvis Liva ikke kommer væk fra Carroburg vil den gro til i Kaos.

Ruben, Kæmpe-ravn

Stats: HP 30; Initiative +3; AC 15; 2 claws +6 (1d6+3), bite +2 (1d8+1)  
STR 16, DEX 17, CON 12, INT 9, WIS 15, CHA 10  
Fortitude +5, Reflex +7, Will +3  
Special Abilities: Evasion; Druidic  
Spells

## Beskrivelse

Hendes udseende er vanskeligt at beskrive, for hendes delvist æteriske fremtoning efterlader rum til tolkning. Tilpas hende spillernes smag, bla. ud fra hvad de fortalte i fortællesekvensen. Men som udgangspunkt er hun en ung skønjomfru med let bølgende, kornblonde lokker, der når hende til livet - den skumfødte Venus a la Uma Thurman i "The Adventures of Baron von Münchhausen" - der er noget ophøjet, næsten helligt over hende. Ja, du har ret, det er en kliché, og det er det, der gør den let at ændre og tilpasse - blot et enkelt tillægsord vil kunne genskabe hende i karakterernes billede: stateligt, yndefuldt, mystisk etc. Hun er for anstændighedens skyld draperet i det banner, der skulle pryde Leitsterns mast: Grå/blå med en lysende stjerne i sølvtråd.

## Snak

Der er ingen måde at kommunikere med Liva på i dette kapitel - hun er i dyb søvn, og den eneste forbindelse hun har med omverdenen, er den ubevidste påvirkning hun øver på byen og dens borgere. Du skal dog være velkommen til at antyde overfor spillerne, at de hører hendes stemme eller fornemmer, at hendes læber kruses i smil ment for netop ham. Den slags foregår hele tiden i hovedet på forelskede stoddere.

## LEITSTERN

De tager deres galeon og kærlighed ud på jomfrufærden.



## Havnefronten

Leitstern ligger fortøjret, færdigbygget og fantastisk smuk i et øde hjørne af havnen. Der er nogle pakhus med underlige krydderier, der blandes med den naturlige lugt her. Tågen har lagt sig i bassinet, så det i den rette belysning ser ud som om, at Leitstern allerede er svævende på skyer. Skibet kan ikke lastes her pga. for lav dybde - det ligger bare og venter. Se også beskrivelsen af pakhuset i Kapitel I.

## Den Flyvende Middenlænder

Altså, vi ved jo godt, at det er urealistisk, at et skib skulle kunne flyve til månen. Men har vi først vedtaget, at det kan det nu engang, så er metafysikken bag det mindre væsentlig. De to måder jeg har foreslået er en sorte rose eller forvandlingssten - hvad enten de så skal sidde i lanternen. Hvis spillerne kan komme på en idé, virker det, for det er lige præcis den fantasieren, jeg er ude efter - tag Liva op i udgiksposten og påkald himlene, få Karolus til at kontrollere vindene eller få de sorte fugle til at trække. Hold dem hen i spænding i øjeblik - det ser ikke ud til at ville lykkes - og giv dem så en medrivende beskrivelse som løn for deres tankevirksomhed.





## Exit

Hvis det har taget lang tid at komme hertil, er det bare med at få dem afsted, ellers er det værd at overveje, om de ikke skal sendes på vej med et ordentlig brag. Alle tre actionscener kan gøres luftbårne (skaven på flagermus, harpier og en forvandlet Ruben), og tænk på hvor fedt det ville se ud på film. Gør evt. modstanden så heftig, at de må overveje flygte og giv samtidigt skibet problemer med at stige, sæt det i brand og lad månen spytte glødende sten efter dem. Hvis man vil have intensitet i en actionscene er det altid en god ting at eskalere - "det er aldrig så slemt, at det ikke kan blive værre". Og det er alt andet lige en bedre fornemmelse for spilleren, at han overkommer uoverstigelige odds end blot at skulle save Hit Points af goblins.

## Opsamling

Ved afslutningen af dette afsnit har spillerne en idé om det meste af følgende:

- Liva er barn af Rhya-heksen Rosanna og Morr
- Liva vil op til månen
- Liva tiltrækker i stedet månen
- månen påvirker verden kaotisk
- skaven nyder godt af situationen og samler forvandlingsstøv
- Carroburg er i sansernes dyriske vold
- de sorte roser har en drømmeeffekt og sammenhæng med Liva
- Leitstern kan flyve

Hvad der venter forude er uklart, men:

- Morr og Rosanna er begge opmærksomme på situationen
- månen er både et godt (Morr) og et ondt (Kaos) symbol
- Livas skæbne ligger i deres hænder



## Kapitel III: Leitstern

travel the world  
traverse the skies  
your home is here  
within my heart

- The Smashing Pumpkins, Stand inside your love

The sky is full of good and bad  
and mortals never know.

- Led Zeppelin, Battle of Nevermore



## REJSEN TIL MÅNEN

Leitstern stiger & stiger.

I starten er det hele - i mere end en forstand - meget jordnært: Skibet styrer ved at dreje roret, vinden spiler sejlene ud, og tyngdekraften rykker i galeonen. Vandet løber af skroget og drypper ned over den hastigt forsvindende by. Landskabet under dem bliver mere uvirkeligt efterhånden som de kommer højere op, og snart bliver Verden reduceret til mørkegrå nuancer og plamager af lys som gløder i et døende bål - natten er ikke forbi (selv hvis de har været længe om at nå hertil i spiltid, trækker den unaturligt ud), men mod øst, bag Verdens Ende bjergene, skimtes noget orange, der er den nye dag.

Netop som solen rejser sig så højt, at man kan skelne landet, rammer de ind i skyer. Det kan diskuteres, om det de så var beviset på en flad eller rund verden, og om de foruroligende glimt ved verdens kant er de sagnmonstre, der siges at vogte verdens kant. Men ihvertfald begynder skibet nu at virke vægtløst, og et ligger roligere, efterhånden som skyerne samler sig omkring det.

Til sidst letter tågen, og et mørket stjernetæppe breder sig ud foran dem, og de vil indse, at der stadig er meget langt der ud. Skibet efterlader nu et tryllestøvs-spor af warpstone, og rundt om dem er stjerner som glimtende lygtemænd. Morrslieb har aldrig syntes større. Under dem er verden skjult af noget, der ligner skyer og et hvirvlende hav - langt borte ser de, at dele af strømmene synes at skylle ud fra Mannslieb. Der, hvor verden krummer længst mod nord og syd, syder vandene og antager skæve nuancer.



Der bliver uendeligt stille. Stjernebillederne glider uforstyrret henover hvælvet, den Kendte Verden ligger skjult under et hav af skyer, og månen synes stadig lige tæt og dog lige fjern. Liva sover tungt under hele rejsen.

Der er ikke så meget for karaktererne at gøre andet end at stille sig an og se episke ud i stævnen, stirre længselsfuldt mod månen fra udkigsposten eller knæle hengivent ved Livas side - men det skal de til gengæld også have lov til.

## GENNEM TROLDSPJLET

### Fortællesekvens 2: Refleksioner

Efter en ubestemmelig tid på stilhedens hav viser en portåbning (Morr-symbolet) sig i silhuet mod den blege måneskive. Som de kommer nærmere, bliver de to opstandere - frit svævende - og efterhånden også teksten på den enorme overlægger tydeligt. En inskription på Klassisk siger "alene at dømmes" - det er fra en kendt salme og hentyder til, at den døde kun har sig selv at takke for den dom, Morr fælder over ham/hende. Da opdager de, at der er seks (ellers hvor mange spilpersoner, der er tilbage) kutteklædte mænd med ombord på skibet.

Mændene i sort er spilpersonernes skyggebilleder. Morr er i tvivl om, hvad han skal stille op med sin enerådige og uønskede datter - han er ikke stolt over situationen men slår heller ikke bare ihjel. Men hvis spilpersonerne skal være mestre over hendes skæbne, skal de bevise sig værdige. Og som vogter af dødens have holder han også dommens bog - sædvanligvis et ansvar han deler med sin liv, retfærdighedens gudinde, Verena, men han har ikke specielt lyst til at dele denne sag med hende. Derfor er hans dom måske ikke helt fair, men det er nu engang gudernes prærogativ at de kan ommøblere menneskers skæbner. Skyggebillederne er en test af deres karakter.

Mere praktisk anskuet så er de et trick for at køre endnu en fortællesekvens. Spillerne skal retfærdiggøre deres kærlighed overfor denne skygge, der prøver at så tvivl i deres hjerter og latterliggøre deres drømme. Du kan enten selv varetage rollen som djævelens advokat og køre skyggerne, eller fordele dem blandt spillerne, så de angriber hinanden - i så tilfælde vil jeg råde til, at de bliver udleveret en af gangen, da det ellers kan blive lidt forvirrende.

Lidt inspiration til skyggekaraktererne er som ved Drømmerejsen vedlagt scenariet, så de kan deles ud. Hver skygge har en fysisk beskrivelse, forslag til hvordan positive træk kan fremstilles negativt, og hvordan kærligheden gøres til noget ondt. De har samme stats som karaktererne (inklusive tabte HP), men hvis de kommer op at slås, bør du uddele plusser og minusser, alt efter hvem der har overhånden mentalt og verbalt. Det bør ikke komme til kamp, men kommer det så vidt, og en karakter dør, er han død.

Der er to måder at køre scenen: Enten som et vidnesbyrd, hvor Skyggen bramfrit redegør for sine egoistiske, smålige og ondsindede motiver for at forfølge kærligheden. Det giver størst mulighed for at formulere noget om karakteren, men det er nok vanskeligt at få alle seks til at lytte uden at blande sig. Den anden er anklagen, hvor Skyggen stiller spørgsmål direkte til spilpersonen. Det er mere dynamisk og gør det lettere at holde gang i alle spillere. Eller man kan kombinere/veksle.

### Alexanders skygge

Hans ben er først skjult men viser sig at være hove, og der vokser dunede horn mellem hans pandelokker - han ligner en faun, men efterhånden vokser hornene ud til et gevir, og der kommer flere dyriske træk.

Selvstændighed >> ensomhed  
Det frie liv >> menneskesky  
Uprætentiøs >> bagstræberisk  
Instinktiv >> dyrisk



Hans kærlighed er drevet af sulten efter en kvindes krop. Og Liva er samtidigt et bytte for hans maskuline kraft. Skyggen drømmer om at nedlægge hende - tage hende, tæmme hende, holde hende i bur eller gøre en udstoppet skulptur ud af hende.



## Augusts skygge

En stærk, høvisk skikkelse, hvis ansigt forbliver i skygge under kutten. Fra under kappen høres metallisk klirren - det er nøgler, kæder, en hvæssekniv, sølvmonter. Man aner en bred klinge - men den har ingen hak fra kamp. Alligevel er den blodig. Under kappen er en hætte. Under hættens et dødningshoved.

Krigerarv >> blodtørst  
 Kløgt >> fejhed  
 Mysticisme >> okkultisme  
 Mordgæder >> morbid

Skyggens kærlighed er styret af Livas udspring fra død og sex. Hun er en gåde, der skal løses - ikke interessant som et levende, tænkende væsen. Hun er dødens datter - med sin moders lokkende træk. Allersmukkest vil hun gøre sig i en kiste.

## Gustavs skygge

Fremstår som en kuttetklædt, elegant orator. Hans kappe er tung, smukt forarbejdet og fyldt med hemmelighedsfulde folder. Hans ansigt bliver grippelignende, og en fjer daler langsomt ud fra under kåben. Noget tentakkellignende bevæger sig i en fold. En vrængende maske dækker ansigtet.

Nysgerrig >> skruppelløs  
 Nyttænkende >> amoralsk  
 Boheme >> dekadent  
 Videbegærlig >> kætterisk

Skyggen kender ikke kærlighed som andet et akademisk begreb, en æstetisk betragtning. Han vil udstille hende, forevige hende, sætte hende på en piedestal, vise hende frem men ikke aldrig elske hende.

## Leopolds skygge

Fremstår som en dyrt klædt købmand, med en tung pung. Efterhånden opdages nye pakkenelliker, små tasker, en kiste, et skrin og oppakningen på ryggen bliver tungere. Han finder en vægt frem - alt imens hans bagage afsløres som syndige laster og krigens værktøj.

Fri >> hjemløs  
 problemløser >> nådesløs  
 Livsnyder >> slave af misbrug  
 Taktiker >> beregnende

Skyggen vil aldrig lade sig binde - hellere at Liva har et afhængighedsforhold til ham end omvendt. Han vil skabe et forhold af falsk hengivenhed, misbrug, sympati og vold - alt, for at holde fast på hende. Man skal også regne med, at hun har en politisk værdi i kraft af sin baggrund.

## Olivers skygge

Først virker han mere elegant end nogensinde, men i takt med at hans klæder bliver finere og mønstrene mere komplekse, kommer også flere sprækker i facaden. Makeuppen krakelerer og skønhedspletten bliver en vorte. Der kommer skæl på hans bare hud - tungen kløves, og hans øjne bliver kolde sprækker som hos en slange.

Ærlig >> hadsk  
 Charmeur >> misogynist  
 Kritiker >> hykler  
 Spændende >> løgner

Skyggen hader dybest set kvinder - selvom Liva skulle være undtagelsen, ville han alligevel af netop den grund sætte en ære i at hade hende. Men naturligvis skulle han forføre hende først - og i kraft af hendes overmenneskelig ville det være en større udfordring - og hendes fald dybere.





## Viktors skygge

Betragtende og ophøjet. Hans kappe er løs og flagrende, som fanget i en vind. Det viser sig at være vinger - han kommer mere til at ligne en kold engel. Men kulden bliver dødningeagtig, og efterhånden som hans ansigt bliver mere vampyrlignende, bliver vingerne mere som en flagermus'. Hans hud brænder sort i lyset, og under det bortbrændte hår er knoglede horn.

Velovervejet >> tager ikke ansvar

Rig >> udbytter

Drømmer >> syrehoved

Grænsesøgende >> dødsdrift

Skyggen interesserer sig ikke for mennesker - uanset deres køn. Men deres sjæl - og Livas er da bestemt et prægtigt samlereksemplar. Han vil som en alkymist adskille sjæl fra legeme, om nødvendigt dissekere eller destillere hende. Eller for den sags skyld købe sig til den.

## Bestået / ikke bestået

Scenen slutter når de fleste, om ikke alle, af karaktererne har mødt udfordringen med tilfredsstillende svar. Skyggernes kapper bliver til sorte vinger, de letter og flyver bort. Skibet kan igen sejle, men som det glider igennem porten omslutes de af mørke, og kort efter går galeonen på grund.

## HJEM

Heltene afgør Livas skæbne - og deres egen.



## Elskovslunden

Mørket svinder til dels, da skyerne, der nu dækker himlen, glider bort fra månen. Det er nat, og Leitstern ligger - utroligt nok - i en stor skovsø, som Morrslieb spejler sit ansigt i. Stævnen er oppe på en flad, græsdækket banke - ellers er søen omkranset af mørk, tæt blandet skov. Det er en gengivelse af stedet hvor Liva blev undfanget. I græsset ligger en stor, flad sten - overfladen næsten helt glat og overvokset af blødt mos og vilde blomster.

Stenen er som skabt til en seng for Tornerose, og i det øjeblik Liva bliver lagt til rette der, kan hun vækkes (rusken vil virke lige så godt som et kys, men det er ikke nær så romantisk). Hun bruger et øjeblik på at vågne helt, så bliver hun trist - trods sin taknemmelighed overfor heltene. "Hvad sker der nu? Hvordan skal jeg komme det sidste stykke? Vil I hjælpe?"

De følgende afslutninger er blot de mest oplagte - jeg er sikker på, at der nok skal være flere. Hver af dem skal udføres som en symbolsk handling, for Morr er der ikke lige til at tage imod, hvis de beslutter at overgive Liva til ham - jeg tilbyder nogle muligheder, men det vigtige er, hvad spillerne ligger i det, og dermed sagt at alle deres forslag vil virke, hvis de mener dem alvorligt. Og allerhelst inkluderer/forløser slutningen også noget i spilpersonerne - måske er de i troldspejls-scenen blevet opmærksomme på en brist i deres egen karakter, som de kan gøre godt i forbindelse med Livas frelse. Det er sandsynligt, at ikke alle spillerne har fundet kærlighedens stemme i sig selv - men slutningen bør i sær tilgode dem, der har.

## Overgive Liva til Morr

I praksis det samme som at hun lider døden. Men det vil være en forløsning, og med hans velsignelse, kan hun afslutte sin rejse og vitterligt drage til månen. Er Morr imidlertid utilfreds efter konfrontationen med skyggerne, vil død være lig med forglemmelse, og spillerne vil blive plaget af mareridt og duften af sorte roser resten af deres dage. Han er også den slags gud, der vil kunne finde på at knytte betingelser til sin tilgivelse - både fra Liva og karaktererne.

## Handling

De kan bruge den flade sten som en offersten - ikke at hun nødvendigvis skal udsættes for en blodig slagtning - en mindetjeneste, nogle velvalgte ord eller en rose på hendes bryst vil række. Hendes hjerte holder op med at slå og afhængigt af forholdet til Morr, vil hun synes fredfyldt eller græde en sidste ulykkelig tåre, medens hun toner bort. En anden mulighed kunne være at nedsænke hende i søen - eller skubbe hende ud i Leitsterns jolle: Morrslieb reflekteres smukt i vandet, og hun vil forsvinde i måneskæret. Drastisk men ikke usandsynligt vil det være, at en eller flere gør i døden for at kunne følge hende på vej.



## Overgive Liva til Rhya

Det kan tage forskellige former: Liva indgår i jordens kredsløb som urgudindens sande datter symboliseret i en evig sort rose, som vil kunne give hekse, druider og hedninger særlige velsignelser - måske vil hun kunne vise sig som en slags dryade. Eller hun bliver en myte om månen, rejsen, kærlighed og drømme.

### Handling

Offerstenen og søen vil virke på samme måde som ovenfor beskrevet, men hun vil i stedet for at forsvinde blive optaget i naturens kredsløb: omsluttet af blomster eller trukket ned i vandet. Rhya har ikke direkte indflydelse i denne affære, så hendes muligheder for at hjælpe er begrænsede, men et forsøg på at påkalde hende kunne i stedet bringe Rosanna til. Det vil give helt nye muligheder - f.eks. kan mor og datter tilgive hinanden, eller Rosanna kan tale direkte til Rhya og Morr med spilpersonerne som sufflører.

## Bringe Liva til månen

Der er to mulige udfald af dette valg: Enten fører det til en katastrofe - som de allerede har set, så har hendes forening med Morrslieb en kaotisk bieffekt. Eller også accepterer og velsigner begge hendes forældre denne skæbne, og Liva bliver en helgen - folks kendskab til hende vil være afhængig af heltens fremstilling af historien.

### Handling

Leitstern flytter sig ingen steder hen (ihvertfald ikke opad) lige nu. Men enten kan de bruge månens refleksion i vandet som en sti, eller også sætter de et ritual i scene, der overgiver hende til Morrslieb. Resultatet skal ses i sammenhæng med hvordan Livas forhold i øvrigt er afviklet i forhold til Rhya og Morr. Måske bryder månen ud i ondsindet latter, måske lukker han øjnene og forsvinder melankolsk bag skyerne.

## Bringe Liva tilbage til verden

Potentielt en katastrofe, for Kaos-månen vil sikkert stadig række ud efter hende. Men måske kan en aftale indgås med Morr eller Rhya om at forhindre dette - under alle omstændigheder vil Liva få et ulykkeligt liv som helt almindeligt menneske. De kan også vælge at udnytte hende til rejsen som planlagt og leve med risikoen. Det ville være grundlag for et vildt eventyr om en forbandet rejse til verdens ende - Liva vil stadig have sine kræfter og overnaturlige skønhed men dybest set være en slave.

### Handling

Karaktererne samler Liva op og begynder at gå gennem skoven tilbage mod Carroburg. Eller de bringer skibet direkte tilbage til dets plads i havnen ved at lette anker - solen står op, og da de et øjeblik er blændet af den lave sol, skifter landskabet. Som sagt vil det medføre en tilbagevenden til Kaos og glubske rottemænd, hvis der ikke er indgået en aftale. En sådan kunne bekræftes i form af et bryllup eller et højtideligt løfte.

## Et stedfortrædende offer

Hvis spilpersonerne virkelig har overbevist sig selv om, at de elsker hende, vil de formentlig prøve at redde hende med en heltegerning. Den går bare ikke, for det er hendes liv & lykke, det handler om, og den kan de ikke tage fra hende - uden at det bliver en tragedie. De vil måske tro, at de har hjulpet hende, men hun vil være trist over, hvad de har udsat sig selv for, og det vil ikke hæve hendes forbandelse, blot fedte dem ind i den.

## Liva, barn af månen

Livas aner gør hende til mere end et menneske, og mere end jeg kan beskrive. Men først i denne allersidste scene fremstår hun i kødet - og det kun et kort øjeblik, inden hun skal videre. Frys hende i det billede, der tilfredsstiller flest spillere - måske har de endda snakket sig frem til en enighed. Men på dette tidspunkt gør det ikke noget, at alle bliver en lille smule skuffede, fordi de ikke længere kan få hende helt, som de selv vil. Det er en del af scenariets pointe, at de må se hende, for hvad hun er, og ikke som et ikon.

Men hendes kys - hvis nogen har fortjent det - er ikke mindre sødt virkeligt og varmt, end det åndelige svæveri de har smagt indtil nu.



# Epilog

Though dreams can be deceiving  
Like faces are to hearts  
They serve for sweet relieving  
When fantasy and reality lie to far apart  
- Fiona Apple, Slow Like Honey

Big ring around the moon  
Gonna rain hard soon  
I know you're gonna leave  
It's like a storm inside  
- Heather Nova, Blood of me

## LEITSTERNS SKÆBNE

Heltenes sidste rejse.

Nogle af løsningerne for Liva antyder også måder hvorpå heltene kan vende hjem, men scenariet slutter som sådan med Livas historie - hjemrejsen er en detalje, som dog kan være rar at få på plads, inden man skal en tur i caféen og udveksle beretninger om kærlighed og heltedåd. Månen går ned, og den næste dag er dagen derpå. Afslut med en passende epilog for galeonen, der nu har sit blå/grå banner blafrende i masten. Det min erfaring, at spillere godt kan lide at snakke deres karakter færdig, og det kan I gøre, medens folk pakker sammen - spørg f.eks. til, hvor de ser sig selv Augenacht et år senere, og hvordan de nu føler omkring Liva og hendes endeligt.

## For anker

Leitstern ligger stadig i Carroburg, og kun ubetydelige tegn på slitage afslører, at hun nogensinde har været væk.

## Under fjerne himmelstrøg

Under en god vind stryger hun under en fremmed stjernehimme mod en ukendt kyst.

## Forlist

Overraskende tidevandsbølger forårsaget af månernes flux eller en uventet storm har grundstødt Leitstern - langt inde i Imperiets hjerte eller i øjet på Morrslieb.

## Himmelskibet

Svævende som en klar stjerne henover firmamentet. Eller en legende for søfolk om Morris spøgelsesskib, der bringer de fortabte sjæle hjem til Ham.

Ende