



# Efter Drømmen ... redux

*Af Thomas Munkholt Sørensen, 2005*



# Efter Drømmen ... redux

*Et eventyr om drømme og længsel, kærlighed og død*

## INTRODUKTION ..... 1

Om eventyret • Om kærligheden og det fantastiske • Om heltene

## PROLOG..... 5

En præsentation af helte, baggrund og eventyrstemning

## KAPITEL I: ROSER & TORNE ..... 9

Heltene søger Liva i heksenatten

## KAPITEL II: JOMFRUFÆRD ..... 17

Skibet kaster anker under stort postyr og styrer mod stjernerne

## KAPITEL III: MÅNEBARN ..... 22

Gennem himmelporten, Liva vender hjem, og drømmen ender

## EPILOG ..... 27

Leitsterns skæbne – om galeonens sidste færd

## APPENDIKS ..... 29

Om fortælling og Warhammer

© Thomas Munkholt Sørensen, 2005

### Sorte Rose trilogien

Efter Drømmen blev oprindeligt skrevet som et afsnit i en løst forbundet trilogi. De andre afsnit var Dødedans (af Lars Andresen) og Slægten Altmeister (af Per von Fischer). Scenariet blev oprindeligt skrevet til Fastaval 2001. Fortsat tak til Sorte Rose brødrene: danke schön!

### Redux

Denne version af Efter Drømmen er en revision af originalen, men historien og hovedpersonerne er de samme. Jeg har forsøgt at styrke og tydeliggøre kernen, karaktererne er let omskrevet, layoutet er nyt, scener er skåret bort eller ændret, der er bedre plads til spillerne, og en del Warhammer-referencer er redigeret bort, andre er flyttet om i Appendiks, for at gøre det mere tilgængeligt. I den oprindelige version var systemet Dungeons & Dragons 3rd Edition, men det element er helt væk nu. Og som enhver Director's Cut med respekt for sig er hele fornøjelsen blevet lidt længere. Den regelløse udgave (uden øvrige ændringer) kørte første gang på Halmicon 04.

### Illustrationer

William Bourguereau: Le crepuscule (1882)

Liva-skitsen er fundet på internettet

### Kontakt

[www.squarespace.munkholt.com](http://www.squarespace.munkholt.com)  
[munkholt@gmail.com](mailto:munkholt@gmail.com)



# Introduktion

*Om eventyr, om kærlighed, det fantastiske og om heltene*

## Kærligheden og det fantastiske

*“Var det hele blot en drøm? Nu, da jeg er vågen, er det som om, drømmen først er begyndt ...”*

I CARROBURG findes en pige: Hun hedder Liva og er det mirakuløse afkom af en heks og døds-guden Morr. Men først nu, da hun er næsten voksen, erkender hun sin herkomst, og straks begynder hun at længes hjem. Hun ser op mod månen, Morrslieb, der står som et vartegn for begge hendes forældre. Livas længsel er så stærk at månen sænker sit ansigt ned mod pigen for at møde hende. Men Morrslieb har stærke bånd til Kaos, og det får forfærdelige konsekvenser. Det bliver denne histories helte forundt at bringe hende hjem – og det er ironisk nok dem selv, der har vækket hendes farlige længsel.

## Der var engang ...

... en heks, som hed Rosanna. Hendes kunstner var kendt ude på landet. Rosanna talte med jorden, for hun var gudinden 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 givet både at være frugtbar moder, vindtør kælling og jomfruelig datter. Men Rosanna ønskede ikke at dø, og i drømme lokkede hun guden Morr til sit leje. Og medens hans viv Verena, visdommen, havde vendt ryggen til, plantede han livets frø i heksen, så døden ville gå hende forbi. Men Rhya opdagede at Rosanna havde forsøgt at ændre naturens orden, og i sin visdom omgjorde hun livsfrøet til et barn. Morr, som var vred over at være blevet udnyttet af en simpel heks, optalte hurtigt Rosannas sidste dage, og hun døde knortet og vissen efter at have givet liv til hans barn – for urmoderen holdt hånden over hende. Rosanna fik 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 med kun 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 nogle dumdristige eventyrere købt hendes talent. Deres udlængsel smittede hendes hjerte og noget vågnede. Uvidende om sin egen baggrund og de to guders gaver har hun alligevel fornemmet at den fulde måne Morrslieb havde en betydning. Og nu søger hun imod den for at undslippe det fysiske og sjælelige fængsel, hun har levet i indtil nu. Men Morr er stadig ikke stolt over situationen, så han har ikke i sinde at tage imod hende. Imens ligger Rosanna – og hendes heksekunstner – rådden på kirkegården og sytten år i graven. Hvis Liva skal have fred, må de samme helte der vækkede hendes drift, vise hende vejen.

## Hvad der er hændt på det seneste

En gruppe eventyrlystne adelsfolk, scenariets helte, har investeret deres penge og fremtid i et skib, der skal føre dem til fremmede kyster, rigdom og berømmelse. For tre måneder siden fik de besked om, at skibsbyggerne var færdige. De havde i samarbejde med havelveren Tinnuar og troldmanden Karolus gjort deres arbejde. Galeonen Leitstern lå klar i Carroburgs havn, en tileansk kaptajn, Guillermo, var hyret, og heltene forsamledes for at påbegynde deres ekspedition.

Men udgifterne var løbet op, og de kom stadig ikke af sted – de var plaget af frafaldne investorer, dårligt vejr og problemer med et skib der var forud for sin tid. Dagene gik, gælden voksede, og sidste afrejsemulighed inden efterårsstormene nærmede sig. For et par uger siden måtte de

flytte ind i et pakhus på havnen for at undslippe kreditorerne. Søfolkene blev stadig mere utilfredse, og flere truede med at svigte missionen. Men så, for knap en uge siden, hørte eventyrerne om en mirakelmager, der kunne få drømme til at gå i opfyldelse, og som den overtroiske almue opsøgte inden lange rejser. Det var Liva, og de købte hende af Morr-præsten Vitus for deres allersidste guldmønter og et løfte om at tage sig godt af hende.

Næste dag, under Geheimnisnacht-festen, bragte de hende til pakhuset. Her havde hun – under månens indflydelse og måske inspireret af mændenes forestående rejse – en åbenbaring. Hendes opvågningen var så brat og voldsom at jord og himmel rystede. Udladningen af kraft bølgede gennem byen og sendte heltene i en magisk søvn, mens hun selv forsvandt ud på sin søgen efter et hjem.

## Nu i nat ...

Det er omkring midnat, da heltene vågner. De sætter efter Liva, og finder byen vævet ind i et mareridt de dog selv er beskyttet imod, takket være hendes farvelkys. De eneste der er vågne og til at tale med, er belejligt nok dem der har en rolle i eventyret. De finder til sidst den sovende Liva, men på dette tidspunkt har de fået fjender på halsen, og de er klar over at Livas tilstedeværelse er ødelæggende for den vågne verden. De bringer hende ombord på deres skib, kaster anker og sejler ind i himlen. Leitstern glider ud over verdens grænser og gennem porten til drømmenes og dødens rige: hvor eventyret kommer til sin afslutning.

## Om eventyret

*“'Gud elsker dig, barn.' Det var det præsten sagde. Men det var ingen himmelsk kærlighed der lyste i hans øjne, da han så på mig. Og i øvrigt: hans gud er min far.”*

### Kærligheden

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

Et helt andet problem ligger i rollespillets rammer, for hvordan bringer man en kærlighedshistorie – typisk mellem to mennesker – ind i større flok, så det stadig er plausibelt? Den oplagte løsning er at skabe et spil mellem karaktererne – af-færer på kryds og tværs – men jeg er ikke ude efter at lave et intrigespil. Min ambition er at hver spiller skal kunne føle sig som hovedpersonen i en romance. Så for ikke at have flere parallelhistorier eller parløb er målet for deres kærlighed det samme, men uden at det er grundlag for en altoverskyggende intern konkurrence.

En anden målsætning har været at jeg ikke vil 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, de kan finde den motivation. Og selv hvis man formulerer det rigtigt godt, vil mange spillere ikke få lejlighed til at *udtrykke* disse følelser – både fordi det kan være vanske-

ligt at rollespille, men da ikke mindst fordi det er noget personligt for karakteren, som ikke skal kastes i grams.

### Det fantastiske

Stemningen er tilstræbt eventyrlig, og jeg håber at der vil danne sig billeder, der fordrer en romantisk, storladet og lettere gotisk oplevelse. Selvom elementer som død og Kaos ikke umiddelbart lægger op til det, så er det også en historie om håb, stræben og idealisme. Derfor er scenariets setting et mulighedernes land, 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. Det betyder ikke, at Warhammer-verdenens skidt og vold ikke findes her – dette er blot en historie om et lille lys i det altomkransende mørke, og det er da også usandsynligt at alle aktørerne vil finde en lykkelig slutning.

Men det kræver at man som fortæller overgiver sig til den idé. Hvis man tænker, “jamen, det kan jo slet 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 ... men det har sin pris.

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



## Helten

Hver enkelt af karaktererne er helten. En roman handler ikke om teamwork – de kan ikke dele følelsen. Men de kan delagtiggøre. Det handler om at skabe enkelte øjeblikke, hvor spilleren får chancen for at føre sig frem og placere sin karakter i rampelyset. 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.

## 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 at hun er mere end et menneske. Både i den forstand at hun er et produkt af heksekunst og en guds lyster. Og at hun i spilpersonernes bevidsthed er ophøjet, jomfruelig, mirakuløs og æterisk.

Og så introduceres hun kun gradvist: først som et minde om en drøm, så gennem følgerne af hendes handlinger og andres fremstilling af hende, 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 skimte det virkelige menneske bag.

## Morale

Efter Drømmen handler 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 ens drømme også har omkostninger for andre.



## Om eventyrerne

*“Hvem er de, disse halvguder i fløj, omgjordet med gyldne klinger og et dyrebart glimt i deres øjne? Hvem har sendt dem? Hvilken gud, eller dæmon? Hvad vil de mig, en stakels dødelig jomfru?”*

GRUNDLÆGGENDE ER FILOSOFIEN bag karaktererne at de skal have lige mulighed for at erobre verden og føle sig seje. De er naturligvis romantisk disponerede – både i fht. kvindekønnet, men også i deres måde at betragte politiske og kulturelle idealer. Dertil har jeg givet hver karakter et særkende, eller en egenskab, som jeg selv synes gør dem indbydende at spille.

Men de er ikke perfekte, og deres svagheder er vigtige at have in mente undervejs, så I kan spille på dem i Kapitel III: Gennem Troldspejlet.

Efter Drømmen præsenteres med seks karakterer, men de referer kun løseligt til hinanden, således at scenariet også kan køres med færre spillere. I så fald er det op til dig at vælge dem du bedst kan lide, eller lade spillerne få et valg – alle karaktererne har unik viden om baggrunden eller en særlig vinkel på kærligheden, men ingen af dem er uundværlige. Husk at fortælle spillerne, hvem der er blevet sorteret fra.

## 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 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 i stand til at tage vare på sig selv; kompromisløs og evigt sulten efter ny viden. Men det inkluderer også kæterisk litteratur og farlige ideer.

SPECIELT: Gustav påvirkes som den eneste af spilpersonerne af Kaos i byen – han har rodet med for mange hemmeligheder og forbudte tekster til at Livas kys er helt nok beskyttelse. Det er småting: Han ser måske syner (se Kapitel I: Roser & Torne); føler sig pludseligt ophidset – seksuelt eller i vrede; eller føler sågar en kløe under huden (i Kapitel III vil hans skygge gro tentakler samme steder). Han kan fristes med løfter om viden og magt. Omvendt kan hans bånd til Kaos også give ham en fornemmelse af hvad Liva/Morrsliebforbindelsen gør ved verden. Desuden har han en akademisk base, så brug ham efter behov til at placere oplysninger om religion, historie etc.

## 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 skullet forsørge sig selv (til dels i hvert fald), så han 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 i Kapitel II: Jomfrufærd. Har han er 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" – det kræver udstråling. 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. Det dyriske lur under overfladen, og han kan blive så optaget af jagten, at han glemmer, at det er en uskyldig pige de jager. Nattens gader og de monstrøse fjender kan sende ham i blødsrus. Jagtens spænding er en konstant fristelse og distraktion.

## Oliver Gildhauser

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 er ikke selv bedre end at han har gang i lidt afpresning af adelsfolk og noget falskneri – dybest set er han selv en løgner. På den ene side er det modigt at afsløre adelens skyggeside, men splinten fra troldspejlet kan også gøre at alting bliver forvrænget, og det giver ham en tendens til sortsyn og bitterhed.

**SPECIELT:** Kvindehaderen Oliver er udsat for Rhyas mishag – det kommer til udslag ved at harpyerne er særligt efter ham, og Rosanna har straks et ondt øje ham. Men for Liva er han ligeså god som de andre – det er en chance for at lære tilgivelse og eksorcere noget af hans opsparede galde. De deler også den skæbne at være uønskede børn. Du kan give ham pludselige indskydelser om sammenhængen mellem guderne og heksen – han kender alt for godt til den slags beskidte affærer.

## Leopold Pelrovis Weiss

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

**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 mere interessant for spilleren. Det kan også bruges positivt i fht. Memo og måske også andre bipersoner, der vil finde det naturligt og fornøjeligt. Det er måske nok en last der kan forlede ham ind i drømmens verden ... men den verden er scenariets hjemmebane, så hvem ved, måske kan han finde noget positivt i opiumstågerne.

## August Nordburg Nebel

Han er en helt og ligner en. Men med et twist, for han er ikke kriger hvis han kan undgå det. Han kan altså både spilles som eventyr-søgende, romantisk og lidt opblæst eller lusket. I hvert fald søger han svar med hovedet før han griber til sværdet. Han er 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 for at få jobs.

**SPECIELT:** Augusts orden er ikke aktiv i Carroburg, og da Morr-templet er lukket ned, har han ingen særlige fordele af sit medlemsskab. Men hjælp ham på vej med informationer, hvis han

er den der undersøger et sted, eller han vil vide noget om åndeverdenen. Du kan også introducere information om Morr gennem ham, og det bliver relevant både på kirkegården, i fht. månen og igennem troldspejlet i Kapitel III. Hans baggrund betyder omvendt også, at de åndevæsner der plager byen, vil tiltrækkes af ham.

## 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 – så 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:** Viktors familierigdomme 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). Angående hans magiske kendskab, så gør det svært, men giv ham så meget viden hans rollespil fortjener, så han fornemmer sin særstatus. Det kan f.eks. være indskydelser i fht. Karolus og Leitstern eller Hackracks magi. Men sørg for at han betaler for det før eller siden – magi er en farlig ting i Warhammer-verdenen, så måske begynder han at se syner, høre stemmer, eller får en defekt han ikke kan kontrollere.

# Prolog

*Eventyrerne vågner til en drøm*

*“Deres blege ansigter reflekterer flakkende lys. Er de i døds- eller drømmeriget? Deres læber er i hvert fald bløde og varme, da jeg kysser dem farvel.”*

LEITSTERN er bygget færdig og ligger i havnen og afventer sin jomfrufærd. Heltene har hentet Liva, mirakelmageren der skal guide skibet mod fjerne horisonter, og bragt hende til det pakhus der har været deres hjem i de sidste tre måneder. Tiden er moden: de skal af sted, medens vindene og stjernerne står rigtigt, og inden kreditorerne gør alvor af deres trusler om gældsfængsel. Men under Geheimnistag-festlighederne, hvor begge måner er fulde og trolddommen har mangedoblet sin magt, får Liva et klarsyn, og hun stikker af. Hendes opvågning til en ny selvbevidsthed rammer heltene som et slag, og de glider ind i hendes drømmeland ...

Der er flere måder at køre prologen, afhængigt af tid og smag. Uanset hvad, er formålet det samme: at få etableret scenen inden spillet for alvor går igang. Prologen inkluderer præsentation af karaktererne, noget om Leitstern og ekspeditionen og en introduktion af Liva (omend hun ikke beskrives).

Den enkleste model er at lade spillerne læse prologen (“Forspil”) selv, som en del af deres karakterbeskrivelse. Eller at du med dine egne ord gengiver indholdet – det kan være en lejlighed til at etablere din fortællerstemme, men pas på at spillerne ikke kommer til at kede sig – uanset hvor god du er, er det tungt at sidde og skulle høre en masse snak, når man bare gerne vil spille rollespil. Når spillerne er klar vågner deres karakterer. De er lidt forvirrede, så dumme spørgsmål kan indgå naturligt in-game. Sørg for at de på samme måde kommer igennem en hurtig præsentation af deres karakterer, første gang han handler eller taler – suppler med spørgsmål efter behov (f.eks. “Hvordan mødte du August?” eller “Hvad håber du at få ud af ekspeditionen?”). Drømmen om Liva vil være det mest naturlige emne, men det skal også hurtigt stå klart for dem, at ingen af dem er sikre på hvordan hun egentlig ser ud, selvom de nok har hver deres idé. Du kan evt. give dem “Drømmepigen”, der er en lille tekst til inspiration for at beskrive, hvordan de husker Liva.

Et alternativ er at køre scenen mere i detaljer: “Drømmerejsen” er en fortællesekvens, hvor spillerne sammen beskriver en fantasirejse til

## Huskeboks – Prolog

Hvis du giver spillerne Forspil som en del af karakter-beskrivelsen kan du skippe hele prologen.

### Ved afslutningen af prologen:

- 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
- Det sidste de husker, er Asylet, og da var det stadig eftermiddag – nu er det mørkt udenfor

### 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

Verdens Ende, med Liva vævet ind i fortællingen. Drømmerejsen forklarer ikke deres nuværende situation, så den skal kombineres med noget baggrund. Det kræver en ekstra indsats at komme igang med Drømmerejsen – til gengæld giver det en bedre introduktion af rejsen og drømmepigen.

Så længe de er i pakhuset (beskrevet i næste kapitel) er de “helle”, og eventyret begynder først for alvor når de åbner porten. Så dette er en chance for sammen at etablere scenariets præmis: At de hver især har en følelse af lige at have mødt deres livs kærlighed – og mistet hende igen. At de



husker hende forskelligt og måske elsker hende af forskellige årsager – og at det okay i dette scenarie. At eventyret venter så snart de kan sejle Leitstern ud i Reik-floden og videre ud til havet, men at de ikke kommer nogen steder uden hende.



## Forspil

BEMÆRK: Denne tekst findes også som løsblad der kan gives til spillerne.

...

I har været længe undervejs – men skibet ligger stadig for anker. Det hele tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, det frodige Lustria. Godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Og nye verdner venter stadig på at blive opdaget – det kræver blot det rette skib. I har skibet, Leitstern – og vovemodet. Det er et ambitiøst projekt der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år, selvom I oprindeligt mødtes i hovedstaden, Altdorf.

Leitstern er en smuk galeon der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. Skibet er bygget efter de nyeste principper og med hjælp fra fremsynede konstruktører. Tre mand har hjulpet jer: Tinuar, en havelver med navigation som sit speciale; Mester Karolus, en troldmand der hele sit liv har studeret vind og vejr; og Kaptajn Memo, en tileansk sejler, der med lige dele galskab og

kundskab har stået bag nogle af tidens dristigste sejladser.

Arbejdet har kostet flere guld kroner end I tør tænke på, og på det seneste er det blevet en kamp at holde kreditorerne fra døren. Fogeden var på havnen den anden dag, og i et skingert, selvtilfreds stemmeleje truede han med tæsk og værre, gældsfængsel. Han kunne finde skibet, men heldigvis er jeres skjulested (siden I måtte stikke af fra regningen på Graf Kohl's Gasthaus), et pakhus på havnen, stadig ukendt. Men nu er I også færdige – og skibet skal stævne ud en af de nærmeste dage for ikke at blive fanget på verdenshavet i en af havgudens grusomme efterårsstorme. Men der mangler noget.

Jeres hyrede mænd begyndte at mukke og tale ondt om Leitstern bag jeres ryg: nok var hun smuk, men også unaturlig; fedtet ind i trolddom, elvermystik og sejlet af en fortrukken tileaner. Det var en gammel søulk, stinkende af snaps og rådden fisk, der gnækkende fortalte jer, at ingen sømand ville følge jer uden et offer – eller en talisman. Lidt lykke på rejsen, som han sagde. Det var også ham, der foreslog Mirakelmageren. En levende helgen, der gav de barnløse børn, fattiglemmerne lidt held og de blinde deres syn. Det tog tid, bestikkelse og trusler, men I fandt lykkebringeren. For to dage siden, i en mørk gyde, talte I med en munk: Han holdt sig skjult under hættten og tog sig godt betalt, men I var nødt til at stole på ham, og han holdt ord og solgte jer sin viden.

I går, lige inden Asylet lukkede sine porte for Geheimnisnacht-festen, bankede I på og betalte natvagten jeres allersidste mønter. Der gik nogle minutter i bekymret venten, så kom han tilbage,

skubbede hende ud i jeres arme og smækkede døren. For det var en pige. Liva, kaldte han hende. Mirakelmageren, jeres talisman. Og I vidste med det samme, at den gamle, overtroiske sejler havde talt sandt: Hun ville sætte en mild men sikker vind i jeres sejl, holde stævnen ret mod eventyret og tænde en glød i jeres hjerter, som verden aldrig før havde set magen.

...

Du vågner med fornemmelsen af et kys på dine læber. En drøm? Måske, men du ved at kvinden er virkelig. Omkring jer ligger sorte, dugvåde rosenblade på gulvet. På et bord er resterne af drømmeurt og hvidvin – I fejrede noget. Porten står på klem, og udenfor er det nat. Hun er væk – jeres mirakel er undsluppet jer, og de præcise omstændigheder er tågede – som om drømmen I er vågnet fra, ikke helt vil slippe jer.

...

Tag et øjeblik til at tænke over din drøm: Der var et skib, en rejse, eksotiske lande bag fjerne horisonter. En kvinde – du kan ikke sætte ansigt på dette vidunderlige væsen, men du er nødt til at prøve – hun er alt for dig. Hun skal bære dit skib, alle dine drømme. Du vil med glæde ofre alle de rigdomme der venter jer, for endnu en nat med hende.





# Drømmerejsen

DRØMMESCENEN har tre formål: at præsentere spilpersonerne, at fortælle baggrunden, og at søsætte eventyret. Det er en mulighed for at levendegøre noget der ellers kunne være refererende af karakter. Og så sætter det den tematiske scene ved at placere spilpersonerne i drømmeuniverset og mulighedernes land.

Det er en fortællesekvens, 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 af sted. Men kort før overskridelsen af den yderste grænse der skiller dem fra lykken, går hun, og tager lyset med sig.

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 fangearm 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. På den måde får spillerne carte blanche til selv at udnytte den frihed der er i denne scene.

Klip mellem sekvenser, overraskende og alligevel med brug af overgange. Det skal køre som et samarbejde mellem dig og spillerne. Du har muligheden for pludseligt at skifte miljø, at introducere en biperson eller bringe varsler om fremtiden. Tid og rum er opløst – sammenhængen skabes af billeder: En scene kan skifte fra en storm til et skænderi, eller fra et barndomsminde om en jagt til et glimt fra den forestående søgen efter Liva. Også formmæssigt er der mulighed for at springe: Fra en detaljeret gengivelse af en specifik scene, over genfortælling af et minde til spørgsmål/svar. Den røde tråd i drømmen er skibsrejsen. Den kan du altid bruge til at bringe historien videre – en bølge skyller en scene bort, nye ideer blæser ind på en stormvind, eller skibets rullen på de vilde våger klipper til en dristig konstruktionstegning.

Giv evt. spillerne arket med "Drømmepigen" – et kort tekststykke, der kan inspirere til billeder og beskrivelser. I beskrivelserne af spilpersonerne er der også en stump, der handler om hvordan de blev inspireret til dette forehavende, og det kan også være godt have i tankerne.

Drømmen har sin egen dramaturgi, og det vil være klart hvornår den er slut, men det er ikke en forløsning – de skal vågne uforløste, med klare minder men flere spørgsmål end svar.



## Forventninger

Noget af det vigtigste ved en god scenarie-oplevelse på en spilkongres er, at spillernes forventninger er afstemte med virkeligheden: får de det, de forventer? Det er ugevis siden de læste foromtalen og valgte scenariet, så du har chancen for på ny at pejle dem ind på rette spor.

Måske har de valgt Efter Drømmen fordi det er Warhammer, men så bliver de formentlig skuffede, for der er hverken regler, spells eller Kaos-kulter. De er bedre tjent med at tænke friform end dungeon crawl.

Benytter du Drømmerejsen, demonstrer den meget direkte, at det her er noget andet end Realms of Chaos, men du kan også bare fortælle dem direkte, hvad de har i vente. Det har jeg i hvert fald haft positive erfaringer med. Gør det f.eks. i forbindelse med en navnerunde inden scenariet begynder.

## 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. Det skal fremgå at hun findes – hun er noget konkret, og hun har allerede gjort indtryk på dem.

Nøgleordene beskriver drømmens "arena". Det kan ikke gøres for fasttømret, for det går imod drømmens væsen. Derfor er både løse koncepter og faste lokaliteter nævnt i samme åndedrag.

Drømmerejsen findes også som bilag i form af fortællekort, så alle let kan komme til at læse dem, hvis du foretrækker det.



## 1. Leitstern kaster anker

NØGLEORD: Forberedelser. I havn. Smeltedigel. Venten. Håb/frygt. Visioner. Håndværk. Overtro. Søsætning. Afrejse. En pige i hver en havn. Tatovering. Tovværk. Et løfte.

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

## 2. Det åbne hav

NØGLEORD: Langt fra land. Knirken af træ, flaprende sejl. Sømandskab. Fabelfisk. Navigation. Fremmede stjerner. Blikstille/fyldte sejl. Uendelighed. Sekstant. Samarbejde. Horisonten. Maglspir.

- 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?

## 3. Stormen

NØGLEORD: Ulykken truer. Bølger. Kastevinde. Mand over bord. Galionsfigur. Malstrøm. Rotter. Det kolde dyb. Verdens kant. Havgudens vrede. Lanterne. Flækket mast. Trods. Reb. Ror.

- Hvad gør du for at genvinde Lykken?
- Hvordan besejrer skibet uvejret?
- Hvad gør du for at hjælpe?
- Frygter du døden? Hvad ligger der hinsides?

## 4. Den yderste kyst

NØGLEORD: De finder noget andet end nyt land. Fremmed. Uro. Nye spørgsmål. Et offer/en formildende gave. En have, men ikke gudernes. Uro. Tempel. Måneskin.

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



## HELTENES LÆNGSLER

Spørgsmål af mere personlig karakter. Nogle af dem kan have en negativ klang, men det må ikke være for meget, for provokationen kommer først i Kapitel III. Dette er dog en fin lejlighed til at lære noget om karakteren, som kan bruges imod ham senere.

### August

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

### Viktor

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

## Alexander

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

## Leopold

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

## Gustav

- Hjerne/hjerte.
- 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

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

## EVENTYRET BEGYNDER

Når rejsen er rejst, og skibet har ramt en ny og fremmed kyst, slutter fortællesekvensen.

Og nu er det nu, efter drømmen ...

# Roser & Torne

Kapitel I – hvori heltene sætter efter Liva

*“Jeg hører deres stemmer, en sanseløs sang der hylder natten. Jeg mindes en vuggevis – noget om månen? – og falder i søvn.”*

GEHEIMNISNACHT er ved at være ovre. Festen er gledet over i en art udmattet eufori, og byens borgere er i det store hele gået i seng eller under bordet. De der endnu er oppe, er alle i en eller anden grad ramt af månesyge. Det skaber et surrealistisk landskab for heltene at udforske, og en mulighed for at gøre alle scener meningsfulde og stemningsfulde. Det er en lejlighed til at rollespille som i de gode gamle dage, men du skal fastholde en fornemmelse af uvirkelighed.

Denne del af scenariet begynder da heltene træder ud af pakhuset. De ved de har mistet Liva, men ikke helt hvordan, eller hvor hun er nu. Men Prologen antyder nogle steder, de kan begynde at lede: de sorte roser er et link til kirkegården; de ved, hun har været på Asylet; og de kan tale med skibsmestrene. Da de finder hende, er hun gledet ind i en drømmetilstand, og er ikke helt til stede i sin krop.

Dette kapitel er handlingstungt, og det kan let komme til at tage for lang tid. 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. Del 1 og 5 er obligatoriske, men hvad der sker der imellem er op til spillerne og dig. Hvis du føler tidspres, vil alt nødvendig viden kunne komprimeres sammen i en enkelt scene. 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.

Heltene kommer til sig selv – omtågede, uden klar tidsfornemmelse og omgivet af rosenblade. De vågner, træder ud i natten og sætter efter drømmen.



## I: Ud i Natten

“DU VÅGNER med fornemmelsen af et kys på dine læber. En drøm? Måske, men du ved, at kvinden er virkelig.” Der ligger sorte, dugvåde rosenbla-

### Huskeboks – Kapitel I

Målet for dette kapitel, udover at heltene finder Liva, er at give spillerne viden om, hvad der sker, og hvad de kan gøre. Hvordan du videregiver den viden er mindre væsentligt, men den mest oplagte kilde (i visse tilfælde kan spilpersoner bruges) står angivet i parentes.

- Carroburg er i sansernes dyriske vold (*erfares, Oliver*)
- de sorte roser har en drømmeeffekt og sammenhæng med Liva (*erfares, Leopold*)
- Liva er barn af Morr og Rhya-heksen Rosanna (*Rosanna, idioter, Ruben*)
- Liva vil op til månen (*Rosanna, Vitus, idioter*)
- Liva tiltrækker i stedet månen (*erfares, skaven, idioter*)
- månen er både et symbol på godt (*Morr*) og ondt (*Kaos*) (*Vitus, skaven, August, Gustav*)
- månen påvirker verden kaotisk (*erfares, skaven, Ruben, Viktor, Gustav*)
- skaven nyder godt af situationen og samler forvandlingsstøv (*erfares, skaven*)
- Leitstern kan flyve (*skibsmestre, idioter*)

de 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.

### Månesyge

Geheimnisnacht, den magiske midsommer, er i sine sidste krampetrækninger. Det er altid en fortryllet nat hvor begge måner står fulde på himlen, og hekserier har gode kår. I år er natten endnu mere speciel: Byen er nemlig under Livas

fortryllelse.

Da Liva vågnede, vågnede også de kræfter, hun havde fået i arv fra Morr og Rhya – kræfter, som hun ikke kan styre og knapt er bevidst om. Men de påvirker ikke desto mindre byen: Morr er drømmenes og illusionernes gud, og Rhya er jordens moder, ur-frugtbarhedsgudinden og heksenens beskytter. Han har efterlivet som sit

### 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 ikke overvejet, at de ville gemme sig lige op ad skibet, og havnen er også skummel. Det er sommer, så temperaturen er fin, og det store rum er hæderligt indrettet, 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 og 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 korn-tønderne, 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 og ikke meget andet end røde rejer i kontanter. Og deres special-fremstillede banner til Leitstern er væk. Deres skib ligger udenfor (mere om det i Kapitel II: Jomfrufærd – hvis de vil bese det nu, må du skippe hurtigt henover det: der er ikke noget at se; det ligger stækket, som havde det brækket ryggen – uden Liva er det ingenting).

domæne, og hun står for død og genfødsel. Samtidig tiltrækkes Morrslieb af Liva – den fornemmer hendes tiltrækning imod den – og derved manifesteres Kaos stærkere i byen. Alt i alt skaber det nogle dystre drømme om død og sex der 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.

Du skal anslå den rette stemning af fortryllelse. Spillerne skal med det samme lokkes ind i drømmeverdenen, og forstå at dens dystre sideeffekter hænger sammen med Liva. De må ikke bruge for meget tid på det – sådan er det bare, og de kan ikke gøre noget ved det uden hende. Men samtidigt er det væsentligt for karakterernes motivation, at de kan se der er noget ondt i gære.

Der ligger en Tornerose-stemning over hele byen: Folk er faldet omkuld i gaderne og er ikke til at vække, og pyntebuskadser er slået ud i filtrerede tornekrat der synes at have deres egen kringledede vilje.

### Den fortryllede by

For de fleste af Carroburgs borgere er det et personligt mareridt. Det sidste døgn – siden Augenachts højdepunkt hvor Liva vågnede – har tiden været fastlåst i en stadigt sygere Geheimnisnacht, men feststemningen er drevet over. Dog brænder bålene i gaderne nu konstant blå, 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 Baronens og hans soldater.

Nogen 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, harpyer 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 lever uden drømme eller begær.

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 uødøe ånder – de er kun minder der driver gennem gaderne for forvandlingsvinden. 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 hyllende køtere.

**TJØRNEBUSKE:** Ud af træværk vokser overalt sorte, langpiggede tjørnebuske – ikke sådan at de dækker byen, men de er der 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 (men hele blomster er kun på kirkegården).



## Røde tråde

Der er rigeligt med handling i dette afsnit som det er, men du kan styrke Kapitel II ved at lægge spor ud allerede her: Spillerne har en grad af valgfrihed i dette kapitel, og der er ikke en række bestemte spor de skal følge. Så disse tråde kan bruges til at skabe en fornemmelse af flow og konsistens.

**VINGEDE VÆSNER:** Der er underlige kæmpefugle på himlen. De fremstår sorte og væmmelige i silhuet mod de magiske måner. Det kan både være kæmpeflagermus, en forvandlet Ruben eller harpyer. Det kan også være Morr's ravne, flakkende ånder uden substans eller Skyggerne fra Kapitel III.

**ROSER & TORNE:** Brug eventyret og træk på din barndoms minder om krogede hekse, stor kærlighed, død, tornerosesøvn, fortryllelse og magiske kys til at lægge op til forståelsen af Liva og hele det bagvedliggende mytestof.

**KAOS:** Et glimt af skaven, måske en hurtig træfning, kan understrege den kaotiske fare. Du kan også bruge månen – dens blik følger heltene, og måske rækker den en sjofel tunge af de forelskede helte.

**LIVA:** De finder ikke Liva førend de kan se hende for sig. Det kan du bruge til at time fundet så det føles "aktuelt" for dem, og en lejlighed til undervejs at holde gang i mændenes fantasier og forventninger. Hvis de f.eks. bliver enige om at hun er som en helgen fra Sigmar-templet, vil deres søgen uværgerligt føre dem til et helligskrin for Sankta Marianna. Eller deres tanker kan føre dem til en pudret skøge, en jasminduftende adelsfrue eller en moderlig bagerjomfru. De er nødt til at tænke større, renere, finere for at skabe et billede der resonerer med det Liva er.

## 2: Sorte Roser

DE SORTE ROSER har en klar forbindelse til Liva. Heltene vil vide at disse sjældne blomster normalt kun vokser på gravsteder – og August kender dem 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 (dengang var han skjult under en hætte). 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 der plager borgerne, væk (de som ikke selv er plaget). Lyserne er brændt ned, 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.

### Den gudsfrgtige menneskehandler

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, begyndte han 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 – og i taknemmelighed har folk tiet om Livas eksistens. Vitus har kunnet lægge en del donationer til side til sig selv. På det sidste blev det vanskeligere, og Vitus døjede med

dårlig samvittighed – dog ikke mere end at han kunne gøre en sidste god forretning samtidigt med han gjorde hende en tjeneste.

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

### Fader Cornelius Vitus, Morr-præst

En pæn mand i slutningen af trediverne. Den sorte kuttet hætte skjuler hans vigende hårgrense. Han har blodige hænder, og måske endda brugt den tornede rosenbuket til at piske sin ryg hvis du vil gøre ham mere gal eller angerfuld.

**MORR'S TJENER:** Vitus er ikke nogen stor præstemagiker, men hans hellige handlinger virker efter hensigten. Dvs. at han kan velsigne et lig så Khaine ikke tager det, og det ikke uden videre kan vækkes af en nekromantiker. Han kan også, med en viljesindsats, mane de døde bort – lige nu er han for svækket og angerfuld til at gøre noget ved de ånder der hjemsøger byen. Du skal med andre ord ikke bekymre dig om hvilke overnaturlige evner Vitus besidder.

**OPVARTER AF DE DØDE:** Han har den fornødne kendskab til at balsamere og pleje et lig med velduftende urter, selvom han mere tager sig af kirkelige handlinger.

hende som en vare. Han gemmer på en skitse af hende – ingen af spilpersonerne vil synes den er særligt vellignende (bilag). Han kan også pege videre til kirkegården eller Asylet.

Husk, at de ikke så hans ansigt da de købte Liva, så da de først ser præsten ved de ikke det er ham. Han er ikke direkte fjendtlig, men hans dårlige samvittighed og lidt selvhellige anger giver ham en desperat fremtoning, og han kan godt virke utilregnelig og fanatisk. Hans ønske er at de “leverer pigen tilbage” – ikke til ham, men hendes fader i himlen. Han kan fortælle at han oprindeligt fandt Liva på Asylet, og at hun nød at besøge et bestemt hjørne af kirkegården. Han er lige så forelsket som alle andre, og hans tegning kan bruges til at spørge til spilpersonernes opfattelse af hendes udseende.



## KIRKEGÅRDEN

I udkanten af kirkegården finder man heksen Rosannas gravsted – Livas moder. Det er et magisk sted. Underlige blomster og urter kravler hen over gravstedet, og i en lille pøl vand nær ved 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.

## Det forføriske kadaver

Livas moder er vendt tilbage til verden for en kort stund. Rosanna er et af minderne beskrevet tidligere, 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 gale kælling er et symbol på hendes egen fejlslagne plan for udødelighed.

### Rosanna, død heks

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 forrårder hende afsløres dog et mere sandfærdigt billede – kroppen krumbøjes, og stemmen kradser som en rusten kniv.

### Heksekunster

En øvet heks med et langt liv og uliv af heksekunster. Det er ikke sandsynligt at hun får lejlighed eller tid til at kogle i denne scene, men hvis du finder det fortjent, kan en af karaktererne godt komme fra mødet med en forbandelse over sig.

**FORBLÆNDELSE:** Hun kan fremstå ungdommelig og smuk, og såmænd også i andre former der klæder en mægtig heks (sort kat/fugl/slange, moderlig sejdkoger m.v.). Men fortryllelsen varer ikke evigt, og hun kan ikke agere mod formens natur.

**SABBAT:** Rosanna kan påkalde harpier hvis hun bliver gal nok, og der skal ikke meget til. Se beskrivelse af disse fæle væsner i næste kapitel.

**U-LIV:** Rosanna er død, så hun kan ikke slås ihjel, men hun er bundet til graven. Hendes hadefulde vilje og den forbudte affære med dødsguden, holder hende ude af dødens have. Bliver hun hugget i stykker, vil hun genopstå fra graven under næste Morrslieb-fuldmåne. (Med mindre Livas skæbne forløses så elegant at heksens magt brydes.)

Heksen er en mulighed for at få et glimt af Livas skønhed, afspejlet i moderen – indtil forfaldet sætter ind og martrer indtrykket. Hun er den primære kilde til Livas historie og forklaringen på hendes flugt: Pigen er en forkælet møgtøs der tror farmand vil tage imod hende med åbne arme – men månen er også heksenes, og Rosanna skal nok vide at gøre det surt for Liva – og mændene med, hvis de vil hjælpe hende. Hun er hævngerig og hadefuld, og er formentlig den der påkalder harpyerne. 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.

Rosanna er skingrende sindssyg, og næsten uanset hvad er det der scenen bør bevæge sig hen – jo mere subtilt og charmerende du kan gøre det, jo bedre. Hun er i starten forsigtig med at svine Liva til, men bruger deres fascination af hende til at fremstille sig selv som vejen til hende. Men i den sidste ende er gravstanken ram, heksens fremskredne død tydelig, jorden knager ulykkelig under hendes unaturlige tilstedeværelse, og blodtørstige bæster kommer flyvende på hendes bud. Hun trækker magi fra blod, så hun vil tidligt tiltuske sig det – et kælent, vampyrisk bid, måske – eller senere tiltvinge sig den potente eliksir ved at bruge sine takkede tænder eller flækkede negle.



## 3: Galehuset

EN KONKRET forbindelse til Livas fortid: Asylet hvor de samlede hende op. De var ikke indenfor og kender ikke ellers til stedet. Vagtmanden der gav dem Liva, er her ikke.

### 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 en opbevaringsanstalt. Bygningen er i to etager, med spisesal og andre praktiske funktioner i stuen og sovekamre ovenpå.

### De gale vismænd

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

Beboerne flokkes hurtigt om heltene – de er deres modsætninger: uvaskede, klodsede, gamle, syge, u-dannede. De vil lære de unge aristokraters intentioner – vil de Liva ondt? Har de selv sat hende fri? Og hvorfor så 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 Asylet, præsten, hendes tavshed, hendes godhed og evne til at gøre drømme virkelige og bringe rejsende

### Idioterne

En broget flok fattiglemmer, kummerskikkelser og småskøre kugler. Her er til gengæld ingen til at passe dem. Du kan bruge dem til at udfordre heltenes selvtilfredshed, for de har ingen hæmninger og stiller gerne nærgående spørgsmål til deres mål og motiver. Ingen af dem er ude på at skade heltene.

held. Livas kammer er tomt, men her kan de få et glimt af hendes liv indtil nu – grædende og bundet (billedligt) til den grå verden. Galningene vil begejstret komme med gode idéer: Brænd byen ned, sæt alle sejl til, spørg rotterne til råds, find en sortfjeret svane etc.



## 4: Skibsmestrene

ET MØDE med skibsmestrene kan foregå hvor som helst, men for at gøre det nemt, kan de også sidde samlet på Stormens Øje, den knejpe der har været deres stamværtshus i de sidste måneder. De er meget forskellige, og tag og vend dem i hovedet, inden du skal køre scenariet. De skal udstråle noget power, og de bør have mindst ét guldorn, noget der kan hjælpe heltene på vej hvis de bruger tid på at opsøge dem.

### STORMENS ØJE

Gemt 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 smukt farvet glas i forskel-

lige nuancer. Indvendigt afsløres husets forside som en katedral-lignende væg medens gallerier runder de andre tre vægge og døre fører ind til værelser. Krostuen er således ekstremt højloftet, og træsojler og enorme skibslamper giver indtryk af at være ombord på et skib. I en del af galleriet er indrettet en scene af en kvalitet man ellers skal lede længe efter – den har et rigtigt tæppe og er belyst fra "østersskaller" placeret på scenekanten. Højt oppe under spærene hænger udstoppede fugle (nogle af dem eksotiske, måske ligefrem fantastiske arter). Alt træværk er udskåret, og mange steder også malet i mørke farver. Udvalgte hjørner er prydet af galionsfigurer der navngiver netop den slyngelkrog: "Sværdfisken", "Luccini's Stolthed", "Den Gyldne Drag" osv. Her er et betydeligt forbrug af eksotiske stoffer – de fleste forbudte. Der er løssluppen fest og gramserier – sangene er endnu mere grove end sædvanligt. En god del af Carroburgs mere farverige typer – boheme og lystløgnere – nyder tingenes tilstand.

### Fribyggeren Memo

Guillermo, kaldet "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 af sted uden ham og gemmer ham af vejen eller drikker ham fuld.



### Kaptajn Guillermo 'Memo' Fragizetti, fribytter

Han er en krasbørstig 55-årig, og selv iklædt dyr fløj 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 tredjedagsbrandert, rødkindet og humørsyg. Han har en brutal huggert i en overpyntet sværdske.

**FRIBYTTER:** Skibskunst, kamp og handel – og en erfaren ræv indenfor alle områder. Han kan klare hver af de seks helte mand til mand – ædru eller sejlene stiv – men kun fordi han ikke fægter som en gentleman, og ikke hvis de går sammen.

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, spontan og handlekraftig (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.

### Den flyvske troldmand

Mester Karolus 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, verdens vinde og stjernernes indflydelse på ekspeditionen. Som alle troldmænd der har haft fingrene for dybt og længe i magien, er han mere end lidt skør – for magien udspringer

### Mester Karolus Parma Acchadius, elementalist

En firsårig krøbling med tynde lemmer – særligt hans ben virker som om de er ved at visne bort, og han synes næsten at blive holdt 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.

**ELEMENTERNES MESTER:** Han er en magtfuld troldmand med speciale i elementerne og al magi, der blot minder om luft. Han er ikke kamp-magiker, så hvis det kommer der til vil han formentlig overgive sig. Men hans evner ville gøre ham i stand til at blæse alt og alle omkuld, antænde dampe eller simpelthen at flyve bort på en pludselig kastevind. Spil ham, så man ikke får lyst til at angribe ham – fordi han virker skrøbelig og svag, samtidigt med at han bare emmer af rå magi.

af Kaos. Han er den eneste troldmand heltene vil kunne komme i kontakt med i Carroburg.

Karolus er det nærmeste vi kommer på scenariets gamle, vise troldmand. Betragt ham som en rådgiver, og hvis han skal bruge magi, så lad det forblive unikt, uforudsigeligt og mystisk. Om nødvendigt kan han sende Leitstern af sted 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.

### Den udødelige lampemager

Tinnuar blev hyret i Marienburg, og han har overset særlige forbedringer i konstruktionen af

Leitstern, såsom den magiske lampe i stævnen 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 tilbeder Sarriel, en elverversion af Morr.

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

### Tinnuar, lampemager

En 180 årig havelver. Høj, med lange, komplekse fletninger i håret. Svagtseende, men ingen dødelig vil kunne afsløre det (spilpersonerne ved det dog), for han virker altid rolig og i kontrol. 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 – fyrtøj, svovlstikker, lamper,棱smer og amuletter – der alle handler om lys og syn, rundt omkring på sig.

**LAMPEMAGER:** Håndværksmester og ekspert i magiske genstande relateret til lys. Rent praktisk betyder det han laver nogle fantastisk smukke lanterner, og er i stand til at præge dem magisk. Han vil også kunne afkode andres magiske værk, såsom Hackraths glober i Kapitel II. Tinnuar er i stand til at se ting, andre folk med bedre øjne ikke ser: sandheden, folks motiver eller hvis en særlig skæbne hviler over nogen.

**NAVIGATØR:** Kortlæsning, stjernetydning og intuition. Han kan altid finde vej – om det så er på oceanernes uanede vidder, i drømme henover stjernerne, eller hjem fra en nat i byen.



for spillerne: han kan ligesom fornemme hendes indre lys, og da han er halvblind og vant til at danne indre billeder vil han kunne hjælpe dem med at visualisere Liva ved at bede dem beskrive hende for ham. Desuden kan han komme med gæt på Morrs rolle i det her, og råd om hvordan man kan formilde Drømmenes Herre.



## 5: Sovende skønhed

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 iscenesættes mindeværdigt, kan bruges – en af de ovenstående lokaliteter, el-

### *Liva, sovende skønhed*

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 Drømmerejsen og hvordan de fremmanet hende undervejs. Men som udgangspunkt er hun en ung skønjomfru med let bølgende, kornblonde lokker der når hende til livet – 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: statelig, yndefuld, mystisk etc. Hun er for anstændighedens skyld draperet i det banner der skulle pryde Leitsterns mast: grå/blå med en lysende stjerne i sølvtråd.

ler noget du selv kommer på: rådhustårnet, 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.

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 dyb søvn fra hvilken hun ikke umiddelbart kan vækkes. Hendes krop er let 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 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.

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.

## .FULDMÅNEFORVANDLING

Var-ravnen Ruben er en joker der kan redde din røv eller sparke spillernes, alt efter behov. Han er

### *Ruben Kerrig, druide og varbæst*

Ruben er sorthåret, går klædt i en kofte af almindeligt, groft, blegt uld og bærer et bronze-segl. Han tager tegn i kranier fra smådyr som mus og fugle. I forvandlingsstadiet er han overvejende menneskelignende, men hans øjne er stirrende og mørke, han har små vinger og klolignende hænder. Helt forvandlet ligner han en forvokset ravn med de samme halvt menneske-, halvt fugleøjne.

**STAVKAMP:** Ruben kan til nøds forsvare sig med sin vandrestav, måske længe nok til at påkalde hjælp fra naturen – selvom det kniber i byens gader.

**SKOV:** Naturen synes at bøje sig for Ruben: han kan rejse ubesværet gennem krat og deslige, og han bevæger sig uden at sætte spor. Han kan identificere alle planter og dyr – måske ikke ved navn, men hvilken familie, de hører til.

**GRØNNE FINGRE:** Ruben har adgang til små, praktiske magier – rense vand, uddrive gift, berolige dyr og den slags, der ligger på grænsen til, hvad der kunne lade sig gøre ad naturlig vej. Når han tager varsler er det på samme måde en skærpet bevidsthed der kan ligne seerkunst.

**NATURENS VREDE:** Kun sjældent og i begrænset omfang kan han skrue op for magien og bruge den aggressivt: Styrke sin hud som var den et panser af bark, eller vende selve naturen mod en fjende (ændre vejret, få rødde til at gribe om en ankel, skabe et jordskred etc.).

**RAVNEN:** Han kan forvandle sig til en kæmpe ravn. I denne form, er han svær at ramme, og han har stadig sin druidemagi. Ravneformen er hans totem, som han er smeltet sammen med.



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. Hvis du vil gøre fundet af Liva til et dramatisk klimaks, er det oplagt at have Ruben til at vogte hende.

## Ravnemanden

Fuldmånen, som enhver jo ved, får varulve til at skifte til deres monstrøse ham ... men hvilken månes faser følger de i Warhammer-verdenen hvor der er to måner? Dette specifikke væsen følger i hvert fald Morrslieb. Ruben er en var-ravn. Morrslieb er forbundet med Kaos (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 – i hvert fald 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, en ravn, 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.

Ruben er først og fremmest rasende over at spillersonerne 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 – konflikt styrker karakteren, som man siger. Han vil gøre alt for Liva – om det så indebærer at hjælpe eller hindre karakterernes søgen. Han vil nødig af med hende, men hvis det er bedst for hende at komme til månen, så er det det hun skal.

# Jomfrufærd

Kapitel II – hvori heltene himmelsætter Leitstern

*“Er det frygt eller længsel der trækker i mig ... den utålmodige lyd af træ der giver sig, vandet i bassinet slår tungt og truende. Er det lyden af det frie liv eller vender jeg livet ryggen?”*

HELTENE HAR GENFUNDET LIVA og er klar til at rejse. De ved at Liva påvirker byen med Kaos, og at det hun i virkeligheden vil er at rejse hjem til månen. De har i det foregående kapitel fået den fornødne viden til at kunne himmelsætte skibet. Men de har også vundet sig nye fjender.

Dette kapitel handler om afrejsen og første del af deres færd – det skal være dramatisk, farligt og eventyrligt. Mit forslag er, at du bruger en enkelt modstander til at skabe ekstra spænding når skibet skal lette – hvilket også i sig selv bør være episk stuff. Og så kan du bruge endnu en når de er kommet af sted og begynder at føle sig sikre.

Dette afsnit beskriver hvordan heltene får sendt deres skib ud på dets jomfrufærd over himlen. Bemærk at det kommer til at ske parallelt med angrebet.

## Leitstern

Leitstern ligger fortøjret, færdigbygget og fantastisk smuk i et øde hjørne af havnen. Der er nogle pakhuse 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 Leitstern allerede svæver på skyer. Se også beskrivelsen af pakhuset i Kapitel I.

### Gode råd om at flyve

Der er flere kilder til ideen om at sætte Leitstern på kurs mod stjernerne, hvis spillerne ikke formår det selv. Jeg har nævnt dem i forbindelse med præsentationen af bipersonerne i foregående kapitel, men her er en opsummering. Om de er her eller ej, fjendtlige eller hjælpsomme, må bero på scenariets gang indtil nu, men skibsstrengene bør i det mindste være villige til at give råd og assistance.

**IDIOTERNE:** De vil sige hvad som helst. Og selv om deres råd umiddelbart lyder vanvittigt kan det plante ideen i spillernes tanker, så de senere tror de selv er kommet på den.

## Huskeboks – Kapitel II

Der er to spændende aspekter af afrejsen: det utrolige i at de får skibet til at svæve, og den udefrakommende trussel fra rotter, ravne eller andet.

- Leitstern kan og skal flyve. Hvis spillerne er totalt fantasiløse og de ikke fanger vip med vognstænger, så letter det på egen hånd og tager Liva med sig.
- Skaven, harpier, evt. sorte fugle eller var-ravn. Brug dem som du lyster, husk blot at bruge dem ordentligt. God action kræver forberedelse og omtanke – det gælder også selvom der ikke er et formaliseret system du skal kende.
- Forestil dig “epik” som en lille knap. Skru op på max.

**ROSANNA:** Heksen ville aldrig frivilligt hjælpe heltene, men i hendes iver for at virke attraktiv eller bedrevidende kan hun komme til at røbe mere, end hun havde planlagt.

**RUBEN:** Han forbinder Livas hjem med Morrslieb. For ham er hun Rhyas datter, og han har fornemmet hendes bånd til månen. Som druide kender han månen som en virkelig og aktiv magt i jordelivet og ikke kun et fjernt spejl.

**FADER VITUS:** En angrende Morr-præsts fabuleringen. Det kan blive udeholdeligt og helligt at høre på, men et sted mellem citaterne fra den Sorte Bog eller i en strofe i en dødshymne gemmer sig utvivlsomt et hint til Morrs himmelskib der bringer hans børn hjem til Morr, eller ledestjernen der våger over porten til drømmegudens rosenhave.

**HACKRATH:** Ingen forstår bedre end seeren båndet mellem Morrslieb og Kaos. Flere skaven-myter

går på at månen spyttede forvandlingssten på verden, at det magiske pulver er en art månestøv. NB: symbolet for den Hornede Rotte, rottefolkets gud, er tre knogler i en trekant – Morrs er to opstandere med en overlægger ... hvis knoglerne “rettes ud” kunne de måske omdannes til en port?

**KAPTJAIN MEMO:** Hvad som helst. Memo har gal-skaben til at prøve uden at stille spørgsmål. Hvis spillerne er mistroiske og tilbageholdende, kan Memo stille sig an bag roret og bare gøre det. Han har også som gammel sejler på verdenshavene hørt om flyvende skibe før.

**TINNUAR:** Navigere efter stjernerne. Tinnuar er gal og blind, så spillerne vil måske mistro hans ideer. Men han er ikke et øjeblik i tvivl om at de kan rejse mellem stjernerne. Han har sikkert gjort det på egen hånd tidligere. Han kan fortælle dem vejen til Morrslieb – ved hvilken stjerne de skal dreje til højre osv.

**MESTER KAROLUS:** Opad, udad. Karolus er ikke så mægtig at han kan flyve til månen (så havde han gjort det for længst), men han kan give det første skub, og så klarer skibet og de himmelske kræfter resten.

**LIVA:** Ikke en metode jeg vil anbefale, for den er lige vel hårdhændet, men Liva kan tale til en karakter i tankerne; simpelthen fortælle om sin hjemve og antyde Leitsterns formåen.

**HELTENE SELV:** Hvis du spiller Drømmerejsen i Prologen er den en oplagt chance til at plante ideen.

### Det gode skib Leitstern

Leitstern er 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. Den nyeste teknologi over hele linien. Figuren i stævnen 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 uvæsner, lyse vejen og skære gennem løgne og vildfarelser.

## DEN FLYVENDE MIDDENLÆNDER

Altså, vi ved jo godt 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. Hvis spillerne kan komme på en idé, virker den, for det er lige præcis den fantasien jeg er ude efter. Hold dem hen i spænding et øjeblik – det ser ikke ud til at ville lykkes – og giv dem så en medrivende beskrivelse som løn for deres forestillingsevne. “Langt ude” er ikke et problem i denne sammenhæng. Her er nogle muligheder som måske kan komme på tale:

**MESTER KAROLUS:** Kan kontrollere vindene, løfte skibet fri af vandet og fylde sejlene. Der skal mere til for at rive sig helt fri af jordens snærende bånd – tro, bakket op af Livas kraft, f.eks. – men det er godt startspark. Det kan også bruges i anden bølge: Hackraths magiske kugler er måske

ikke nok til andet end at løfte skibet op af vandet, men et kraftigt vindstød skubber dem af sted.

**TINNUAR:** Han kunne foreslå magi som kun elverfolk kan forstå: at rejse den anden vej! Månen spejler sig i havnebassinet (Mester Karolus kan få vandet til at lægge sig blikstille), og hvis de i stedet sænker skibet, kan de måske dykke gennem spejlet og ud i himlen?

**LIVA:** Er ikke ved bevidsthed og kan som sådan ikke gøre noget, men hun kan bruges til at lokke himlene til at møde dem på halvvejen. Heltenes tro, håb og vilje vil kunne føre dem langt hvis de er bakket op af hendes kraft. Syng hende en vuggesang om månen, og måske hendes længsel alene er nok til bringe hende hjem?

**SORTE FUGLE:** Måske er fuglene sendebud fra Morr og kan lokkes til at trække skibet? De er jo i givet fald magiske og skal ikke rent praktisk spændes for. Men hvordan styrer man dem så? Og kan man regne med at de ikke vil forsøge at føre Liva langt, langt bort?

**SORTE ROSER:** De sorte blomster er magiske, og måske er de forbundet til Livas vilje? Hackrath har en idé om at de er Kaotiske og de kan evt. have samme evner. Galeonsfiguren har en lanterne beregnet til at vise vej – en mulighed kunne være at tænde op med rosenblade og så lade dødsningen føre dem på rette vej til Morrs rige.

**FORVANDLINGSSTEN:** Skaven-mændene har to kugler der tiltrækkes af månen som en magnetisk kraft. Hvis spillerne er villige til at udnytte Kaos-kraften kan kuglerne bruges som en slags løfteballoner.



# Angrebet

DENNE SEKVENs er et dramatisk højdepunkt inden den mere eftertænksomme og følsomme afslutning. Jeg kan kunne sætte scenen – at køre en god actionscene er afhængigt af dine egne tricks og erfaringer for timing. Men her er nogle elementer:

- De har Livas liv i deres hænder; ved at true hende, truer du dem. Og det er ofte mere effektivt, for et direkte angreb er let at forholde sig til, en fægtekamp blot spændende og sjovt. Anderledes når ens elskede er i fare.

- Himmell (Morr) og hav (månerne) er i bevægelse, helvede (Kaos) og jord (Rhya) ligeså. Det er stærke kræfter, og hvis du finder det passende kan en storm, en Kaotisk hvirvelvind, eller et pludseligt tidevand komplicere tingene.

- “Det er aldrig så slemt, at det ikke kan blive værre.” Hvis man vil have intensitet i en actionscene er det altid en god ting at eskalere. Og det er alt andet lige en bedre fornemmelse for spilleren, når han til sidst overvinder de uoverstigelige odds.

- Præcis hvordan du dramatiserer afrejsen, vil jeg lade være op til dig, udfra hvilke monstre du foretrækker, og hvordan Kapitel I er forløbet. Afstem antal efter behov. Her er nogle ideer:

SKAVEN: Kan både spilles rent aggressive eller med mulighed for lidt mere list. De har også flere strategiske strenge at spille på end de andre: stormtropper, luftangreb, magi. Det er oplagt at bruge dem som den primære trussel på havnen. Beskrivelse følger senere under “Kaos-gnavere”.

HARPYER: Da de alle kan flyve, kan de komme når som helst. Igen, de kan være en simpel trussel, eller mere udfordrende hvis de benytter magi eller henvender sig til Liva. Beskrivelse følger under “Den vingede sabbat” herunder.

RUBEN: Ruben kan ikke for alvor true en større gruppe bevæbnede helte, men han kan have udpeget sig en enkelt skurk blandt dem, og hans naturmagi kan bruges til at vanskeliggøre afrejsen. Ellers vil jeg foreslå at du kun bruger ham hvis det har en pointe i fht. kærlighedstemaet. Han er nærmere beskrevet i slutningen af forrige kapitel.

SORTE FUGLE: Anet på afstand men nu kommer de som en pludselig storm. Udsendt af Morr for at skræmme heltene eller påkaldt af Ruben. Ikke livsfarlige, men måske vil de prøve at flyve bort med Liva.

BYEN: Kreditorer eller gale borgere angriber skibet – sætter det i brand, kapper fortøjningerne i utide eller truer med at tage Liva fra dem.

MÅNEN: Morrslieb spytter glødende sten over byen – den rammer ikke så præcist, men en enkelt meteor er nok til at sætte skibet i brand, flænse et sejl eller såre en karakter.

ELEMENTERNE: En god storm kan ruske lidt op i tingene og sætte ekstra pres på. Det kan også inspirere til nogle dramatiske beskrivelser. F.eks. skal de nå at kappe fortøjningerne inden vindene slår skibet til slagge mod kajen, en tur op i stormasten bliver pludselig livsfarlig, og elektriske udladninger danser omkring dem.

## DEN VINGEDE SABBAT

Ondsindede harpyer angriber sanseløst. Det er ikke steds- eller tidsbestemt men kan passes ind, hvor du synes. 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.

Harpyerne 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 Kaosmånen gør dem endnu mere krigeriske end sæd-

### Harpier, himlens hekse

Kaosvæsner, med en traditionel forbindelse til heksekunstner. De betragter Liva som en søster, og de vil få og dræbe for at få hende igen. De taler nogle få, skræppende ord på Reikspiel, så de kan også sende en hilsen fra Rosanna.

### Overnaturlige egenskaber

**DE BLODIGE SØSTRE:** Disse blodtørstige hekse kan flyve, og de har kæmpe klør at flå og flænse med. De foretrækker at dykke hurtigt, angribe og baske væk, ind de selv bliver ramt.

**FORTRYLLENDE SANG:** Hvis ofret ikke kan modstå, vil han styre i retning af sangen og komme i harpiens kontrol. Han kan forsøge at bryde fri, hvis hun vil tvinge ham til at gøre noget dumt eller farligt. Deres sang er ikke afhængig af sprog men taler til dybere instinkter.

**DØTRE AF KAOS:** Hvis du vælger at bruge dem som den primære kampmodstander i scenariet, kan du let gøre dem farligere – de kan have mutationer eller passende magi.

vanligt. Der er en besk lugt omkring dem, som heltene kan genkende fra Rosannas grav.

Harpyerne burde ikke være det store problemer, 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 presse gruppen, kan harpyerne udnytte deres fortryllende sang.

En anden kompleksitet er at deres sang ikke kun, som man kunne forvente, lokker heltene i problemer, men også lokker det værste frem i Liva – de kalder på den flig af Kaos der måske er i hende (i hvert fald i nat). Måske svæver Liva bevidstløs op i himlen med de desperate helte stavrende op i rigningen for at trække hende ned. Eller Liva bruger selv, uvillig og sanseløst, sin dragende kraft til at få sin tilbedere til at kaste sig i døden for hendes skyld.

Note: Harpyerne kan også bruges i foregående kapitel: Det vil muligvis være en oplagt afslutning på mødet med Rosanna hvis det er gået skævt, og en kirkegård er en god kulisse for denne kamp. Men også en af byens parker eller en åben plads med halvgale folk i baggrunden og i den stadigt mere syge stemning, er muligheder.



## KAOS-GNAVERE

De er ikke helt klar over hvordan, men rottefolket, skaven, har gennemskuet at Liva påvirker Morrslieb, og at det potentielt er en guldgrube af forvandlingssten (warpstone). De har derfor udsendt en ekspeditionsstyrke ledet af den snu Hackrath. De er listige og effektive og ikke spor

interesseret i at blive slået ihjel. Rotterne bruger beskidte tricks – tager gidsler, angriber bagfra, smider stinkbomber – og de vil, hvis tvunget op i en krog, kæmpe desperat (eller flygte sanseløst hvis de får chancen).

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 som tidevandet tiltrækkes 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 usandsynligt – Hackrath har snude for de ting og personer, der har med Liva at gøre) da gruppen kommer ned på havnen. Desuden har de samlet en sækfuld torne og rosenblade som Hackrath fornemmer en svag duft af forvandlingsstøv fra.

Note: Hackrath kan 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 (Kapitel I). En mulig lokalitet er Asylet – simpelthen fordi de gamle og gale dér kan skabe en god, ubehagelig baggrundsstemning til kampen. 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.

### Stormrotter, kaotiske skadedyr

Skaven-krigere bevæbnet med grumme, rustne kortsværd og skjolde og iklædt sammenrodet læderharnisk. De er relativt barske – det er jo en kommandogruppe.

**STIKKERT:** Rotterne kæmper med ubehagelige, savtakkede kortsværd. Og de er gode til det.

**SKIDTFEBER:** Nærkontakt med disse urene bæster eller deres våben betyder risiko for Skidtfeber – den slår først for alvor ud efter et par dage, men karakteren vil begynde at få det skidt hen mod slutningen af scenariet.

**MØRKESYN:** Bæsterne ser fint i mørke.

### Kæmpeflagermus, de flyvende hunde

Disse loppebefængte bæster er fremstillet af sindssyge laboratorierotter. De er store og skumle at se på, men overfor trænede menneske-krigere er de mest til irritation, med mindre de kan finde sig et svækket offer at suge blod fra. De kan for en kort stund bære en skaven, forudsat han ikke er bebyrdet af en masse udstyr eller rustning (de kan f.eks. løfte en stormrotte op til skibet mens det er i luften).

**BLINDSYN:** Flagermusene er blinde men navigerer med sonar.

(Hackrath følger på næste side.)



### Hackrath, Grå Seer, skaven trolldmand

Ekspeditionens leder. Han mangler flere fingre, og han er forbrændt omkring snuden der kun har enkelte, visne knurhår – Hackrath er simpelthen af natur uhelbredeligt nysgerrig. Han vejrer og misser og griber ud 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 den anden part). Den grå seer er den eneste skaven, der taler menneskesprog.

**MØRKESYN:** Hackrath ser fint i mørke.

**RYGSTIKKER:** Hackrath er en glimrende knivkæmper – specielt hvis hans modstander har ryggen til, og Hackrath er snu og god til at tiltuske sig denne fordel.

### Grå magi

Hackrath er en hård rotte når det kommer til at bruge magi. Han har både offensive og mere listige tricks oppe i ærmet, og så er han mere lærd om menneskenes sære vaner og dufte end mange andre fra hans klan. Han har ikke uendelige reserver af forvandlingssten til sin rådhed, men han gemmer altid lidt til at sikre sin egen overlevelse.

**TUNGETALE:** Hackrath kan sanse andres brug af magi og læse magiske sprog. Han taler rotter og krybdyrs sprog – han kan overtale flokke af skadedyr og småkryb til at myldre frem og angribe sanseløst. Desuden kan han sætte et skjult mærke kun han kan se/lugte.

**DEN LISTIGE ROTTE:** Han er god til på forskellige måder at undgå at blive opdaget: Han har et angreb, der forvirrer fjenden eller får ham til at falde i søvn, han kan skabe tåge omkring sig, og så kan han klatre på lodrette vægge eller sågar loftet.

**OVERLEVELSE:** Han kan styrke sig mod fysiske angreb såvel som magiske, og han er særligt beskyttet overfor angreb baseret på elementerne.

**KNOGLEREGN:** Et magisk angreb – Hackrath kaster en håndfuld knoglesplinter af sted, og de drives magisk frem og vokser i størrelse og styrke til de har kraft som pile.

## Rejsen til Månen

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.

Hvis du vil have et andet angreb skal det falde her, inden de kommer for langt fra byen. Jeg vil overlade det til din fantasi at se mulighederne i en kamp mellem skyerne – måske hærger en storm stadig, og hvis deres opdrift tager skade (hvis de f.eks. har opladet lanternen med rosenblade, og den så i kampens hede bliver slået løs så rosenblade drysser ud over land og by) kan det få katastrofale følger. Det kan selvsagt blive meget spændende, men hvis du er presset for tid er det et oplagt sted at spare.

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 bevist på en flad eller rund verden, og om de

foruroligende glimt ved verdens kant er de sagnmonstre, der siges at vogte verdens kant. Men i hvert fald begynder skibet nu at virke vægtløst, og det ligger roligere efterhånden som skyerne samler sig omkring det.

# Månebarn

## Kapitel III – hvori Liva kommer hjem

*“Jeg behøver blot at lukke øjnene for at spejle mig i møket. En hvid skive reflekterer, lokker og lover: Hjem.”*

LEITSTERN ER NU langt over verdens tag, og har kappet alle bånd til den lave, fysiske verden. Virkelighedens spilleregler er ophævet, og skibet glider vægtløst af sted over himmelhvælv. Slutningen foregår i en lille lund der både ligger lidt udenfor Carroburg og langt hinsides verdens grænser – det er et paradox, men det vil føles (næsten) helt naturligt for heltene. De er i symbolernes verden, og Morr's rige er både i denne verden af lidelse og død, og det fredfyldte hinsides.

Herude, blandt stjerner og måner, står scenariets klimaks. Heltene skal rejse gennem porten til Morr's rige, og de bliver testet. Til sidst kan de sætte Liva fri, og møde hende som hun virkelig er.

### Over Verdens kant

Til sidst letter tågen, og et mørkt stjernetæppe breder sig ud foran dem, og de vil indse at der stadig er meget langt derud. Skibet efterlader nu

et tryllestøvs-spor (af forvandlingssten, rosenblade, magi eller frosne krystaller af vanddråber), og rundt om dem står stjernerne som glimtende lygtemænd. Morr'slieb 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, som fra et væltet kar. Der hvor verden krummer længst mod nord og syd, syder vandene og antager skæve nuancer.

Der bliver uendeligt stille. Stjernebillederne – Hammer & Armbolt, Plovmanden, Dragen – glider uforstyrret og levende henover hvælvet, den Kendte Verden ligger skjult under kølen, og månen synes stadig lige tæt og dog lige fjern. Liva sover tungt under hele rejsen.

Ovenpå den hektiske afrejse i Kapitel II er beskrivelsen af nattehimlen en lejlighed til at etablere en mere fredfyldt og alvorlig stemning inden prøvelserne ved porten. Der er ikke så meget for karaktererne at gøre andet end at stille sig an i stævnen og se episke ud, stirre længselsfuldt mod månen fra udkigsposten eller knæle hengivent ved Livas side – men det skal de til gengæld også have lov til. Måske vil de diskutere hvad

### Huskeboks – Kapitel III

Heltene skal testes inden de kan komme gennem porten til Morr's måne. Og så skal de afgøre Livas skæbne.

- Eventyret er i et symbolsk lag, hvor drømme kan blive virkelighed.
- Spillernes valg skal drives af følelser – spørg ind til dem.
- Liva bliver virkelig. Og hun har evnen til at virkeliggøre heltens drømme.
- Der er en koda for hver spilperson der kan bruges til at runde af (se Epilog).

de egentlig vil gøre når de kommer frem, men så må du klippe og gå videre – de skal ikke tage forskud på slutscenen. Og der er ingen der siger, at rejsen behøver vare en time i spiltid – hvis du kan etablere stemningen med en enkelt god beskrivelse, er det fint. Men hvis spillerne nyder de usædvanlige rammer, kan de meget vel blive inspirerede til at rollespille, og så håber jeg du finder plads og tid.



## Gennem troldspejlet

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 overlægges, tydelig. 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 (eller hvor mange spilpersoner der end er) kutteklædte mænd med ombord på skibet.

Mændene i sort er spilpersonernes skyggebilleder. Morr er i tvivl om hvad han skal stille op med sin egenrådige 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 viv, retfærdighedens gudinde Verena, men han har ikke specielt lyst til at dele denne delikate sag med hende. Derfor er hans dom måske ikke helt fair, men det er nu engang gudernes prerogativ at de kan ommøblere menneskers skæbner. Skyggebillederne er en test af deres karakter.

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. Skyggekaraktererne er 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 egenskaber som karaktererne, men hvis de kommer op at slås, bør du i dine afgørelser tilgodese hvem der har overhånden mentalt og verbalt. Kommer det så vidt at 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. Skyggerne fremstiller sig selv som var de deres forbillede – bruger “jeg”, eller evt. “vi”, for at knytte de negative sider tættere til opfattelsen af spilpersonen.

### Alexanders skygge

Alexanders skygge fremstår først meget som den levende, men han holder sin sorte kappe tæt lukket om sig. Hans ben er først skjult men viser sig at være hove. Der vokser dunede horn mellem hans pandelokker – han ligner en faun, men efterhånden vokser hornene ud til et gevir, og hættens sprækkes. Der kommer stadig flere dyriske træk, og skyggen falder ned på alle fire, brøler mod månen og stinker af moskus. Han er ikke en hjort men antager træk fra flere forskellige bæster.

Skyggens 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, holde hende i bur eller gøre en udstoppet skulptur ud af hende. Det er hans ret, som mand og som jæger. Hun ligger der allerede og venter. Når han først har underlagt sig og tæmmet hende, vil hun til alle tider have et blodigt mærke som bevis på sin kvindelighed, og hun vil være smukkere end nogensinde.

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

### Augusts skygge

Augusts skygge er 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 – i starten løber blot en enkelt dråbe frem fra mørket under den sorte kappe, men snart er bladet fedtet af mørkt blod. Under kappens hætte er en sort maske. Under masken et dødningehoved. Også sværdet holdes af en knoglehånd. Men det er ikke et sværd: det er er bladet fra en høstmands nådesløse le.

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. Det er ikke livsgnisten der gør Liva smuk, det er dens fravær. Som nu, hvor hun sover. Det vil tjene hende og kærligheden bedst, at hun aldrig vågner. Allersmukkeste vil hun gøre sig i en glaskiste. Med det samme evige, mystiske smil på læberne. En kunstner kunne aldrig gengive denne skønhed – men en balsamørs kyndige håndværk, måske et lag af voks. Så let at lægge en hånd over hendes mund og lukke den sidste hæslige rest af liv ude fra hendes helleg krop.

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

## Gustavs skygge

Gustavs skygge fremstår som en kutteklædt, elegant orator. Hans kappe er tung, smukt forarbejdet og fyldt med hemmelighedsfulde folder. Mønstre i goldbrokade danser sindsforvirrende, og foldernes skygger gemmer usete, onde ting, som et barneværelses skab. Hans ansigt ligger i skygge, men de skimtede konturer bliver gripeligende, og en fjer daler langsomt ud fra under kåben. Da hættten falder bort, er der den vrængende maske af en hæslig rovfugl der dækker ansigtet. Noget tentakkellignende bevæger sig i en fold.

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 aldrig elske hende. Hver en tomme af hendes krop kan opmåles og udregnes, hendes skønhed sættes på formel. Den er under alle omstændigheder ikke virkelig – blot et religiøst selvbedrag. Viden-skaben ved bedre: lad hendes kød folde sig ud, kirurgerne blotlægge hendes indre. Hvad skal mennesket med guder? Er Livas mirakel ikke stort nok uden dem? Hun vil bløde som en hver dødelig, og det er let bevist.

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

## Leopolds skygge

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. Hans kropsholdning ændrer sig, krumbøjes un-

der vægten. Han finder en vægt frem, og hans lodder er blodige vielsesringe, slægtssmykker og guldtænder. Imens afsløres hans bagage som krigens sold: velbrugte våben, fantasifulde torturinstrumenter, pestbefængte rotter, en hæslig skøge i et bur ...

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. De har hende jo allerede i deres magt. Hun er allerede et instrument for dem. Det er tingenes orden, og verden ligger for deres fødder. Hvis de bare forstår at fastholde hendes hjælpeløshed. Hun er ikke tjent med sine frie vilje (hvis hun nogensinde har haft en). De købte hende for penge, og der vil altid være lænker for hende: af jern, trusler og løftet om kærlighed. Det er alt sammen et spil.

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

## Olivers skygge

Først virker Olivers skygge mere elegant end nogensinde, men i takt med at hans klæder bliver finere og mønstrene mere komplekse, kommer også flere sprækker i facaden. Skønhedspletten bliver en vorte. Tungen kløves, og hans øjne bliver kolde sprækker som hos en slange. Han har sygdomme i blodet, der martrer hans hud, selv gennem pudderet. Da han til sidst fremstår som en mægtig konge, løber den sidste rådne hud af ham, og han er dækket af skæl. Kronen er gjort af blik og så ufærdig, at metalstykker skærer i

huden og blodigt pus løber ned over ansigtet.

Skyggen hader dybest set kvinder – selvom Liva skulle være undtagelsen, ville han alligevel, netop derfor, sætte en ære i at hade hende. Men naturligvis skulle han forføre hende først – og i kraft af hendes overmenneskelighed ville det være en større udfordring – og hendes fald desto dybere. Målet helliger midlet, og der er ingen grænser for de løgne han vil fortælle for at vinde hende. Den største? "Jeg elsker dig." Og når hun er tilpas hengiven er det tid for sandheden. De små nålestik til hendes kvindelige forfængelighed, koldt, spydigt stål i hendes hjerte. For er hun ikke som alle de andre der påstår at have renere blod? Ja, værre – ikke blot kongers blod, men guders.

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

## Viktors skygge

Viktors skygge er betragtede og ophøjet. Hans kappe er løs og flagrende, som fanget i en dansende vind. Det viser sig at være vinger – han kommer 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. Han er stadig stolt og fyrstelig, men hvor han træder efterlader han svedne spor. Magiske energier kredser om ham i et regnbue-spil, men han selv bliver mere og mere gennemsigtig, desto stærkere magien.

Skyggen interesserer sig ikke for mennesker – uanset deres køn. Men for deres sjæl. Og Livas er

da bestemt et prægtigt samlereksemplar. Sidder sjælen i øjnene? – de ville være nemme at fjerne. I hjertekulen? – der findes kirurgiske redskaber der kan finde derind. Han vil som en alkymist adskille sjæl fra legeme, om nødvendigt dissekere eller destillere hende. Eller måske må man købe sig til den – handle med dødens gud, som de handlede med hans grådige præst. Kroppens skønhed er et lag af fedt og hud – værdiløst. Men Livas sjæl ville være værd at eje.

Velovervejet >> tager ikke ansvar  
Rig >> udbytter  
Drømmer >> syrehoved  
Grænsesøgende >> dødsdrift

## DOMMEN

Scenen slutter når de fleste, om ikke alle, af karaktererne har svaret på udfordringen. Scenariet nærmer sig sin afslutning, så du må gerne være hård i din (Morrs) dom. Kan en spiller ikke svare på en anklage, eller fornægter han sin egen skyggesides eksistens, vil han blive straffet. Enten fysisk blive angrebet, måske endda grebet og ført bort (for evt. at blive fundet livløs ved søen i sidste scene, uden minder om rejsen eller sit livs kærlighed i behold) eller hvis det er helt håbløst, forment adgang (f.eks. ved at blive kastet overbord).

Kunsten for spillederen er at være guddommeligt retfærdig. Rollespillere kan finde sig i meget hvis det føles som en logisk konsekvens af deres egne handlinger. Det svære ved denne scene er at de faktisk får chancen for at forsvare sig – og så alligevel risikerer at fejle – altså, at de selv føler de faktisk har gjort en indsats. Så Skyggerne skal være skarpe: angrebet skal ikke være grebet

ud af det blå men relatere til spillerens faktiske fremstilling af karakteren. Hvis du er snedig, har du givet spilpersonen rig lejlighed for at falde i sine laster (se Om Heltene i starten og Skyggeteksten herover) undervejs. Ikke fordi nogen absolut skal fejle, men de skal føle at det er en reel trussel, og det er realistisk at mindst en falder igennem.

Skyggernes kapper bliver til sorte vinger, de letter og flyver bort. Skibet kan igen sejle, men som det glider igennem porten omsluttet 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 hvori Morrslieb, tilsyneladende nogle få meter over, spejler sit ansigt. Stævnen er oppe på en flad, græsdækket bank – ellers er søen omkranset af mørk, tæt blandet skov. I græsset ligger en stor, flad sten – overfladen næsten helt glat og tilvokset af blødt mos og vilde blomster. Det er en gengivelse af stedet hvor Liva blev undfanget.

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 især tilgodese 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 udsæt-





tes 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. Det er drastisk, men ikke usandsynligt, at en eller flere går i døden for at følge hende på vej.

## Overgive Liva til Rhya

Det kan antage forskellige former: Liva indgår i jordens kredsløb som urgudindens sande datter, symboliseret i en evig sort rose, som vil kunne give hekse, druider og hedninge 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 suf-flører.

## 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 afhængigt af heltenes fremstilling af historien.

HANDLING: Leitstern flytter sig ingen steder hen (i hvert fald 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 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

*Alting har en ende – måske på nær kærligheden*

## Den sidste rejse

*“Jeg ser ud over verden. Herfra synes den så lille. Min krop er dernede – ser måske op på mig nu. Men jeg er også her. Langt borte fra det hele – og midt i deres drømme.”*

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 cafeen og udveksle beretninger om kærlighed og heldedåd. 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 Geheimnisnacht et år senere, og hvordan de nu føler omkring Liva og hendes endeligt.

Du kan også, i tråd med scenariet ånd, lade hver spiller fortælle, gerne i en poetisk tone hvordan han tror det hele ender. Der er vedlagt en kort

koda for hver spilperson – en enkelt sætning der runder deres baggrund af – og den kan bruges som inspiration (eller ignoreres).

## Leitstern

IDEER TIL SKIBETS SKÆBNE. Kan kombineres med kodaerne.

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 stjernehimmel 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

## Huskeboks – Epilog

Du har frie hænder: bare sørg for at spillerne går glade derfra. Rund af:

- Leitstern: Hvor ender galeonen?
- Koda: Hvordan gik det heltene?
- Liva: Og hvad med kærligheden?

om Morrs spøgelsesskib, der bringer de fortabte sjæle hjem til Ham.

LYSETS KYST: Leitstern er sejlet gennem dødens port. Nu ligger det strandet mellem dødsrigets have og fortabelsens uendelige hav. (Denne slutning lægger op til at spillerne døde i det øjeblik de rejste gennem Morrs port. Hvis du vælger denne tolkning, er det oplagt at bruge kodaen med en klar betydning: de er kommet i himlen, og evigheden venter.)

## Koda

FOR HVER SPILLER er der en lille ”koda”, en efterskrift, en lykkelig slutning. Hvordan du bruger den (om overhovedet) er op til dig. Om det er privat besked til spilleren, noget han eller du læser op eller inspiration til en sidste fortælle-ekvens ... Du finder dem også som et bilag.

## Alexander koda

*Nogen græder. Hæse stemmer hvisker taksigelser til deres guder. En gammel sejler kysser sandet på stranden. Mine venner, de der overlevede, står ved vor side, og i den tavshed vi deler, er bitre minder og viden om farer overvundet i fællesskab. Vores rejse*

*ender her – på en frodig kyst langt fra den Kendte Verden. Vi er rige, men det betyder ingenting. Kun din hånd der tager min, og du fører os ind i den lukkede skov. Jeg sender mine frænder et sidste blik, men de ved det godt: du og jeg vil sammen kunne rejse milevis længere end nogen af dem, og det er et bittersødt farvel. Men eventyret venter.*

Leitstern er ikke et skib, men en hel historie af skibe. Det er slann-øglernes skibe der rejste gennem rummet, de første menneskers langskibe der afsøgte nye kyster at plyndre, elverfolks prægtige krydsere, en galeon der fandt månen ... en uendelig historie om at rejse udover alle kendte grænser.

### August koda

*‘Neue Nordburg’. Det nye verdenskort bærer mit navn. Allerede har jeg været forbi katedralen hvor mindesmærket er under opførelse. Vi har hæder, ære og rigdomme over al forstand. Men ingen forstår den sande sejr: Vi overvandt døden og Evigheden venter.*

Leitstern er blevet et symbol på en sikker passage til dødsriget – måske forbundet med død og ulykkelig kærlighed og brugt i romantiske viser såvel som begravelsessalmer. De store poeter har skrevet teaterstykker om eventyret, bittersøde kærlighedstragedier med rørende dødsmonologer.

### Gustav koda

*Klokkerne ringer over Altdorf. Den nye Kejser begynder sin æra i dag, Parlamentet*

*kroner ham – dette er den Gyldne Tid. I mit kammer tillader jeg mig et smil. Jeg ser ud over byens tage – nu et virvar af tårne og spir man havde troet umulige at bygge få årtier tilbage – og føler stoltheden; mindes mine rejsefæller. Vores søn har lært deres navne i skolen. Dette er hans tid – lad ham have den for sig selv. Jeg træder ud på gesimsen, og du står der allerede. Med min hånd i din træder vi ud i en kimen der proklamerer et tusindårsrige af frihed, oplysning, broderskab. Vi har vinger, og himlen venter.*

Leitstern er en myte. Den bruges som et symbol på oplysning og rejsen mod viden, nyskabelse. Leitstern er en filosofisk retning med vægt på at hente viden og kundskab i fremmede verdener – en national stolthed så stærk at den tåler at invitere det nye ind.

### Leopold koda

*Fyrtårnet afsøger vandene. Øen er en sikker havn – en blandt mange i vores nye rige i Sydhavet. Men jeg føler mig mere hjemme på skibet: ‘Gildenstern’. Tågen ønsker ikke at slippe os – denne grå intethed er blevet vores ven, et slør henover alle skibskort, der binder verdener sammen og lader os rejse uset. Det ukendte bag det grå, er blot solen og nye kyster at erobre.*

Leitstern er kronen i en hel flotille. Skibene har været jorden rundt og de er både elskede for de varer de bringer, og frygtede for deres kanoner og piraterier.

### Oliver koda

*Jeg fortæller historien endnu engang. De vantro lytter åbenmundede til fortællingen om Liva Månebarn og da vi narrede døds-guden. Vizierens datters sorte øjne funkler. Hvad er nordens blegnede, indavlede aristokrati i forhold til disse gyldne riger? Og skulle det alligevel skuffe, så venter andre destinationer nogle breddegrader borte. Friheden er det land vi rejser i nu.*

Leitstern er det idelle skib – hvor det end kommer frem er det havnens perle. Den Kendte Verdens svar på en luksusliner.

### Viktor koda

*Den besynderlige månemand advarer om stjernetegnet Dragens sande natur. Jeg forklarer ham roligt, at jeg kender risikoen – han skal blot sejle mig til Kometernes Havn, der hvor rummets bue begynder. Jeg har allerede én gang krydset porten til en guds domæne – de andre må også have deres haver herude et sted. Og bag ved dem? Ja, de lærde lo af tanken om noget hinsides hvælv, men jeg ved bedre.*

Leitstern er et himmellegeme der kommer og går – det forbindes med vigtige vartegn – som om det ubesværet henter nyt hinsides verden.

*Ende*

# Appendiks

*Råd og inspiration, om fortælling og Warhammer*

## Drømmenes Teater

NOGLE GUIDELINES til at køre scenariet.

### REGELLØST

Scenariet er henlagt til Warhammer-universet, men jeg har droppet alle regelreferencer, da erfaringen fra Fastaval 2001 var, at det kom i vejen for historien. Desuden var det oprindeligt konverteret til Dungeons & Dragons 3rd Edition, hvilket skabte yderlig forvirring. I stedet har jeg tilføjet bokse med evner og egenskaber for biper-sonerne.

### Konflikt

Det virker måske forkert, at der hos karaktererne er lagt vægt på deres sværdkunst, når nu den del kun bør fylde lidt i scenariet. Jeg har gjort det sådan, fordi det er en del af deres adelige forpligtelser; det giver dem (og spillerne) mod til at møde udfordringerne; og i den sidste ende er det det område, hvor regelløst rollespil kan komme i problemer, hvis der ikke er ordentlige anvisninger.

Beskrivelserne er der for at give spillerne noget at fortælle udfra, ikke for at afgøre hvem der vinder en given situation. Det er væsentligt at slå fast. Sammenligning mellem stridende parter er umulig alene baseret på tekstbeskrivelserne. Men der er ideer til ressourcer de kan benytte, og deres svage og stærke sider. Afgørelse af konflikter bør ske udfra tema og fortjeneste. Det betyder at karaktererne altid står til at vinde, hvor de kæmper mod "det onde", for de er heltene; omvendt vil de formentlig tabe hvis de kæmper mod den skæbne, der skal føre dem til Liva. Og med fortjeneste mener jeg kreativitet og fortællelyst. At tabe en kamp er ikke det samme som at tabe scenariet – det er det smukke ved regelløst rollespil: selv kampscener kan være i fortællingens tjeneste. Beløn den gode historie og oplæg til de andre spillere.

Kamp er naturligvis kun én form for konflikt, men de samme guidelines gælder, hvis spillerne vil overkomme andre forhindringer undervejs i fortællingen.

Du gør konflikter spændende ved at give spillerne nye udfordringer: Der er ikke noget, der er så slemt, at det ikke kan blive værre. Komplicér udfordringerne ved at introducere uforudsigel-

### Råd til spillerne

*Følgende tekst findes i spillernes materiale:*

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine handlinger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.

lighed; sørg for, at der går noget galt undervejs, så en succes føles dyrekøbt, og en fiasko har mulighed for at være ærefuld. Gode spillere vil bidrage til fortællingen ved at foretage tvivlsomme valg og selv udstille deres svagheder – hvis ikke, må du hjælpe dem på gлед.

Hvis du bruger terninger til at vejlede eller inspirere dine afgørelser, så fortæl det fra starten af, så spillerne er indforstået med "reglerne".

### Fortælling

Hver spilleder har sin egen stil, og Efter Drømmen bliver bedst hvis du kører det på din egen måde. Det er en selvfølge. Men samtidig har jeg et billede af hvordan mit scenarie skal virke. Så jeg vil alligevel bruge et par linier på hvordan jeg synes, du praktisk kan disponere scenariet.

## Åbn historien op

Og der er jo et plot – der er sågar mulighed for efterforskning og opdagelse – det er bare ikke væsentligt, præcist hvordan brikkerne findes og lægges op. Hvis de stopper op for at planlægge eller overveje hvor de nu skal gå hen, har du gjort tingene for besværlige for dem. De skal ud og opleve noget. Plottet er en invitation til at komme af sted – ikke en serie af uløselige gåder.

## Del scenen med spillerne

Spillerne vil gerne gøre det godt. Det er både godt & skidt: hvis du har et smukt og beskrivende sprog, vil historien kunne udfolde sig malerisk og levende, og du gør et godt eksempel. Faren er, at du dominerer scenen. Hvis spillerne fornemmer, at spillederens beskrivelser er vigtige, risikerer man, at de dydigt trækker sig tilbage for at lytte. Invitér dem ind: stil spørgsmål direkte til spillerne; brug fortællescenerne (Drømmerejsen og Troldspejlet); og involver karaktererne i dine beskrivelser, så de kan samle tråden op.

### Et spørgsmål om stil

Hvis du vil køre en ultratight version af scenariet, så tager du Drømmerejsen, men skipper hele Kapitel I og lader heltene vågne sammen med Liva og bevidstheden om den forestående rejse. I Kapitel II vægter du afrejsen og nedtoner kampen. Til gengæld giver du Troldspejlet god plads. I denne version vil der være fokus på det tematiske og på formen.

Du kan også vælge den traditionelle linie: ingen drømmerejse, masser af investigation og brug tid på kamp og intrige, men kør Skyggerne mere som fjender end oplæg til fortælling.

## Kærlighed og eventyr, drømme & død

I indledningen skrev jeg om disse temaer. Husk dem. Hvis du forkaster alt hvad jeg har sagt og improviserer dig igennem spillet, så er det okay. Så længe det handler om kærlighed og eventyr, præsenteret i en gotisk indpakning af drømme og død har du tjent mit scenarie vel. Tak.



## Warhammer

*"En grum verden af farefulde eventyr."*

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY har eksisteret siden 1986, og jeg har spillet det lige så længe. Så der er en vis fare for at jeg bliver lidt indforstået i teksten, selvom jeg har forsøgt at holde det enkelt. Og dette afsnit skulle helst besvare de spørgsmål, du ellers måtte have.

Overordnet set er det en fantasy setting hvis vigtigste nation er Imperiet, der ligner Tyskland under den nordeuropæiske renæssance. Et vigtigt element er Kaos, en kraft der forvandler og forvandsker og skaber uhyggelige mutanter. Indenfor Imperiets grænser er Kaos primært en skjult kraft, der tilbedes i det skjulte af kultister. Og Kaos er ved at vinde, så Warhammer er en dyster setting præget af mudder, blod og corruption. Men der er altid kærlighed.

Forbindelsen mellem Morr og måne forærede mig en hel mytologisk pakke, så Efter Drømmen er vokset ud af Warhammer-universet. Imidlertid er det også en meget lukket historie: Der er

dødsguden, modergudinden, en heks og et mirakel. Så med lidt forberedelse kan du godt konvertere Efter Drømmen til en jordisk eventyr-setting eller et andet fantasy-miljø.

Her får du en hurtig præsentation af de elementer i scenariet der er unikke for Warhammer. Efter Drømmen bevæger sig i terræn, der ikke er nærmere beskrevet i officielle udgivelser, så en del af det følgende står for egen regning.

NB: Scenariet er skrevet før Warhammer ver. 2 udkom (2005), så der er givetvis ting der ikke er konsistente.

## Morr og Rhya

Jeg har leget med den tanke at to ellers vidt forskellige guder, urgudinden Rhya og den "moderne" dødsgud, 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 tilbyder Rhya, og åndeverdenen 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 monoteistisk religion side om side med de polyteistiske panteoner og naturreligioners shamanisme. Men jeg synes, det er sjovere at sætte dem ind i en tidshorisont, hvor tilbodelsen af Rhya er på tilbagetog i takt med Imperiets renæssance, og hvor gamle helligsteder overtages af nye guder. På samme måde som de kristne sneg sig ind på andre religioners hel-



ligdage. Carroburg-egnen har således fra gammel tid været beboet af den matriarkalske stamme, karogenerne (en af de otte stammer 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 dødsguden. Den første følger en regelmæssig månedlig cyklus, medens den anden flukturerer uforudsigeligt – hvilket er naturligt, da den associeres med Kaos – den kan sågar ændre form. Dog er den altid fuld midsommer og -vinter, hvor også Mannslieb er det. Når jeg i teksten blot skriver månen, er det Morrslieb, jeg henviser til.

## Carroburg

Eventyret er henlagt 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 en vigtig by i provinsen Middenland, og Baron 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.

På Sigmars tid, før civilisationen vandt frem, var stammesamfundet omkring byen stærkt matriarkalsk: arvefølgen var på kvindens side, og frugtbarhedsgudinden Rhya var den mest udbredte tro, og hekse og druider var lige respekterede.

Byens opland er stadig kendt som en af de stærkeste bastioner for den gamle tro, og de matriarkalske traditioner lever videre i byens skikke.

## Geheimnisnacht

Hver midsommer står begge måner, Mannslieb og Morrslieb, skæbnesvangert fulde på himlen. Fra gammel tid ved man at man på den nat må værne sig særligt mod de onde Kaos-kræfter. Det sker ved en løssluppen fest hvor man med flammende bål og iklædt masker holder natten og dens onde vætter på afstand. Der er forskellige ritualer om manden i månen, maskespil, kosteskafter, dansecirkler, indtagelse af urter og svampe og blå bål – alt sammen inspireret af Carroburgs matriarkalske historie. Det er en nat, hvor alt kan ske.

## Sære ord fra en anden verden

**RHYA:** frugtbarhedsgudinde

**MORR:** gud for død og drømme

**VERENA:** gudinde for visdom; Morrs hustru

**SIGMAR:** Imperiets grundlægger, nu ophøjet til gudestatus

**SHALLYA:** gudinde for nåde og heling

**HANDERICH:** gud for handel

**MANANN:** havgud

**SARRIEL:** elvernes navn for Morr

**IMPERIET:** et stort rige midt i den Gamle Verden

**CARROBURG:** by i Imperiet, i provinsen Middenland

**ALTDORF:** Imperiets hovedstad

**REIKFLODEN:** den største flod i Imperiet; løber gennem Altdorf og Carroburg og udmunder ved Marienburg

**MARIENBURG:** verdens største havneby (uafhængig af Imperiet)

**TILEA:** rige af bystater syd for Imperiet

**GEHEIMNISNACHT:** midsommer, en magisk nat

**MORRSLIEB:** den Kaotiske måne, knyttet til guden Morr

**MANNSLIEB:** den stabile, cykliske måne, knyttet til havguden Manann

**KAOS:** en foranderlig, destruktiv kraft

**FORVANDLINGSSTEN:** et råstof af koncentreret Kaos. Skaven raffinerer det til støv, som de kan bruge til magi

**SKAVEN:** en Kaotisk race af rottevæsner

**TZEENTCH:** en af Kaos-guderne, den Store Mutator

**ELEKTOR:** En af de adelige (Greve af titel) eller gejstelige der udpeger den nye kejser.