

# Glensiel



# Indholdsfortegnelse

<u>Formalia</u>	<u>2</u>
<u>Foromtale</u>	<u>4</u>
<u>Spillede Instruktioner</u>	<u>5</u>
<u>Introduktion</u>	<u>6</u>
<u>Spilpersoner &amp; Casting</u>	<u>7</u>
<u>Struktur &amp; Virkemidler</u>	<u>10</u>
<u>Sikkerhed</u>	<u>15</u>
<u>Stemningsråd</u>	<u>16</u>
<u>Scener &amp; Spilstart</u>	<u>20</u>
<u>Første cyklus</u>	<u>23</u>
<u>Anden Cyklus</u>	<u>26</u>
<u>Tredje Cyklus</u>	<u>29</u>
<u>Spilreference</u>	<u>34</u>
<u>Spilpersoner</u>	<u>39</u>
<u>Eto</u>	<u>40</u>
<u>Alri</u>	<u>44</u>
<u>Shai</u>	<u>48</u>
<u>Dura</u>	<u>52</u>

## Remedier & Musik

Scenariet har et soundtrack der kan findes på [Spotify](#), [Google Music](#) og [Youtube](#). Lyt gerne til det under læsning. Mangler du noget at spille musik på eller fra, så skriv en mail, så finder vi ud af noget.

Der vil blive uddelt røde LED lys, mindekort og et print af hele scenariet på Fastaval.



**Tekst og design af Mads Egedal Kirchhoff  
Karakterillustrationer af Kikko Henriksen**

## Tak og kærlighed til

Forfatterkollektivet Arbejdstitel: Troels, Marie, Lærke, Terese, Anne og Elias for utallige workshops, snakke og sætte mindemekanikken på rette spor.

Troels Ken Pedersen for Greisning og sparring.

Jacob V. Nielsen for at give awesome feedback og korrektur.

Min illustrator, hvis navn aldrig må siges... Før nu, Kikko Henriksen.

Danny Wilson, for at være generelt ulækker og have lært mig mange horror tricks.

Asbjørn Olsen, stemnings og stilhedsmester.

Mine spiltelere Troels Ken Pedersen, Henrik Dithmer, Jesper Kofod, sy unævnelige Tyrving connere, Jason Morningstar, Banana Chan, Jeeyon Shim, Chad Wolf og Tinni K. Jensen.

De scenarieansvarlige Niels Jensen og Louise Floor Frellsen for feedback og workshops.

## Inspiration

Dark Souls af Hidetaka Miyazaki

The Sandman af Neil Gaiman

Inception & Memento af Christopher Nolan

Berserk af Kentaro Miura

Alien af Ridley Scott & James Cameron

Silent Hill af Keiichiro Toyama

The Call of Cthulhu af H. P. Lovecraft

Akira af Katsuhiro Otomo

Kingdom Death: Monster af Adam Poots

I'm sorry, Jon

[Diverse på pinterest](#)

## Rollespil

Faye af Asbjørn Olsen

Teddy says Hide af Danny Wilson

Resan af Frederik Axelzon

Memoire af Morten Havmøller

Forsvundet i sneen af Anne Meus  
Morthost

Væk af Klaus Meier Olsen

Familen af Max Møller

Aokigahara af Rasmus Høghdall Mølgaard

Den trettende gang af Anne Vinkel

Sølvnøglens Døre af Thais Laursen Munk

Scenariet videreudvikler på teknikker og koncepter fra mine egne scenarier Den Uendelige Tomme By, Skumring og Duel m.fl.

# Foromtale

*Uden minder, rejser fire skikkelser gennem en evig-rød verden, affolket af forfærdelige monstre. Grufulde ofre skal gøres for at genvinde deres minder og selv da, vil nogle forblive mysterier.*

- x *Horror*
- x *Fantasy*
- x *Mysterier*

## Fakta

**Antal spillere:** 4 spillere + 1 spilleleder.

**Samlet tidsforbrug:** 3 timer.

**Sprog:** Dansk og engelsk.

**Aldersgrænse:** 15+. (Scenariet er succesfuldt testet på teenagere, men kræver en vis standhaftighed).

**Læsemængde:** Under 2 sider. (Noget skal læses under spil, ikke kun før spil)

**Om forfatteren:** Mads har efterhånden skrevet en hel del melankolske stemningsscenerier med interessante virkemidler. I år har det fået et ekstra nøk mørke og hemmeligheder, men ellers er meget som det plejer.

## Beskrivelse

En evig solformørkelse bløder et rødt skær over landet. Det sner med aske. Skrig bæres fjernt over vinden, som ubeskrivelige monstre finder deres bytte. Fire skikkelser rejser igennem det trøstesløse landskab, bevæbnet med knækkede våben og mørk magi. Uden minder om hvem de er, eller hvad de har gjort, driver kun en fornemmelse i maven dem frem mod et ukendt mål.

Glemsel er et stemningsfuldt dark fantasy og horror scenarie om mysterier og manglende minder. Det involverer desperate kampe samt mave-, fortælle- og relations spil. En mekanik tvinger karaktererne til at ofre krop og sind for at genvinde nogle af deres minder, mens andre mistes for evigt. Selv efter spillets slutning, vil der være hemmeligheder tilbage. Scenariet involverer også musik og lys.

Scenariet inkluderer personlige tragedier, body horror og forfærdelig vold, delvist eksekveret af spillerne selv. Det er IKKE et scenarie der søger at overskride spillernes grænser, men det er heller ikke for sarte sjæle.

# Spilleleder

# Instruktioner

Læs det her igennem én til to gange. Du skal ikke kunne huske det udenad, der er en opsummering senere til dét formål.



# Introduktion

Glemsel er et **stemningsfuldt** scenarie om **mysterier**, manglende **minder** og brutale kampe & **ofre**.

Scenariet foregår i en falmende og vag **fantasy** verden. Solen er ødelagt, sort og rød og hylder verdenen i et sælsomt lys. Fire spilpersoner vågner op **uden hukommelse** og drager på en rejse, kun drevet af et uforklarligt instinkt. Undervejs må de kæmpe mod Cthuluide monstre og ofre krop og sind for at få deres minder igen. Ved rejsens ende venter valg der har implikationer for både karakterernes og verdens skæbne, men man skal ikke forvente en helt lykkelig slutning eller at alle spørgsmål besvares.

Alle spilpersonerne har **komplet hukommelsestab** og ved ikke hvad der er sket med verdenen, hvor de er på vej eller andet om sig selv end hvad de kan se og deres navn. Alt hvad der er ukendt for spilpersonerne er det også for spillerne. Fra start får hver spiller lukkede fem **mindekort**, hvorpå står fortrængte minder. Spillerne får lov at læse cirka halvdelen af deres minder i løbet af scenariet, resten destrueres. Minderne bliver et ukomplet puslespil. Det er IKKE 90er investigation eller et scenarie hvor du bagefter skal

fortælle hvad plottet i virkeligheden var. For at læse dette scenarie afkræver jeg en ed: At du aldrig røber scenariets hemmeligheder (primært slutningen og minder) udenfor spillet. Tesen er at de **mysterier der ikke opklares** er de mest interessante.

Scenariet er struktureret omkring tre gentagne scene typer, i hver sin stil af spil. **Rejsescener**, med fokus på dvælende **fortællespil** og stemning, dels fra din side. Sagte **bålsscener**, klassisk, **relationsrollespil**, hvor spilpersonerne snakker sammen, gradvist genvinder deres minder og måske deler dem med de andre. Afbrudt af desperate og brutale **monster-scener**, hvor de kæmper mod groteske monstre. Kampene er delvist frit og kreativt **fortællespil**, tilføjet en mekanik, **ofringsauktionen**, hvor spillerne overbyder hinanden i fysiske eller mentale ofre for til gengæld ikke at miste deres minder. Alle karakterer vil blive nedbrudt fysisk og psykisk, men dem der er hårdest ramt, vil kunne huske mest.

Scenariet er ret spilleleder drevet. Udover at formidle og guide spillets rimeligt **lineære struktur**, er du også scenesætter, monstremester og generel uhyggespreder.

# Spilpersoner & Casting

Karaktererne består af en beskrivelse og relationer, kun baseret på karakterens intuitive indtryk af sig selv og de andre. Sammen med denne beskrivelse, får de fem **mindkort**, med bagsiden opad. De skal serveres ovenpå det tilhørende "udviskede" fuldsides portræt, som de derved mestendels dækker for. Minderne kommer i fem kategorier:

- ◆ **Hemmelighed:** Noget relativt inkriminerende som spilpersonen har gjort eller er. Saftige detaljer.
- ◆ **Relation:** Karakterens egentlige relation og fortid med en af de andre karakterer. Disse er bittersøde da gruppen (spoiler) i virkeligheden er en ødelagt familie.
- ◆ **Mål:** Hvor gruppen er på vej hen, hvorfor og hvad de skal gøre når de når frem. Disse har en vis betydning for hvilken slutning spillet får, hjælper dem med at træffe de "rigtige" valg.
- ◆ **Baggrund:** Hvem karakteren grundlæggende er og deres fortid. Job, drømme, familie og nylige begivenheder.
- ◆ **Verden:** Noget om settingen, fortiden og den nuværende situation. Disse er personligt vinklede og reflekterer også karakterens interesser og synspunkt.

Det er ikke givet på forhånd hvilke minder spillerne får lov at læse og dermed hvordan rollerne udfolder sig i praksis. Det kan gøre det lidt svært at caste dem. Jeg foreslår du viser spillerne billederne og **opridser deres evner/udstyr og følelse**, og lader **dem vælge selv**. Hvis du har en god føling for gruppen kan du caste ud fra understående:

## Eto



Eto er en middelaldrende mand med en mørk **magisk sten** implanteret i hånden. Han bærer på en uhåndgribelig, dyb **sorg**. Han er svag og bange og generelt følelsesladet, så han er god til en følelses/mavespiller. I kamp er han potentielt farlig, essentielt gruppens magiker og er en ret sjov rolle for en kreativ spiller. Kun fantasien sætter grænser for hvad stenen kan, men ideelt skal den gå til en spiller der har fanget scenariets stemning og kan gøre magien tilpas mørk og grotesk.

Navnene udtales med markante stavelser og pause imellem, rullende R og måske lidt vag, mellem-østlig accent. Æt-to, Al-ri, Sha-i og Du-ra.

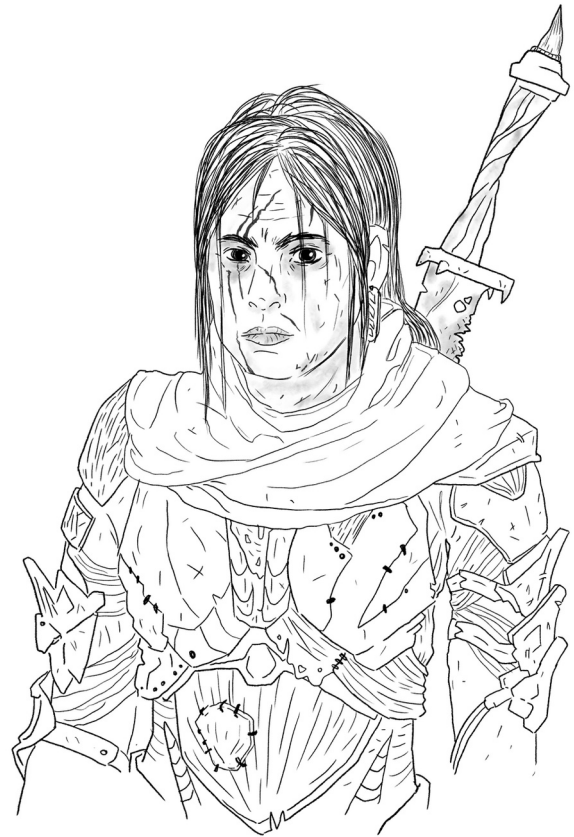
## Alri



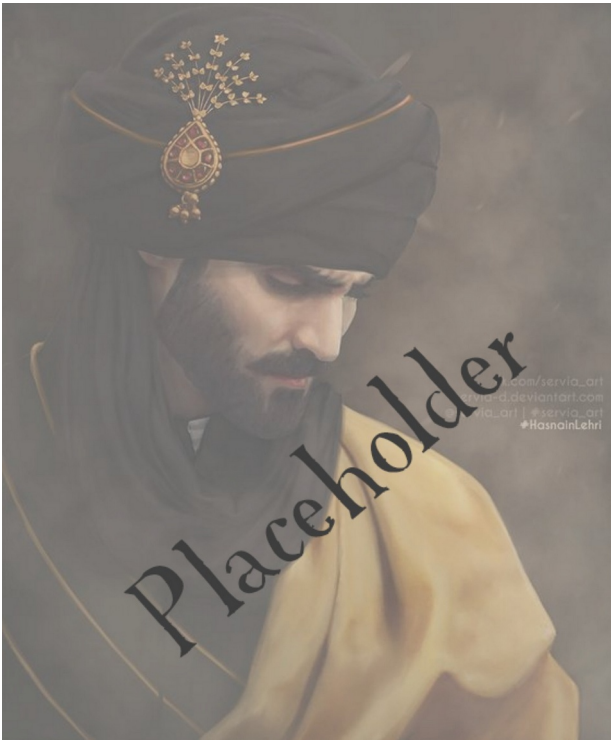
Alri er en ung pige/teenager, klædt og bevæbnet med rester fra diverse væsner. Hun er i virkeligheden halvvejs et monster og selv uden minder er det rimeligt åbenlyst der er *noget* galt med hende. Det er en karakter der har en **dualitet mellem det uskyldige og det bestialske**. Giv den gerne til en spiller du kan se spille begge dele, både en forskræmt pige og et monster.



## Dura



## Shai

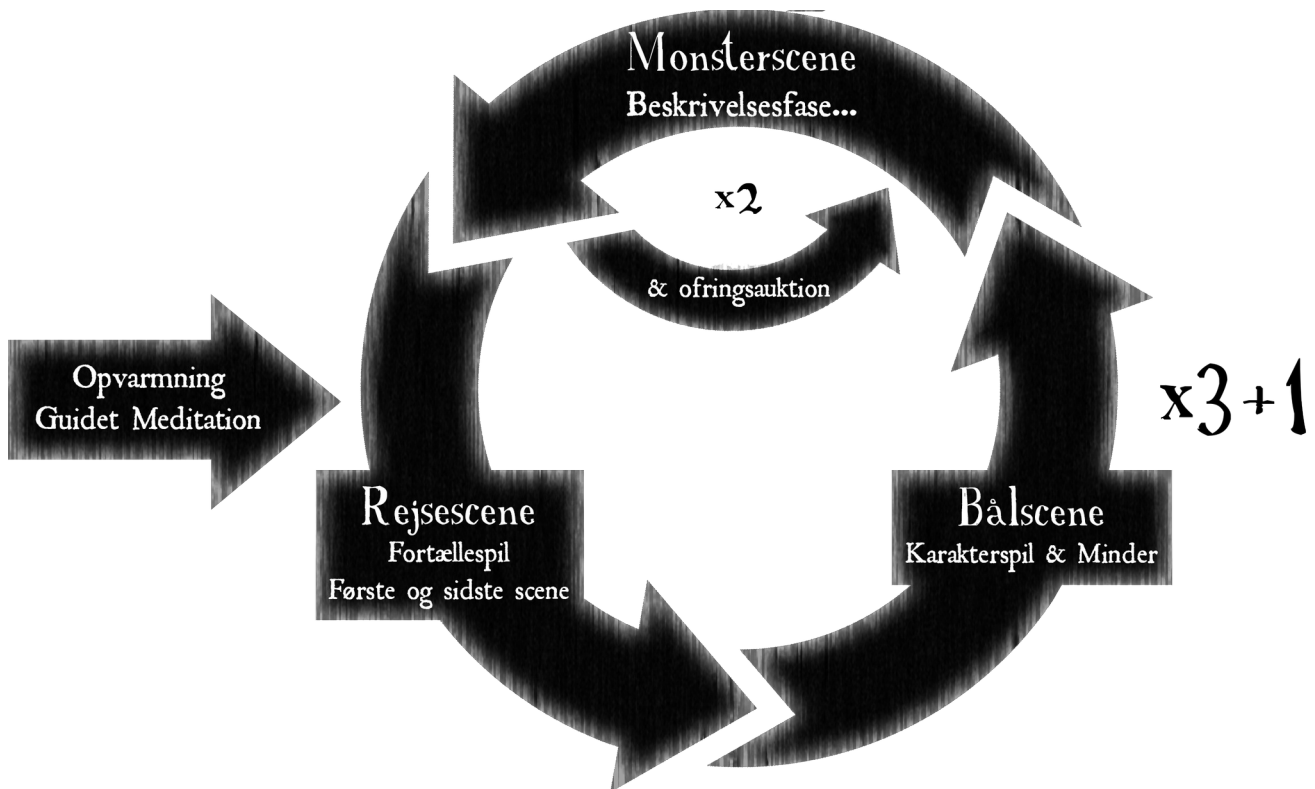


En middelaldrene mand, hvis ene **arm** er en blanding af **metal** og **korruperet kød**. Har bærer fine klæder og en følelse af **fortrydelse**. Shai er også skrevet som værende **impulsiv** og aktiv, så giv den gerne til en spiller der gerne vil skubbe spillet fremad. Eller en der vil spille på den dybt-stikkende anger.

Dura er gruppens **kriger**, en stor kvinde i bevæbnet med våben, **håb** og traumer. Hun kan gå til en spiller der gerne vil have mulighed for at spille **lidt mindre mørkt**, beskytte og anspore gruppen. Ikke der dermed sagt der også er nuancer i Dura der kan trævles op med de rigtige minder. Hun gemmer et markant **dødsønske**. Det er på nogen måder spillets simpleste rolle og kan også spilles af en mindre erfaren spiller.

# Struktur & Virkemidler

Scenariet er ret fast struktureret og **lineært**. Der er **tre scenetyper**, som spilles på hver sin måde og spilles én efter hinanden. En sådan pakke af tre scener udgør en "cyklus". De kan også tænkes som akter. Der er tre cyklusser, for ni scener i alt, plus opvarmning, en guidet meditation og en ekstra afsluttende scene.



## Rejsescener

Den første, fjerde, syvende og tiende scene der spilles er en rejsescene. Disse har fokus på **stemning, fortællespil** og spilpersonernes vandren igennem en døende verden. Hver scene har fokus på et bestemt område som spilpersonerne ankommer til og rejser igennem.

Tommelfingerreglen i rejsescenerne er at spilpersonerne ikke snakker sammen; Alt hvad de siger bør foregå i tredje-person, være beskrivelser om hvad deres karakter laver og føler eller verdenen omkring dem. **Ingen dialog.** Dette giver kontrast til de andre scener giver den rette stemning. Det er ikke en helt hård regel, et par korte, meningsfulde udvekslinger kan være passende, det skal bare ikke blive til løs chat. Kreative brud på reglen, f.eks. at læse noget højt som er skrevet i fiktionen, er totalt tilladt.

Rejsescenerne er din mulighed som spilleleder til at sætte stemningen. Sæt scenen udførligt og hold rejsens røde tråd scenen igennem. Beskriv løbende landskaberne omkring spillerne og giv en fornemmelse af rejse. Spillerne må bidrage ligeså meget som de har lyst til og fortælle med.

For at aktiverer dem kan du stille **spørgsmål**, om hvad de ser, hvordan deres sår har det osv. Giv dog spillerne tænketid og spørg ikke hele tiden.

## Bålsccener

Når natten falder på må rejsen opholde, og karaktererne tænde et bål for at holde kulde og mørke på afstand.

I bålsccenerne må karaktererne hjertens gerne snakke og der er generelt fokus på **karakterspil** & (manglende og genvundne) **minder**.

Scenerne her er **forbeholdt spillerne**, det er deres chance for at udspille og udvikle karakterernes relationer. Du bør ikke blande dig for meget, men kan bidrage et par stemningsfulde beskrivelser af f.eks. bålet orange skær og syner i mørket. Har spillerne brug for aktivering, kan du igen stille spørgsmål, med fokus på deres relationer og positioner omkring bålet. Konflikter eller forsoning kan opstå og hjælpes på vej. Du kan også subtil hinte til spilpersonernes endnu ulæste minder, drille dem lidt med hvad de ikke ved.

Undervejs i bålsccenerne **låser du op for spillernes minder**: Når du siger ordene "I **husker**", eller lignende må spillerne frit vælge et af de fem minder de har fået sammen med deres karakter, vende det og læse det for sig selv. Det varierer hvor mange af spillerne der husker per bålsccene.

Du kan eventuelt flette det ind i beskrivelser. F.eks. "som I ser ind bålet knitrende flammer, er der noget der langsomt dæmrer, noget I husker". Spillerne må selv om de vil dele det de nu

ved med gruppen, holde det hemmeligt, eller noget derimellem. En gradvis afsløring, fuldbyrdet på det mest dramatiske tidspunkt, kan være ret lækker.

Lad gerne scenen køre en god tid før du lader dem huske, brug dem når samtalen går død. Lad dem tale sig varme, så kolde. Giv tid til mavespil og eftertanke.

## Monsterscener

En monsterscene afslutter altid en bålscene ved at et frygteligt bæst angriber gruppen. Hver scene består af **to runder** og hver runde består af **to dele**: En **beskrivelsesfase** og en **ofringsfase**.

### Beskrivelsesfasen

Spillerne beskriver frit hvordan de kæmper og forsvarer sig. Der er ingen hårde begrænsninger på hvad de må beskrive, men stemningen bør være **desperat**. Monsteret har som udgangspunkt overtaget indtil kampens afslutning og det må gerne føles kaotisk. Spillerne kan godt få slag ind på den, men intet der stopper den. **Du beskriver monsterets angreb** og de sår det medfører. Det skal mest være kødsår, intet for invaliderende i denne fase. Sørg for alle spillere får mindst én tur til beskrive, selv hvis deres karakter bare prøver at flygte eller kryber i fosterstilling. Hvis en spiller er i stødet må de gerne få taletid mere end én gang, men undgå at det trækker ud, og cut gerne scenen midt i virvaret.

### Ofringsfasen

Først ofringsauktionen: Hver spiller **byder kort** ind med noget af deres karakter de er villig til at **ofre**. Det kan være noget **fysisk, psykisk** eller mere underligt og abstrakt der ofres. F.eks. spilpersonens fortid, smagssansen, empati, eller 'bare' miste en arm. Du som **spilleleder bestemmer** hvilket offer der er det 'bedste', bliver ført ud i fiktionen. Du kan eventuelt tage mere end ét offer i de senere monsterscener, hvis spilpersonerne ikke er ødelagte nok.

Du bør nævne at du går efter det mest **brutale**, hårde, eller 'værste' offer, men er **utilregnelig** og vilkårlig i din vurdering. Det dækker over at du i virkeligheden bør være ret fair og fordelende. Hver spiller skal helst have givet mindst ét offer i løbet af scenariet. Prioriter også ofre der kan bidrage til fortællingen fremadrettet, skabe drama i gruppen, osv.

#### Ofringstips

Du behøver ikke opfordrer spillerne til at være kreative, det leder bare til overkompensation.

Prøv at varierer hvilke slags ofre du vælger. Et råt og simpelt fysisk tab kan være ligeså fedt som mere kreative bud.

Spillerne skal ikke først beskrive eller retfærdiggøre hvordan ofret ville ske. Det finder i ud af sammen, efter du har valgt.

Et offer skal som udgangspunkt gå ud over ens egen spilperson, men man kan spørge om lov til at involverer en andens.

Efter ofringsauktionen følger **glemslen**. Tilgængæld for sit offer er spilleren **fredet** fra at miste et af deres minder. Efter at have fortalt hvilket offer du vælger, udvælger du en anden spiller, og **ødelægger et af deres ulæste minder**. Deres hukommelsestab bliver permanent.

Kort fortalt handler ofringsfasen om at spillerne overbyder hinanden med skade på deres karakter, for at ikke at miste noget mindst ligeså vigtigt.

En af grundene til at du helst ikke må afsløre minder efter spillet er slut er glemslen. Tabet af et minde er ikke kun et tab for karakteren, men OGSÅ spilleren. Det bider kun rigtigt hvis de ved at de potentielt ALDRIG finder ud af hvad der gemte sig i deres karakter. Din stilhed er et virkemiddel.



Efter mindet er destrueret går I til anden runde og beskrivelsesfase. Først **har ofret fortælleretten** over hvordan de mister det det de bød ind med. Hvis de afgiver fortælleretten, eller ikke gør deres tab brutalt nok, må du endelig supplere og beskrive bæstets straf, eller bede andre spillere om hjælp.

Ellers foregår anden runde præcis ligesom den første, udover at du gerne må **eskalere** vold og . Efter anden runde afrundes kampen. **Den ofrene spiller får fortælleretten** over hvordan kampen afsluttes. Det kan være hvordan de slår monstret ihjel eller flugten fra det.

## Minde recession

Et lille overblik over hvor mange minder spillerne har hvornår.

Når scenariet starter har spillerne 20 minder tilsammen. Efter de to første monsterscener vil der være destrueret 4 minder, helst fordelt lidt udover spillerne. Ved udgangen af tredje rejse scene vil alle spillere have læst 2 minder. Derefter vil der være 8 ulæste minder tilbage. De første tabte minder er dermed kun en begrænsning på valgmulighederne, ikke hvor mange de får. Den sidste ofringsfase er lidt anderledes. Her vil du destruere ALLE minder for TO spillere. I sidste rejse scene må ét sidste minde læses af dem der har nogen tilbage, også ryger resten. Enten én eller **to spillere vil have læst tre minder til slut, resten kun to.**

Der kan skrues en smule på dette. Du kan begynde at tage to minder per auktion allerede i anden cyklus. Eller være mere nådig end jeg og lade flere af spillerne komme op på tre minder. Det vigtigste er at ingen mister alle tilbageværende minder før sidste monsterrunde, så de har en investering i auktionen.

Der skal helst være en **cirka ligelig fordeling** i hvem du tager minderne fra. Tag gerne fra den spiller der har **ofret mindst**, har flest åbne minder eller har regnet mest ud. Start eventuelt med at ødelægge "baggrund" og "verden" minderne, da disse er vigtige for karaktererne, men ikke dramaet, og spred det ellers ud så at der bliver destrueret nogen af hver type af minde. Se på det som fire puslespil hvor du skal tage brikker nok væk til at skabe tvivl, men motivet stadig kan anes.

# Sikkerhed

Glemsel er et dystert horror scenarie. Helst skal det komme lidt under huden på alle involverede og give en vis følelse af gru, også i den virkelige verden. Men, det er ikke et spil der handler om at spillerne helt reelt skal have det dårligt uden et lag af fiktionsdistance imellem. Det skal stadig være 'sjovt' for alle involverede, i ordets bredeste forstand.

En af grundene til at settingen er fantasy, er at det giver en vis distance. Når først spillet er slut, kan man lægge det bag sig som kun fiktion. Det er derfor ikke sandsynligt du vil have problemer med traumatiserede spillere, hvis du har at gøre med nogenlunde robuste individer. Der har dog været en enkel testspiller der reagerede kraftigt på spillets indhold, men alligevel endte med at nyde spillet efter lidt omsorg. Det er under alle omstændigheder værd at tage sine forhåndsregler.

## Stopord

Aftal med gruppen at stopordet "stop spillet" eller lignende. Enhver anden alarmerende, off-game gestus eller frase tæller selvfølgelig også. Hvis stopordet bliver sagt, stopper du spillet med det samme, tænder lyset og i snakker det igennem.

## Spillederansvar

Det er først og fremmest dig der har det primære for at holde gruppen sikker. Det er ikke sagt at spillerne ikke også har et ansvar overfor sig selv og hinanden, men du har bare en helt anden autoritet. Ansku lige dine spillere og vurder på forhånd om der er nogen der skal tages ekstra hånd om. Hav et empatisk øje åbent undervejs i spillet og tjek om der er nogen der ser ud til at have det skidt. Spillere vil sjældent sige det højt hvis de har problemer, af frygt for at ødelægge spillet, så det er også op til dig at bryde ind hvis du synes det er tilfældet. Spillet er ikke vigtigere end dets spillere.

# Stemningsråd

En stor del af spiloplevelsen ved dette scenarie er stemningen. Forhåbentlig en dystert blanding af melankoli, afmagt og frygt. Musikken, scenerne og mekanikken gør en del for at sikre uhyggen, men der er også en del du som spilleleder kan gøre for at give spillet ekstra nerve. Det er mere kunst end videnskab, men her er nogle råd til, hvad du kan gøre.

## Beskriv farver

Når du beskriver, især i rejsescenerne, så beskriv malende og med farver. **Rød** er scenariets tema farve: Den ødelagte sol bløder et konstant, rødt lys over alt. Man kan stadig fornemme at f.eks. aske egentligt er gråt, men kun rødt lys reflekteres fra det. Forestil dig at vandre i dagevis uden at se andet lys end rødt. Giv den følelse til rejsescenerne. Mind gerne et par gange om i løbet af scenariet at det der burde være en anden farve, kun er en ildevarslende rød.

Der er dog stadig andre farver at finde, primært om natten. Det **sorte** kan selvfølgelig findes i nattens mørke, monstrenes hud og sumpens dyb. Bålets helende, orange skær. Til afveksling, en rådnet grøn, en unaturlig lilla, en sygelig gul eller en deprimeret blå. Et passende adjektiv hjælper på vej. Måske endda det rolige, hvide lys fra månen træder i kraft når karaktererne har mest brug for et hvil, eller er mest i fare.

## Beskriv sanser

Glem ej de andre sanser. Hyl i natten og svage støn fra halv-døde kroppe. En sveden, fedtet lugt af brændt kød. Det organiske råd fra mosen. Stanken af tjære og svovl fra væsnets hud. Den bløde, medgørlige følelse af kødet de klatrer på. Den skarpe smag af jern, der følger blodet i munden. Lungernes skurren som den sidste luft forlader dem. Den slags.

## Frygt ikke stilhed

Stemning kan knap leve uden stilhed. Den skal have tid til at synke ned i maven. **Tal langsomt og tydeligt.** Tag kunstpauser. Giv spillerne tid til at tænke sig om, forestille sig deres situation og vælge deres ord. Der behøver ikke være nogen der taler på ethvert tidspunkt, man kan også bare lytte til musikken.

## Spil langsomt, men fremadrettet

Spillet består af ti scener og bør ikke tage meget over **tre timer**. Det bør være rigeligt tid til at lade hver scene udfolde sig og have tid til at dvæle. Stemningen kan blive for tung og ensformig i længden. Et for langt første akt kan tage brodden ud af scenariets klimaks. Giv altid rum til stilhed, men vær heller ikke bleg for smide beskrivelser eller spørgsmål til spillerne ind. **Klip scener før de er helt udforskede** og alt er sagt. Det giver energi til resten.



F.eks. en bålszene må gerne afbrydes før alle minder er fortalt og alt afsløret.

Det kommer dog også an på gruppen. Giv endelig plads til spillere med massere initiativ, beskrivelser og intriger at udspille. Det er energien, ikke tiden, der er vigtigt du pacer. Er du i tvivl, så hold en pause og **spørg gruppen om tempoet passer**.

### Klip scener subtilt

Når du klipper scener, undgå at sige "cut" og stoppe den brat. Prøv i stedet for at **lade scenerne glide sammen** en smule, gå fra den ene til den anden uden at påtale det gennem beskrivelser.

Typisk slutter en rejsescene ved, at du fortæller at mørket falder på, de finder et sted i læ eller relativ sikkerhed og får tændt op i bålet. Lad endelig spillerne bidrage, hvis de har lyst. Kampene kan brat afbryde bålscenerne ved, at monstret angriber pludseligt. Eller langsomt, ved at beskrive hyl i natten og stanken fra bæstets ånde lugtes før den kan ses i bålets skær.

Efter en kamp kan du eller spillerne beskrive, hvordan karaktererne udmattede plejer deres sår, falder i søvn og vågner op til næste dags rejse ind i et nyt landskab. **Undgå meta-snak** udover regelforklaringer så vidt muligt .

### Sig ja (og eskaler)

Som ond spilleleder og monstrenes repræsentant er der en snert af et antagonistisk forhold mellem dig og spillerne, men i sidste ende er i **medsammensvorne**. De er mindst lige så interesserede i at sikre deres roller tragiske skæbner, som du er. Sig altid ja til deres bidrag, stil uddybende spørgsmål og bed dem om detaljer. Hvis en spiller ikke ved hvordan et offer skal udmønte sig, så spørg en anden, eller byg selv videre på dem. Konkretiser og forvær.

Et konkret eksempel fra en spilttest: Spilleleder beskriver krogede træer i mosen som karaktererne rejser mod. En spiller forklarer kortfattet at "træerne" består af levende, sammenfiltrede menneskekroppe. Spilleleder antyder, at de bliver nød til at fælde og krydse et sådan træ, og går i detaljer med hvordan det føles at kravle på alle fire ovenpå bløde ansigter, at røre tænder og filtrede kroppe.

### Balancer melankoli og rædsel

Der er nogle nuancer i, hvordan stemningen bliver, hvilket du kan skrue på. Du kan lægge vægt på subtil, melankolsk stemning eller eksplicit, konfronterende rædsel og horror. Det er forskellen på om du beskriver verden som gold, sørgmodig og øde, så spillerne forstår, hvad der er sket i det abstrakte, eller lader dem vade igennem lig, blod og forvredne skikkelser i fastfrosne skrig. Om du i monster-scenerne går efter at tage karakterernes menneskelighed og bånd fra dem, eller

river deres kroppe itu og torturerer deres sind.

Uanset hvad bør der være en **sund blanding** af begge dele. Rejsescenerne understøtter bedst melankoli og monsterscenerne rædslen. Oplægget lægger en del vægt på det groteske (jævnfør skoven af menneskekroppe og væsners beskrivelser), men scenariet er også testet som og fungerer fint som en mere subtil rejse. Det står dig som spilleleder frit for at dæmpe på rædslen og fjerne diverse ulækre elementer fra scenariet, ikke mindst hvis du har en mere sart gruppe eller jeres præferencer bare er sådan. Eller du kan skrue op for det, tilføj modbydelighed hvis du og I nyder at svælge i elendighed.

I scenerne er angivet forslag til hvad kan justeres og der vil blive fordelt hold efter præference.

### **Søg kontrast i tempo og lys**

Ligesom scenariet bevidst skifter mellem melankoli og rædsel, bør det også skifte i tempo og intensitet. Er det altid langsom melankoli, bliver det hurtigt tungt og FOR dystert. Rejsescenerne bør du køre langsomt og halvhviskende. Bålscenerne styrer spillerne tempoet af, men vil nok være ligeså. Monsterscenerne er dog din chance for at bryde med det tempo, og give spillet et skud energi. I disse scener, tal højlydt og hurtigt og pres spillerne. Stil dig gerne op og læn dig ind over dem.

Selvom spillet er mest sort på sort, grib de chancer for håb og lys der skulle komme. **Lad karaktererne sejre** og være seje, hvis spillerne går efter det. Så længe de har ofret tilsvarende. Hvis karaktererne finder glæde i de relationer der afsløres, så giv tid til forløsning. Det er ikke usandsynligt spillerne selv vælger, at ofre de selvsamme relationer ved næstkommende lejlighed. Lidt lys gør smerten sødere.

Du kan også med fordel følge musikken som går fra melankolsk, til bittersød, til direkte uhyggelig, sådan cirka tidssvarende med cyklus 1, 2 og 3 henholdsvis. I kamp kan du skifte til sidste del af playlisten, fra "Carrion Flowers" og frem, men *kun* hvis du virkelig har overskuddet.

Og ikke mindst, **hold pauser** og lad spillerne bryde væk fra stemningen. Selv den mest seriøse gruppe kan komme til at lave jokes og grine når trykket har varet længe nok. Det er fint! Se det som en lille pause. Når de har grinet af, så bed dem **tage en dyb vejrtrækning og finde tilbage til deres karakter og stemningen**. Og når spillet er slut, så træd ordentligt ud af det og svælg i stedet i lettelsens katarsis.

### **Spil den onde spilleleder**

Som spilleleder er du selvfølgelig spillernes ven. Hvis de ikke føler de kan stole på dig, vil de ikke kunne hoppe ind i oplevelsen med begge ben.

Men når først de gør, og spillet er i gang, behøver du ikke være deres ven hele tiden.

Selv når du ikke spiller monster, er der stadig en metarolle, du kan påtage dig: Den onde spilleleder.

Gør det til et **ritual** når du ødelægger minder. Svæv din hånd over minderne før du slår til. Skim det eventuelt og giv et udspekuleret smil. Riv det så demonstrativt i hundrede stykker for at dreje kniven rundt.

Hvis de trygler dig om at afsløre spillets hemmeligheder, så afvis køligt. Når de beklager sig over deres karakterers skæbne eller mekanikkernes brutalitet, så antyd at det kun bliver værre.

Det er dog kun en rolle, og det bør være tydeligt, at det ikke gælder personen bag. Hvis spillerne har regeltekniske spørgsmål eller brug for et kram, så giver du det til dem, utvetydigt.

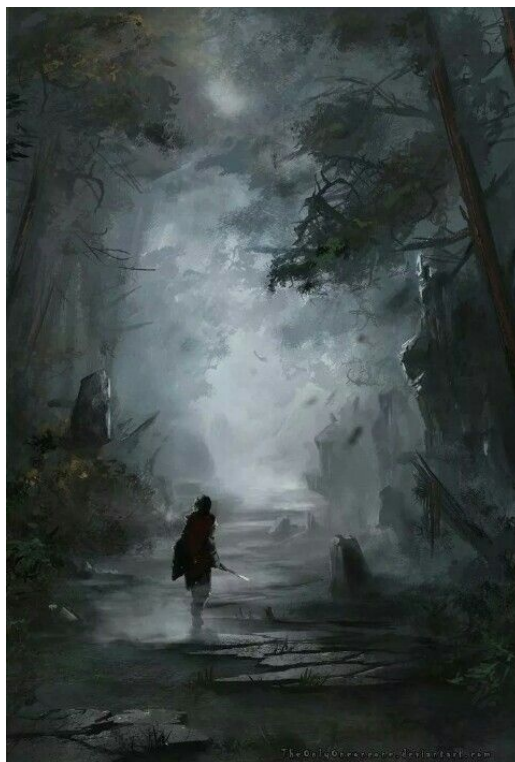
## Følg dit instinkt

Du har formentlig fortæret en hvis mængde horror og tragisk fiktion i dit liv. Måske du endda har spilledt den slags før. Så gør brug af det, følg din intuition, genre-forståelse og sans for drama. Din mavefølelse for hvad spillet har brug for, er vigtigere end hvad jeg synes. Gør det du føler for. Det behøver ikke være super originalt, **kør med din første indskydelse**. Jeg stoler på dig.



# Scener & Spilstart

Spillets forløb, læs én til to gange. Foretrækker du at læse op, skal du bruge dette afsnit under afvikling. Hvis du er mere til at improvisere, er det efterfølgende Spilreference afsnit din ven.



## Lokalet

Hver spiller skal have bordplads nok til at have plads til sin karakter og minder, men heller ikke mere plads end at du kan nå dem. Læg eventuelt mindekortene med illustrationerne ud på bordet på forhånd. Sæt LED lysene op, så spillerne vil kunne **læse i mørket** og træk gardiner for og lignende. Jeg foreslår du venter med at slukke al andet lys til efter rollerne er blevet læst.

## Formidling

Først skal du introducere scenariet til spillerne. Du bør nævne **scenariets genre og stemning, hvor fortællingen starter, mysterietemaet**, og at scenariet er struktureret op over **tre scenetyper**, men ikke gå i detaljer.

Introducer spillet løbende, i stedet for det hele i starten. Forklar rejsescener efter spilpersonerne er læst: De er **uden dialog**, med fokus på fortællespil, omgivelser, rejsen og karakterernes gøren og tilstand. For eksempel syner i horisonten, vejret, vejen, sår og fysiske men. Brug alle sanserne og tænkt dystert og mystisk.

Du forklarer at bålscener er *med* dialog og "I husker" mekanikken når i når til første bålscene. Ligeledes introduceres beskrivelsesfasen i monsterscenen, den udspilles, og så introduceres ofringsfasen. Når i således har været hele første cyklus igennem, burde spillerne have fanget strukturen og i kan spille videre uden

afbrydelser. Det er ikke så indviklet når man tager en ting af gangen.

## Opvarmning: Zoom ind

Fortællespil ikke lige nemt for alle, så det skal øves i opvarmningen. Én spiller beskriver noget i en sætning eller to, f.eks. et landskab, en by, en person, **set langt væk fra**. Den næste spiller **zoomer ind**, beskriver detaljer som så man det tættere på. Den næste kan så zoome endnu længere ind, eller zoome ud og beskrive noget andet. Du starter med den første beskrivelse og så kører i rundt cirka tre runder. Forklar at de kan tage udgangspunkt i en smuk, generisk fantasy verden. Så kan du eventuelt flette ruinerne af denne ind i rejsen under spillet.

Herefter castes og læses roller. Indbyd spørgsmål. En pause kan eventuelt holdes herefter.

## Guidet meditation: Indlevelse

Før første scene, for at få spillerne ind i stemningen og ind i karaktererne, kører du en guidet meditation: Når spillerne har læst og er klar, bed dem om at lukke øjnene og trække vejret dybt og roligt. Du slukker for lyset og tænder for LEDerne og musikken. Langsomt og roligt, med **lange pauser mellem hver sætning**, taler du og forklarer hvad de skal forestille sig. Du kan læse det følgende op eller improvisere over temaet alt efter din egen præference, den præcise formulering er ikke vigtig:

*"Husk noget. Grav et minde frem og se det levende for dig. Måske et andet scenarie du har spillet, en samtale du har haft, et måltid eller en oplevelse. (Lang pause). Sammen med en langsom udånding, giver du slip på det. Giv slip på dine minder, din hukommelse. Alt hvad du har gjort, oplevet og er. (Lang pause). Se nu din karakter foran dig. Forestil dig deres positur, deres bevægelser og ar. (Pause). Træd ind i dem og bliv et med dem. Mærk tomheden i hukommelsen. Følelsen i maven. Dine forvirrede tanker. (Lang pause). Nu vågner du."*

Herfra glider du direkte **uden afbrydelse** over i første rejsescene, hvor du fortsætter i mere normalt fortælletempo.



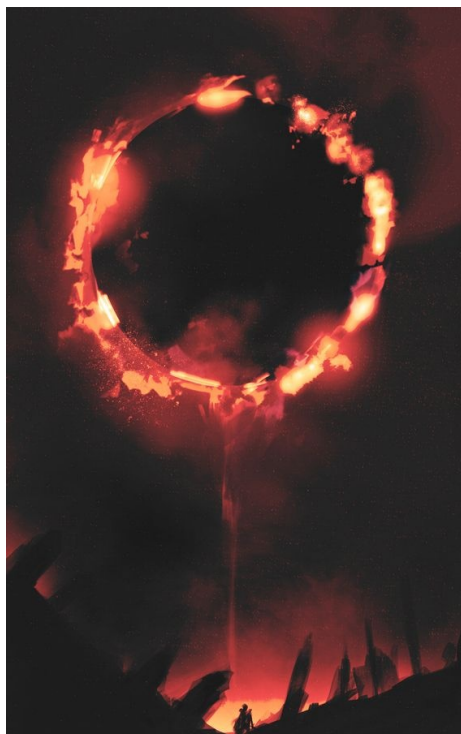
# Første cyklus

De æstetiske temaer i første cyklus er aske, den ødelagte sol, kulde og destruktion i det fjerne. Det er et **melankolsk** & subtilt 'akt' indtil til første kamp, hvor både spillere og spillere endnu ikke helt forstår hvor meget fare de er i, og hvor meget de har at miste.

## Scene 1.1:

### Rejsen under rødt

Du har en væsentlig monolog i første scene, hvor du etablerer karakterens situation, starten på deres rejse og den falmende verden omkring dem. Det er som altid op til dig, om du vil oplæse eller parafrasere. Det er vigtigere at slå stemningen an end få alle detaljer med. Det jeg synes er vigtigst er angivet i fed.



*I vågner, strøet udover gulvet, i et simpelt hus. Et sted der engang har været et hyggeligt hjem, nu skæmmet af ødelagte møbler, sorte rifter og sjetter af blod. Noget lilla, vådt og uigenkendeligt ligger dødt i et hjørne. I ser på hinanden, **husker kun jeres navne og at i har samme formål.** Det sner udenfor og alligevel drager i afsted.*

*Udenfor er kulden bidende og ubehagelig. I er højt i landet og kan se langt. Det er **aske**, ikke sne, der falder fra himlen. Over jer hænger en **ødelagt sol.** En sort, krakeleret skive, omringet af flammer, der dækker alt i dens røde skær, slukker alle andre farver. I kan vejen, selvom i ikke ved hvorfor.*

**Hvad gør i? Hvad ser i?**

Gentag hurtigt at **rejsescenerne er fortællespil uden dialog**, og giv dem så ordet ved at gentage "Hvad gør i? Hvad ser i?". Hvis de griber bolden, lad dem beskrive så meget de har lyst. Sørg for at alle spillere bliver hørt. Og spæd selv til som du lyster med foruroligende beskrivelser af f.eks. marker der brænder i det fjerne, ruiner i horisonten, klo-formede fodspor i sneen, og en fornemmelse af terræn og tid der passerer.

Hvis spillerne *ikke* griber bolden (giv dem tid), så stil spørgsmål:

## Spørgsmål

*Hvordan rejser i? Tæt sammen eller hvert i jeres eget tempo?*

*Hvordan klarer du vejret og kulden?*

*Hvad foruroligende ser du i horisonten?*

*Hvad lægger du mærke til med solen?*

*Hvor kommer den brændte lugt fra?*

*Hvordan har dit hoved det?*

*Hvordan ser sporene i asken ud?*

*Hvad i det fjerne synes du at genkende?*

Find selv på flere.

Derudover, på et passende tidspunkt, kast følgende problemstilling ind:

*En kvinde ligger, forblødende i sneen. Rødt på rødt. En god del af hendes underkrop mangler. Hun er ved halv bevidsthed, mumler uforståeligt for sig selv. Hvad gør i?*

Formentlig afliver de hende, men hvem ved. Pres dem gerne lidt, eskaler hvis de nøler, lav smerte støn eller skrig. Gør det ikke rart for dem, uanset hvad de vælger at gøre.

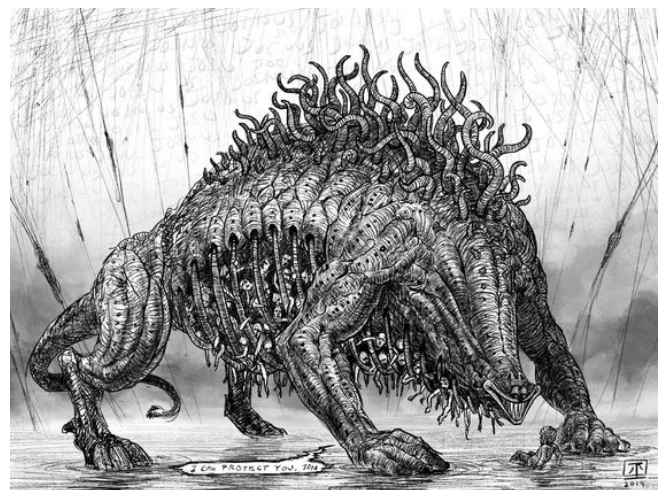
## Scene 1.2:

### Bål blandt træer

Når du føler rejsescenen har kørt længe nok, forklar at solens lys synes at svinde (den går ikke ned), det bliver nat og de må finde ly og varme. Du eller spillerne beskriver at de finder læ blandt en lille klynge træer og får samlet brænde til et bål.

Forklar sagte reglerne for bålscenerne: De må nu gerne snakke sammen, og når du siger noget med "I husker" eller lignende, må de vælge ét mindekort, vende og læse det for sig selv. Det er også værd at nævne, at de selv må vælge om de vil afsløre det de nu ved, holde tæt, *eller noget derimellem*.

I denne scene får alle spillerne lov at vende et mindekort. Du tilføjer eventuelt stemningsfulde beskrivelser af bålet, hysten i træerne, og til nøds, stiller spørgsmål til spillerne, men ellers er det op til dem at udfylde scenen.





## Scene 1.3: Fordærvelsesbæstet

Når bålscenen har varet længe nok til at spillerne er løbet tør for ting at sige, eller du synes lidt *for meget* er blevet sagt, ankommer monstret.

Måske **springer den ind i bålet**, så der spreder sig flammer i alle retninger. Eller den lusker langsomt, så karaktererne først hører dens stønnene raspende vejrtrækning. Beskriv den rimeligt udførligt, anatomien kan give spillerne ideer til modangreb.

*Bæstet er to meter højt, måske fem meter lang. Det er svært at tyde i mørket. Den har syv ben, hårde børster af en mørk, rådden gul, og et gab af lange, tynde tænder plettet røde. På dens hoved sidder et væld af mælkehvide øjne, og flere **spinkle arme** som bevæger sig langsomt og tilfældigt søgende. Lugten fra dens ånde alene er nok til at vende maven, en **stank af råddent kød** ulig nogen anden.*

Herefter forklarer du hastigt, at dette er en monsterscene og dens regler: Først en **beskrivelsesfase**, hvor alle spillerne frit fortæller hvad de gør, og inspiration kan hentes i rollerne. Stemningen er desperation, og kaotisk kamp hvor karaktererne ikke har kontrollen.

Beskriv hvordan bæstet angriber med vildskab og fråde, og kigger forventningsfuldt eller fortsætter, indtil spillerne svarer igen. Fordærvelsesbæstet er faktisk det største og stærkeste af scenariets monstre, så spil på det.

Dens våben er **klør, tænder, råstyrke og vægt**. Armene angriber tilgængæld ikke, de er mere creepy end farlige.

Forklar ofringsfasen og at du er en **utilregnelig dommer**.

I anden runde, efter spilleren har beskrevet sit offer og du eventuelt har suppleret, kan du eskalere således:

*Væsnet hægter sin kæbe af og åbner gabet hele vejen til bugen. Det afslører talløse tænder, og et indre fyldt af halvfordøjede, **rådne menneskekroppe**. Stanken alene giver pletter for øjnene.*

Og kan nu bruges som våben, lamme folk. Efter andet offer, giver du den ofrene spiller tilbuddet om at beskrive hvordan kampen slutter. Er du barmhjertig, lader du karaktererne få en smule søvn før solens røde bløder frem igen og rejsen fortsætter.

Det er værd at nævne for spillerne her at de nu har gennemgået én fuld cyklus og scenariet består af to mere i samme stil plus en afsluttende scene.

Har i ikke holdt en **pause** endnu, er dette er et tiltrængt sted at gøre det.

# Anden Cyklus

Temaerne for anden cyklus er civilisation, ledetråde, død, ødelæggelse og håb. Et svagt, måske falsk håb, men håb ikke desto mindre. Akten er stadig overvejende dystert, men det skal helst gøres antydet, at der er noget at kæmpe for.

Især i denne rejse-scener vil du nok bemærke et par meget specifikke, uforklarede detaljer. Jeg ser ingen grund til at bruge spalteplass på uvæsentlige forklaringer og samtidig berøve dig nogle mysterier...

## Scene 2.1:

### Rejsen til civilisationens rester

Du sætter kort scenen og inviterer derefter spillerne til at snakke.

*I rejser videre. Terrænet daler og flader ud. Det bliver langsomt en smule varmere. Asken fortrækker sig, og under den. Sand. En ørken strækker sig foran jer.*

Du lader spillerne reagere, og drypfodrer støt flere detaljer og nye landskaber undervejs:

*En by toner frem i det fjerne. Spir af bronze, sort glas og en gigantisk mur.*

Giv lidt tid før de når der hen, giv håb.

Porten er lukket og sirlige mønstre omgiver et stort syv tal. Der er en tung stilhed. Hvordan kommer i forbi den?

Det er ikke fordi det skal være super svært at komme ind. Bag porten finder de en uendelig, tom, død by. Lad gerne spillerne gå lidt på opdagelse, hvis de vil. Juster mængden af lig og blod efter behov.

*Der er blod, ikke kun rødt, smurt ud på brostenene. Der er lig i gaderne, og en familiær lugt af fordærv fra husene. Men der er også blodige hjulspor der trækker ud af byen i forskellige retninger.*

*Nær byens midte finder du et udtørret springvand. I bunden er groft indskraveret "låste os fast under hjelmen".*

## Spørgsmål

*Hvordan har benene det?*

*Hvordan er din kropsholdning?*

*Er i tørstige? Hvordan finder i vand?*

*Hvad plager dig?*

*Tør du håbe?*

*Hvor går du hen i byen?*

*Føler du at du har været her før?*

*Leder du efter overlevende? Forråd?*

## Scene 2.2:

### Bål i udslugte bygninger

Igen dæmrer solen og de må søge ly. Inddrag gerne spillerne i hvor de vælger at holde for natten og hvad de bygger bålet af. Det er ikke helt umuligt at finde et hus uden afdøde beboere.

Som sædvanligt overlader du scenen til spillerne. Der huskes to minder af de to spillere med flest minder tilbage, eller hvem du lige synes.

## Scene 2.3:

### Parasitten

Dette væsen er noget mere snedigt. Hvis en spilperson skulle forlade bålet skærslår til. Ellers når det passer dig. De mærker først en **stikkende smerte i nakken**. Tilbage ved bålet:

*I ser et væsen bestående af en sort, tyktflydende tjære-lignende substans. Intet der minder om ansigt eller lemmer. Under en halv meter lang, med en syl for enden og flere små omkring på dens krop. Den stikker igen: En omvandrende cancer plet bevæger sig under din hud. Hvad gør i?!*

Parasitten forvolder stor smerte på sit offer, som den **flænses dem op indefra**. Den er overraskende **hurtig**, svær at holde fast og risikabel at angribe. Det kræver stor koordination, magi eller et hurtigt

snit at få den ud af offeret, men det kan godt være lykkedes på et tidspunkt. Hvorefter den glider fra dem igen og **invaderer en ny person** gennem en vilkårlig kropsåbning: Mund, næse, øre, endda øjet kan den godt klemme sig indad til nøds.

Af andre sjove tricks, kan den bore sig dybere, sætte sig fast på et organ og stoppe det midlertidigt. Kravler den i Eto, kan den **sætte sig omkring stenen** og få dens kræfter til at gå amok. Alri kan få udløst dæmoniske træk, sort hud eller blå fjer, (men kun hvis hun har læst hemmeligheds mindet. Den kan overtage og angribe med Shais arm, og forværre og sprede hvad der foregår med Duras ben.

Tidligst i anden runde kan den også begynde at **lægge æg**: Sorte bobler der hurtigt vokser ud af huden på dens offer og sprænger med hundredvis af nye små parasitter. Og ellers er det ingen skam at holde lidt igen, af hensyn til spillere eller stemning.

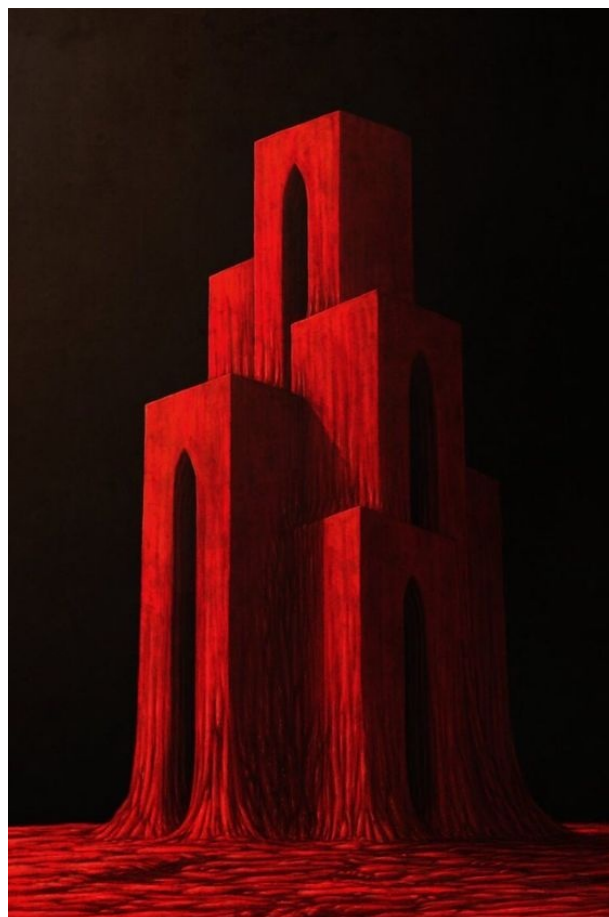
Som du nok kan fornemme, må du gerne eskalere volden og skaden karaktererne får i forhold til første kamp, også i beskrivelsesscener. Det gælder dog stadig at du ikke må udøve noget permanent og invaliderende der ikke følger af et offer. Der ville en amputation tilgængæld være oplagt.

## Valgfri scene 2.4: Drømme

Er det nødvendigt med lidt lys i scenariet, er her en scene til formålet. Jeg plejer faktisk normalt ikke at spille den, men det kan give **kontrast**, hvis det er blevet for ensformigt. Scenen kan spilles et andet sted end her, der hvor der er mest brug for den.

Beskriv hvorledes trætheden overkommer spillpersonerne, som havde de ikke sovet i måneder. De sover faktisk godt. Bed hver af dem beskrive en **smuk drøm** de har.

Det kan også være relevant med en pause inden tredje cyklus, spørg eventuelt spillerne om de trænger, eller i skal klø på til den bitre ende.



# Tredje Cyklus

Temaer for den sidste cyklus inkluderer **fortabelse, body & kosmisk horror, træthed** og **afmagt**. Det er **klimaks** tid, så det er nu alt skal skrues op. Det skal være det mest grufulde, ulækre og sørgeligste akt. Reglerne ændres også en smule i eskaleringens formål.

## Scene 3.1:

### Rejsen igennem skoven af kroppe

*I forlader byen. Atter en dag under røde flammer. Sandet skifter unaturligt hurtigt over i vådt mudder og det bliver atter varmere. Foran jer toner en **skov** frem. Som I kommer tættere på bliver det klart, at den ikke består af træer. Kroppe. **Levende menneske kroppe**, filtreret sammen i formen af træer, udstrakte arme og fingre som blade. Der er en konstant lyd af hud og lemmer der vrider og smyger sig og sagte stønnen. De er "plantet" i brakkent vand, en **sort mose**, breder sig ud foran jer, skærmet fra solens lys. Det er der i skal ind.*

Træerne lavet af mennesker kan udelades efter præference.

Der er flere muligheder for at krydse mosen. Du behøver ikke udlægge dem, bare stirre forventningsfuldt.

De kan godt bare **gå igennem mosen**, men man kan ikke se bunden, der er risiko for at synke og det er et **hårdt slid, der dræner de sidste kræfter**. Mod scenen slutning vil de

knap kunne fortsætte, synke og få vand i munden. For ikke at nævne de infektioner man kan mærke svide i åbne sår. Alri vil komme i problemer med at bunde. Mosebunden føles dog ikke helt så mudret som man skulle tro, eftergivende, men solid. Vandet er også ubehageligt lunkent, lidt for tæt på kropstemperatur og fyldt med alskens råd og alger.

Alternativt kan de **fælde nogle "træer"** og kravle på dem, hvilket giver dig mulighed for at beskrive hvordan det føles at bevæge sig ovenpå hud, øjne og tænder. Er du nådig, kan der også være rigtige træer at fælde og bygge en flodpram af.

*Solens lys forvises til enkelte, dansende røde pletter i vandets overflade. En stille, men tiltagende, stønnene **sang** lyder omkring fra træerne.*

## Spørgsmål

Brug gerne fra tidligere, eller spørg specifikt ind til konsekvenserne af ofrer.

Hvordan har din krop det?

Hvilke syner ser du i mørket?

Hvilke lyde er der her?

Hvem støtter du dig til?

Hvilke livsformer ser du i vandet?

Hvad lugter her af?

## Scene 3.2:

### Bål på øen i mosen

En lille knold toner frem i sidste øjeblik. Den er meget lille, knap plads til at de kan sidde uden at falde i vandet. En ensom mælkebøtte bliver most, som løse grene tændes og spillpersonerne tørrer sig ved bålet. Du kan fortsat spille på "træernes" klagesang, mørket og ikke mindst de fysiske og psykiske traumer.

Derudover er det ved at være sidste chance for at afsløre hemmeligheder, udspille trøst eller konflikter.

**De to spillere der ikke fik minder sidst, får nu.**



## Scene 3.3: Ravneguden

*I mærker en kuldegysning. Hænder der ryster. En primal frygt stiger op fra det indre. Noget lander elegant på bålet, urørt af flammerne. Alt i jer skælver nu. Jeres blik tvinges mod jorden. I kan ikke se på den. Kun et par store, fugle-lignede klør kan ses ud af øjenkrogen. Dens blik brænder, som den ser ned på jer fra toppen af bålet.*

Denne modstander er et **majestætsligt, guddommeligt væsen**. Dens nærhed alene **indgyder frygt**. Den leger bare med dem, de har ikke en chance. Indimellem udviser den underlig kærlighed, omfavner en karakter før den river dem fra hinanden.

Der er ingen begrænsninger på gudens evner. Den kan teleportere efter flygtende roller. Den kan stå på vandet, svæve, kaste eller krølle deres kroppe sammen med **telekinese**, parodierer Etos kræfter. Den ignorerer mestendels angreb, sår heler med det samme. Med et blik kan den skubbe én **ned i mosens dyb hvor hundredvis af hænder** kærligt tager imod, og drukner den uheldig. Den kan indgyde forfærdelige eller **mystiske visioner**: Tommer sorte ørkner, have af blod, og vage glimt fra spilpersonens fortid. Og andet **sindstortur**. Spil på spillernes relationer og afslørede minder. Spil på karakterens totale **magtesløshed**. Det er en fucking gud og sidste kamp, giv den gas.

Som et sjældent angreb, eller en vanvittig kræftanstrengelse, er det muligt at **kigge**

**direkte på væsnet**. Den har intet ansigt, men en **rød malmstrøm** af stirrende øjne, blændene lys og i midten, **uendelige rækker af ødelagte sole**. Konsekvenser af at kigge på evigheden inkluderer blandt andet blod ud af alle ansigtets åbninger og seriøse anfald i kroppen.

I ofringsauktionen godtager du nu **to ofre**, fra to forskellige spillere og taberne skal selv destruerer deres minde. Tjek det bliver gjort ordentligt. **I anden ofringsauktion destrueres ALLE tabernes resterende minder**. Hvilket skal siges på forhånd.

Uden at du behøver påtale det, er det nu rimeligt oplagt at byde ind med en spilpersons liv som offer. Gør de det i en tidligere kamp, bør du ikke tage imod det, men her er det passende. Dermed ikke sagt at døden som offer altid bør vinde, der er værre skæbner...

Spilpersonerne vinder ikke reelt kampen. **Ravneguden flyver bare væk**, så pludseligt som den ankom. Eventuelt efterlader den en karakter med et kys og et raspende råd: "Begyndelsen er nær".

## Sidste scene 3.4: Rejsen mod hjertet

Spillere der har minder til overs, må nu vælge ét at læse. Derefter destruerer de selv resten.

Særligt for denne rejsescene, må **spilpersonerne gerne snakke sammen undervejs** og der skal tages nogle **afsluttende valg**. Det er en langsomt udtonende slutning, der giver en smule svar, ikke et klimatisk opgør (det var scenen før). Du kan eventuelt sætte nummeret **"Epilogue"** på i starten af denne scene.

*Et svagt hvidt lys ovenfra oplyser mosen lige nok til at I kan vej fremad. Snart rejser landet sig igen og i betræder, glinsende, **sort obsidian**, i rå former. Kurvede søjler rejser omkring jer, gjort i samme materiale. Fornemmelsen i maven styrkes, I er nær målet.*

Kunstpause, lad spillerne reagerer eller snakke hvis de vil.

*En åbning, en hule, tager imod jer. I klatrer nedad, igennem snørklede gange, igennem det forstenede skelet. I finder jer **gående mellem væsner**, i utallegelige, ubeskrivelige former, der knap ænser jer. I en cirkel nærmest beder de mod et pedestal, oplyst af månen over: Et **lille, lilla hjerte**.*

Herfra er der er forskellige mulige slutninger, alt efter hvad de gør. Lad dem

endelig spille det ud, diskutere og siges det sidste der er at sige inden. Du kan give et par hints hvis de virker helt handlingslammede.

**Hvis de prøver at destruere hjertet:**

*Hjertet bløder sort, tykt blod. Og holder ikke op. Alle væsnerne skriger i vild smerte, går amok og begynder at slå indbyrdes, flår hinanden fra hinanden. I kan knap bevæge jer i det stigende blod. Ingen chance for at flygte. Jeres mål, fortabt i evig glemsel.*

De har mulighed for at sige en afsked inden de **drukner** og spillet slutter. Denne her slutning er relativt usandsynlig, især hvis de har læst nogle af 'Mål' minderne.

**Hvis en af spilpersonerne æder, eller på anden måde absorbere, hjertet:**

*Hjertet synes selv at finde vej ind i din brystkasse. Noget i dig dør, noget andet genopstår. En frygtelig **kraft** gennemstrømmer dig. Din hud mørknes, dine arme smelter sammen, tusindvis af øjne åbnes overalt på din krop. Ét på din tunge. Månen selv. Du mærker et uendeligt **had. Anger**. Og en forfærdelig **sult**. Er der stadig **noget menneske tilbage? Er du stærk nok til at stå imod?***



Lad dem tænke sig om. Er svaret nej:

*Du kigger på dine talrige undersåtter.  
Derefter menneskene. Hvordan **dræber** du  
dem?*

Punkter eventuelt med en beskrivelse  
af den røde sol og hvide måne  
hængende i himlen over massakren.  
Slut.

**Er svaret ja**, fortjener de en (måske)  
lykkelig slutning:

*Du mærker et brændende blik. hører en  
raspende stemme: "**Cyklussen er ubrudt.**  
Det kosmiske værks skønhed ej  
tilendebragt. Men vel kæmpet." Lyden af  
vinger ekkoer i grotten.*

*Du har kontrollen. Væsnerne bukker sig  
for dig. Et stærkt lys strømmer ned på  
dig fra oven. Fra en **hel sol.***

## Valgfrit efterspil: Guidet meditation

Giv slutningen et øjeblik til at sætte sig.

Føles det naturligt, kan du derefter kører  
en lille "derolling", hvor folk får givet slip  
på deres rolle og kommer ordentligt ud af  
spillet. Essentielt en omvendt version af  
den indledende guidede meditation.

*Luk øjnene og tag en dyb indånding.  
Mærk din rolle, tænk dens sidste tanker  
(pause) Træd ud af den, se den udefra.  
Svæv væk, over verdenen, forlad den  
(pause). Find dig selv og dine minde igen.  
Tak for spil.*

Så hvad må spillerne dele efter spillet er slut?  
Helst skal de ikke afsløre minder eller  
slutningen for kommende spillere. Det vil  
egentlig være i ånden af scenariet hvis de også  
holder tæt for andre spillere af scenariet, men  
det er i sidste ende ikke op til mig at styre. Det  
ville være ærgerligt at stoppe folk fra at  
sammenligne oplevelser i baren. Der er faktisk  
hemmeligheder i scenariet der kun kan afsløres  
hvis spillere og spilledere på tværs af grupper  
snakker sammen...

# Spilreference

Opsummering til brug i spillokalet, alt det vigtigste gengivet. Læs nu og skim eventuelt igennem kort før spilstart. Nok til at køre scenariet ud fra hvis du ikke læser op.



**Lokalet:** Ikke for store borde, begræns lys, pak minder og roller.

## Forventningsafstemning

En kort introduktion af spillets genre, stemning og struktur. Behøver ikke gå i detaljer, bare et overblik. Nævn især:

**Dark fantasy og horror.** Body horror, desperate kampe og dvælende melankoli.

Folk på rejse **uden minder** kun drevet af en fornemmelse igennem gold verden.

**Minder og mysterier.** Ikke alt vil være afsløret til slut.

**Stilhed** er godt. Panik ikke over at udfylde spillet. **Stemning!**

Tre forskellige **scenetyper**, gentaget tre gange, plus løse scener. Fortællespil, karakterspil og kampe. Introduceres som de kommer.

### Opvarmning: Zoom ind:

Fortælleopvarmning, skiftes til at zoome længere og længere ind på et stykke landskab, eller zoome ud til noget andet.

## Casting

Lad gerne folk selv vælge, eller protesterer.

**Eto:** Mørk, magisk sten. Bange og sorgfuld. (Kreativ/følelsspiller)

**Alri:** Teenager, overraskende hurtig og stærk, splittet mellem frygt, mod og tomhed. (Nuanceret eller dæmon spiller)

**Shai:** Arm af metal og korrupsion. Fint tøj. Anger og drivende frustration. (Aktiv/kreativ spiller)

**Dura:** Bevæbnet, håbefuld, men ikke uden traumer. (Beskyttende/uerfaren spiller)

*Mindekort* må ikke læses nu, introducer dem:

**Relation:** Fælles fortid med en af de andre karakterer.

**Hemmelighed:** Noget problematisk karakteren har gjort eller er.

**Mål:** Hvad de rejser mod og hvad de skal gøre. Kan påvirke spillets slutning.

**Baggrund:** Karakterens liv før. Uddannelse, job, familie, drømme.

**Verden:** Noget interessant karakteren ved om verdenens fortid og nuværende situation. Vinklet.

**Præsenter rejsescenens opbygning.** (se næste side)

Pause?

## Stemningsråd

Beskriv farver (især rød og sort)

Beskriv sanser

Klip scener subtilt

Sig ja (og eskalér)

Frygt ikke stilhed

Spil langsomt, men fremadrettet

Søg kontrast i tempo og lys

Balancer melankoli og rædsel

Spil den onde spilleleder

Følg dit instinkt

## Scenetyper & Mekanikker

**Rejsescener:** Ingen karakter dialog.

Fokuser på stemning. Få spillerne til at medfortælle eller stil spørgsmål.

**Bålsccener:** Karakterspil, spillerdrevne. Et stykke inde i scenen siger du "I husker" og spillerne læser ét minder.

**Monsterscener:** Beskrivelsesfase: desperat stemning og monsteret har overtaget. Ofringsfase: Spillere byder ind med ofre. Du vælger det mest brutale (eller kreative). Offer vinder fortælleret og immunitet fra at miste et minde, som du ødelægger, dramatisk og ondt!

**Guidet Meditation:** Luk øjnene, træk vejret (sluk lys, tænd LED og musik). Husk et minde. Giv slip på det og alt. Se karakter, gå ind i dem. Mærk deres hukommelses tomhed og følelsen i maven.

## Første cyklus

Temaer: Solen, aske, fjerne ruiner, melankoli, subtilt, endnu ufarligt.

### 1.1: Rejsen under rødt gennem aske

Vågner i raseret hus, sneende aske, ødelagt rød sol.

Halv kvinde forbløder. Hvad gør i?

*Hvordan rejser i? Tæt sammen eller i jeres eget tempo?*

*Hvad foruroligende ser du i horisonten?*

*Hvor kommer den brændte lugt fra?*

*Hvordan har du det?*

*Hvordan ser sporene i asken ud?*

*Hvordan klarer du vejret og kulden?*

*Hvad i det fjerne synes du at genkende?*

### Scene 1.2: Bål blandt træer

Bål tændes i læ mellem træer. **Alle husker ét minde** et stykke inde i scenen.

### Scene 1.3: Fordærvelsesbæstet

Stort, stærkt bæst, forfærdelig ånde, arme på hovedet, hvide øjne.

Anden runde: Åbner mund og bug på vid gab og har rådne lig indeni.

Oprids scenariets længde og struktur igen.

**Pause!**

## Anden Cyklus

Civilisation, død, ødelæggelse og håb.

### Scene 2.1: Rejsen til civilisationens rester

Aske erstattes af ørken. Kommer gradvist nærmere **mægtig by**, stor mur, bronze og sort glas. Syvtal på porten.

Byen er død, forladt, lig strøet omkring, men også tegn på flygtende. Besked efterladt, "mod os selv".

*Hvordan har benene det?*

*Hvordan er din kropsholdning?*

*Er i tørstige? Hvordan finder i vand?*

*Hvad plager dig?*

*Tør du håbe?*

*Hvor går du hen i byen?*

*Føler du at du har været her før?*

*Leder du efter overlevende? Forråd?*

### Scene 2.2: Bål i udslugte bygninger

Spillere vælger en bygning at overnatte i. **To spillere med flest minder husker.**

### Scene 2.3: Parasitten

Sort tjære blob med syle. Invaderer en karakter fra mørket. Hurtig, sprætter folk op indefra og får deres kræfter til at gå amok. Lægger sorte æg.

## Valgfri scene 2.4: Drømmene

Spil kun hvis du føler der mangler lys/kontrast. Karakterer sover faktisk roligt, beskriver hver en god drøm.

**Pause?**



## Tredje Cyklus

Fortabelse, træthed, body & kosmisk horror, afmagt, klimaks.

### Scene 3.1: Rejsen gennem skoven af kroppe

Ørken bliver til mudder. Rejser mod **skov**... Skov består i af **levende menneske kroppe**, nedsunket i **mose**. Hård at krydse. "Træers' klagesang.

*Hvordan har din krop det?*

*Hvilke syner ser du i mørket?*

*Hvilke lyde er der her?*

*Hvem støtter du dig til?*

*Hvilke livsformer ser du i vandet?*

*Hvad lugter her af?*

### Scene 3.2: Bål på øen i mosen

Drukner nær inden de finder knold over vandoverflade. Lille. **Resterende to spillere husker.**

### Scene 3.3: Ravneguden

Indgyder rysten og rå frygt. **Kan ikke se på den**, udover dens fugle klør. Omnipotent, telekinese, visioner, **drukning i hænder**, **sindstotur.**

Du tager **to ofre**. Spillere ødelægger selv minder. **Anden auktion destrueres ALLE minder fra to spillere.**

### Sidste scene 3.4: Rejsen mod hjertet

Dialog er tilladt!

Efter mosen, **obsidian** skelet. Ind i hule, forbi passive **væsner**. **Lillat hjerte** på piedestal oplyst af månen.

*Hvis det ødelægges:* Monstrene dræber hinanden, karakterer drukner i hjertets blod. *Slut.*

*Hvis det spises/absorberes:* Bliver til hånd dæmon med måneøjne, fyldes med **had, anger og sult**. *Menneske nok og stærk nok til at modstå?*

*Ikke menneske nok:* Spørg hvordan de dræber de andre karakterer. *Slut.*

*Stærk nok:* Uset Ravnegud taler kryptisk om ubrudte cyklusser, men lykønsker dem. De har kontrol. Væsner bukker for dem. **Hel sol** lyser på dem. *Slut.*

### Valgfrit efterspil: Guidet meditation

Mærk karakter. Tænk deres sidste tanker. Træd ud af dem. Svæv over verdenen. Find dit minde igen. Tak for spil.

# Spilpersoner

Alt der følger skal ud på bordet og i spillernes hænder. Skim det igennem så du kan spille på det, men du behøver ikke kunne huske det udenad. Du *kan* udelade at læse minderne hvis du også elsker ikke at vide for meget.

# Eto

Du er klædt i simpelt tøj, slidt, blodstænkt og beskidt, men med en gylden robe udover. Kontrasten skærer i øjnene, men kulden skærer mere, så du beholder den på. Din hud er mørk og i din højre håndryg er en **mørkerød krystal** implanteret med vold. Fra den spreder sig et uhyrligt netværk af sorte blodårer. Din hånd og din krop ryster konstant, måske fra den forfærdelige magt du også kan mærke i stenen. En stærk, men slidt krop og alder forværrer symptomerne. **Med stenen kan du intuitivt manipulerer mørke, blod og kød. Udøve vold mod kroppens form og basale funktioner.** Både andres og din egen.

Du er rystet og **bange**. Du føler et intuitiv behov for at række ud til de andre, give dem styrke, men har ingen selv. Mest af alt er du tynget af **sorg**. Der er en sten på dit hjerte og du har ingen anelse hvorfor, men den er umulig at ryste af.

Når du kan dulme din frygt, kan du mærke et roligt gemyt under. Du taler langsomt og med lange fremmedord.

## Relationer

Der er en tryghed ved **Shai**. Du har en fornemmelse af at du kender ham godt, en fornemmelse som ved en **gammel ven**. Du længes efter at vide hvad jeres forhold i virkeligheden er.

**Dura** virker intimiderende. Et massivt sværd og en kæmpe rustning. Men hun virker også modig og stærk. Du kan mærke at du gerne vil **lære hende at kende**. Hvis du ikke gør det allerede?

Der er noget ved **Alri** der får din mave til at vende sig, noget der er forkert. **Du har svært ved overhovedet at se på hende**. Er det frygt, et instinkt der advarer dig imod hende? Eller er det sorgen, som hun gør større?



Mål

Verden

Mål

Verden

Relation

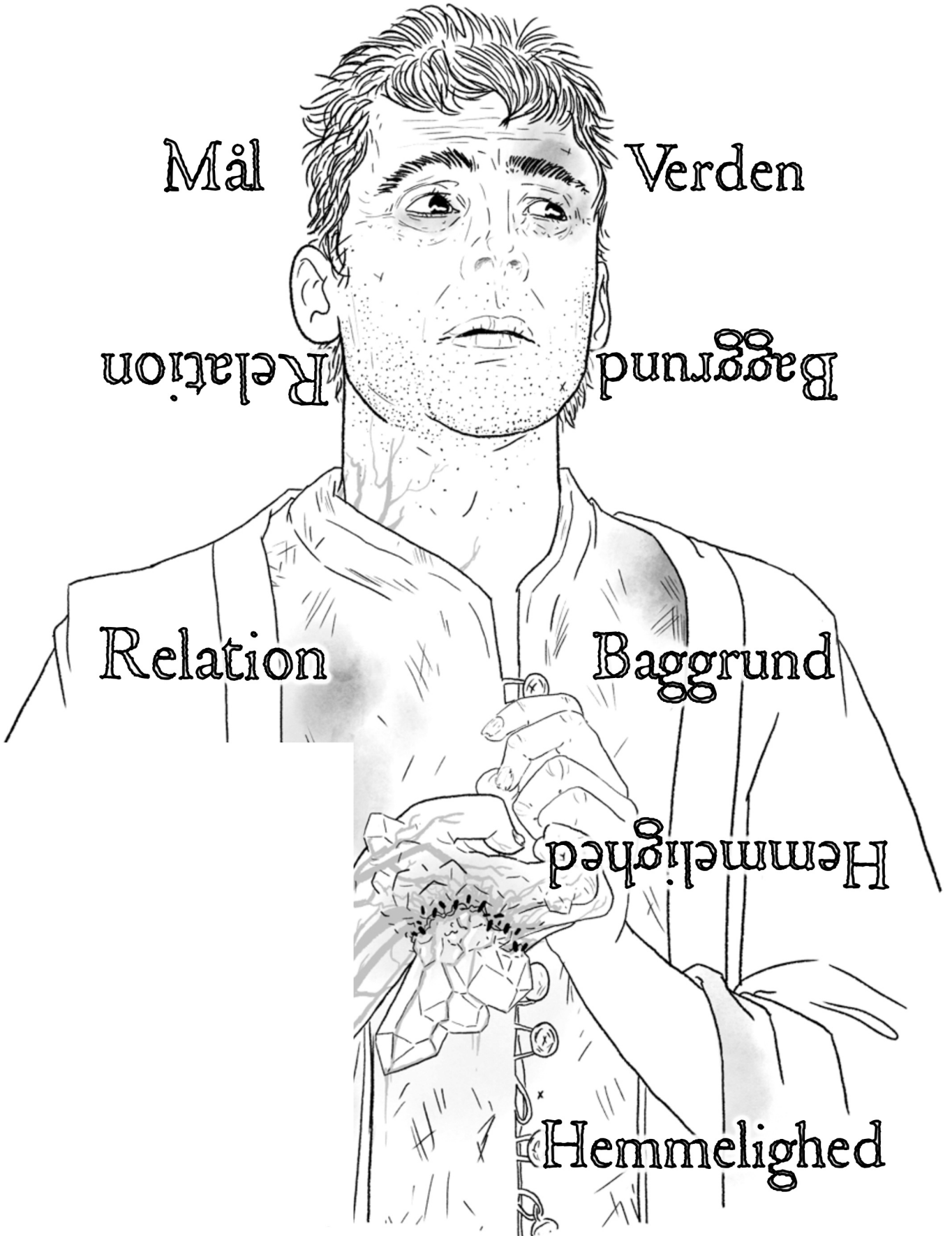
Baggrund

Relation

Baggrund

Hemmelighed

Hemmelighed



Du husker dit lille studie, støvede bøger og lange nætter. Din frustration over hullerne i historien. Verdenshistorien rækker ikke længere end et par hundrede år tilbage. Det er tydeligt der har været civilisationer før det, men deres tekster er umulige at afkode. Ruiner er strøget på tværs af landet, fyldt med nyttig teknologi der har ledt til hastig fremgang i jeres rige. Udbredelsen af faldne riger gav dig dig en ildevarslende fornemmelse og nu forestår du hvorfor.

Det er utvivlsomt monstrenes værk. De må have fortæret civilisationer i utallige cyklusser. Du tvivler dog på solen og verden før har været så ødelagt som nu. Måske dette er den sidste cyklus.

Du husker utallige bøger fortæret ved flodens stille bred. Fascinationen af guldsmedens mageløse vinger. Tilfredsstillelsen ved en ærlig dags arbejde.

Du har haft et fredeligt liv. Trods dit intellekt valgte du et simpelt liv. Købte et landsted langt fra byens jag og nød det hårde arbejde med at gro liv af jorden. Du læste stadig meget i din fritid, især historie og magiens regler.

Du mødte en kvinde, tiltrukket af hendes kontrast til dig selv. I blev gift og stiftede familie. Du elskede dem overalt på jorden. Hvis bare du kunne huske deres ansigter og holde dem en sidste gang.

Der var tårer i dine øjne, et rødt lynlimt fra din hånd, skrig og følelsen af eksplosion i dit hoved.

Du tog galdestenen fra væsnet, forcerede den ind i dit eget kød. Ikke for at bruge den til at overleve eller redde verden, men for at rive jeres hjerner itu indtil ingen af jer kunne huske så meget som det foregående morgengry. Du kunne ikke bære sorgen over hvad du havde mistet, hvad du havde set.

Tåbeligt. Skønt mindet er væk, er sorgen der stadigvæk. Kold som is, fanget i din mave. Du helbredte ikke dig selv, formåede kun at bringe jeres alles liv i fare og stå i vejen for målet.

Du husker følelsen af den dirrende skalpel i din hånd og nervøsiteten. En forfærdelig stank, ulig noget naturligt, som du åbnede kødet. Du fandt dine svar begravet i det.

Der er en energi i væsnernes kød. Forbundet til menneskekroppen kan den tøjles. Eller lede til vanvid og fordærv.

Delene fra de monstre i møder på færd er ikke nok til at gøre den store forskel. I søger noget mægtigere. er uden tvivl allerede på vej mod det. Rejser mod et ufatteligt magtfuldt væsen. Rejser mod døden for håbets skyld.

Du husker hendes bittesmå hænder og buttede ansigt. De første skridt. Et stille smil. Hendes kunst og din stolthed.

Alri er din datter. Du har opfostret hende fra hun var spæd, lagt al din kærlighed i at gøre hende til et komplet menneske. Hun er og var dit et og alt og hun sidder lige der, stadig i live.

Men sorgen og frygten forsvinder ikke. Der er noget galt. Var hun virkelig så bleg? Var hendes hår ikke brunt, nærmere end hvidt? Hendes krop er dækket af sår. Hvad er der sket med hende? Tager du fejl, er det ikke hende?



Eto

# Alri

Du er en **ung** pige. Måske sejsten-sytten år gammel, ville du vurderer ud fra din højde. Dit hår er hvidt og langt, din hud bleg med dybt-sorter ar spredt omkring på den. Du er iklædt en kappe af mørkeblå, hård pels, hår og fjer. Det er tydeligt mere huden flået fra et væsen end en påklædningsgenstand. Under sig gemmer sig rester af simpelt, robust tøj, som ikke desto mindre er fuldstændigt forrevent og ødelagt.

Din krop føles mærkelig. Din hals føles klumpet, dine tær følelsesløse, din krop tung. Alligevel er du **stærk og hurtig**. Meget hurtig. Du har klør, tænder og organer fra væsner gemt i kappen. Du kan godt forsvare dig selv.

Dit sind er ikke mindre **splittet**. En del af dig af dig føler dig **overvældet og bange**. En anden del **modig**. Men mest af alt, er der en borende, **tung melankoli**. Du har mistet noget vigtigt. Tingene kan aldrig blive det samme igen. Som du ser på den falmende verden omkring dig, kunne det være der følelsen kommer fra. Men du tror det ikke. Svaret er gemt i glemte minder.

## Relationer

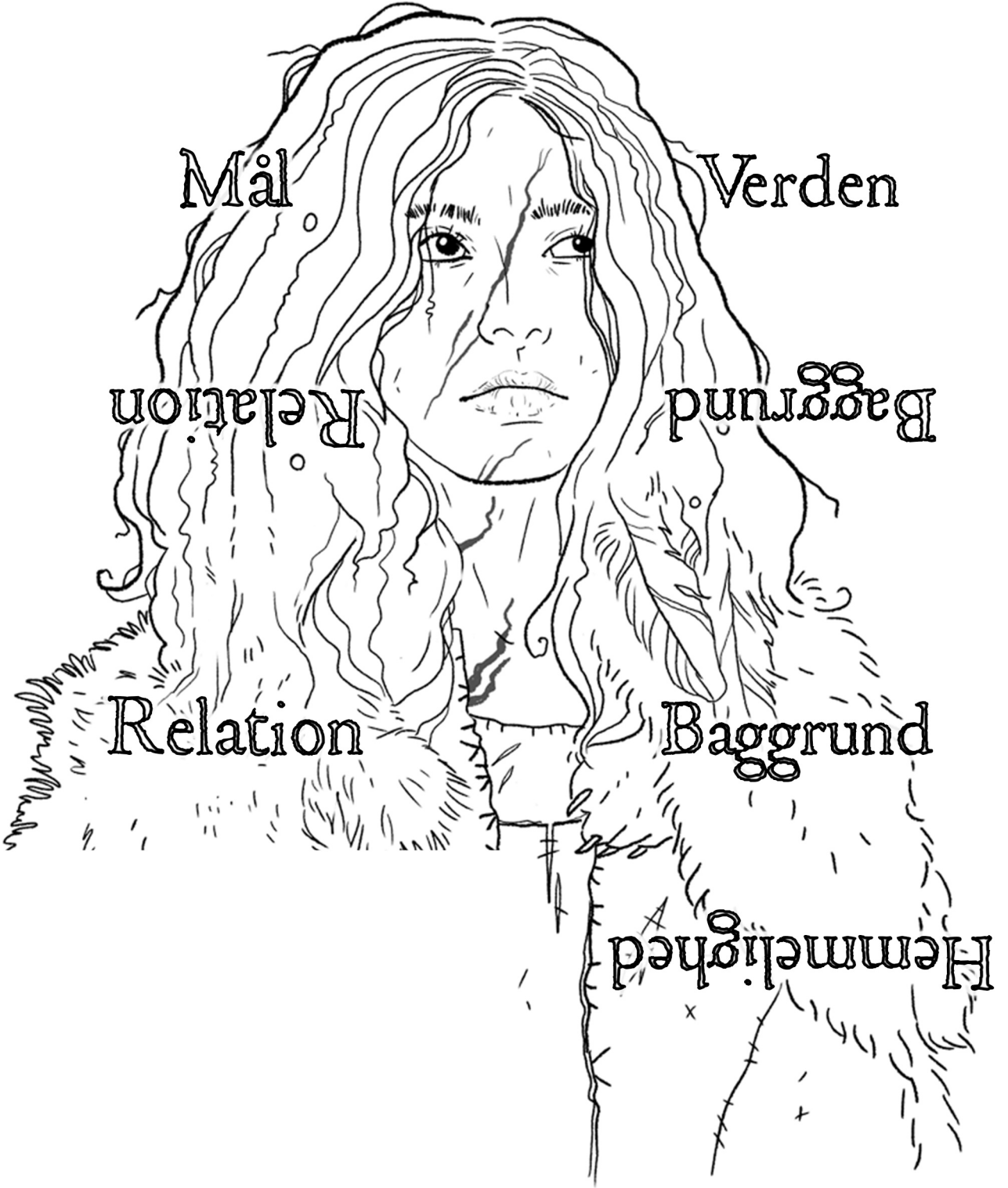
Du kan ikke lide **Shai**. Du bliver en smule vred bare at kigge på ham. Du har en fornemmelse af at han har gjort noget. Noget ved dig. Han virker egentlig ikke som et ondt menneske, når du bedømmer ham objektivt, men følelsen i din mave siger noget andet.

**Dura** skræmmer dig. Hun tårner over dig i sin massive rustning og er tydeligvis stærk. Hun kan helt sikkert beskytte jer mod væsnerne, men du har også en fornemmelse af at hun ethvert øjeblik kunne vende sit våben mod dig.

**Eto** er nok den du er tryggest ved. Måske i havde et godt forhold før i mistede hukommelsen? Du vil gerne være tættere med ham, forstå hvad der foregår med stenen og hans sindstilstand. Måske han et sted dybt begravet ved hvem du er, og hvad der er sket med dig.

Mål

Verden



Mål

Verden

Relation

Baggrund

Relation

Baggrund

Hemmelighed

Hemmelighed

Du husker søvnen og mulden. At kravle, grave sig op i det røde lys. Jagten, sulten.

Der er utallige monstre verden over. Mange der endnu venter på at vågne. Før det har de været i dvale, sovet i hundredvis af år dybt i jorden. Du er usikker på hvorfra de oprindeligt kommer. Det er ikke fra jorden, månen eller solen. "Udefra", synes din hjerne at fortælle dig.

Ikke to af dem er ens og de slås gerne indbyrdes, når de ikke har for travlt med at jage lettere bytte. Som mennesker. Sult er primært hvad der driver dem, men der er mere i det. Retfærdighed. Straf?

Et pulsslæg. Øjne. Så mørke. Det er alt du husker.

Men du kan fornemme det. Det kalder på dig. Både lokker og befaler dig at komme. Din krop drages, instinktivt. Du finder dig nu vandrende hurtigere end de andre, aldrig usikker på vejen. Noget mørkt og mægtigt, mere ved du ikke. Du vil have det, dets kraft. Der er noget forstyrrende dyrisk og animalsk over følelsen. Du hungrer.

Men du tror også det kan hjælpe. Måske kan du gøre det hele godt igen. Ikke mindst dig selv, føle dig hel igen. Tør du? Tør du besidde sådan en kraft?

Du husker det farverige lærred, møtrikker og dine spredte tanker. Den bløde pels på dyrene som du trak dem ud på markerne. Den stille vind og langsomme dage. Et fredeligt, men lidt kedeligt liv.

Du brugte din fritid på at tegne, male og designe dimser, prøvede at forestille dig en anden verden end den der omgav dig. Du ville flytte til byen, få en uddannelse, måske blive kunstner eller opfinder som din onkel. Du nåede aldrig så langt.

Før du nåede til civilisationen, var den faldet. I forskansede jer i jeres hjem, håbede i kunne beskytte hinanden. Det kunne I ikke.

Du husker hendes figur tårne over dig. Hendes stærke, varme favntag. Det hårde blik og de mystiske ar på.

Dura er din mor. En fast støtte igennem hele dit liv. Hun var kærlig og beskyttende, men også hård og disciplinerende. Hun var ikke en dårlig mor og du elsker hende stadig, men hun var ofte fjern, ofte spejderne ud mod horisonten som om hun ventede på noget.

Frygten forsvinder ikke. Den er ny og skarp. Hvad kan hun have gjort for at fortjene den?

Du husker det sorte blod i dine årer. Smerten og panikken ved at dø. Sværdet i dit hjerte. Knuder af kød der bandt sig sammen igen.

Du er ikke Alri. Ikke rigtig. Det ville være en overdrivelse at kalde dig menneskelig. Du er heller ikke væsenet der besatte hendes krop. De blev begge dræbt, men kroppen ville ikke dø. Du observere væsnets sult, had og vanvid. Akis frygt, kærlighed og sorg. Intet af det er rigtigt dit. Mest mærker du kulden, tomheden ved at være mindre end et individ. Du er ingen.



Alri

# Shai

Du er en voksen, mørklødet mand, klædt i smykker og ædle stene og hvad der engang har været **smukt tøj**: Skarptskårne sjaler af azur og purpur silke, nu slidt, mudret og med enkelte pletter af blod.

**Din venstre arm er en uheldig kombination af mekanik & legeme.** Sirligt udskåret copper, jade og tandhjul, smeltet sammen med sort, fordærvet kød. Alligevel føles armen **stærkere** og mere naturlig end din højre. Du prøver forfængeligt at skjule den, men de andre har nok set den.

Du mærker armpuller og mekaniske dimser rundt omkring i skjulte lommer. Flasker med **lyn, gas, mekaniske edderkopper** og meget andet. Måske det kan bruges som våben?

Du er charmerende og venskabelig i din væremåde og taler nogle gange i hurtige sætninger, men en bæven i din stemme afslører, at du ikke vant til at skulle kæmpe for dit liv. Det forværres af følelsen **anger** og **fortrydelse**. Som samtidig frustrerer dig og gør dig uforsigtig og **impulsiv**. Du kan ikke vente. I må fremad, hvad end der venter. Du må have svar.

## Relationer

**Alri** synes at forstærke din **skyldfølelse**. Du kan dårligt se hende i øjnene. Hvad har du dog gjort ved hende, der får dig til at føle på den måde? Du ville bede om tilgivelse, hvis du vidste, hvad det var.

Du er instinktivt draget til **Dura**. Der er noget her. Et **bånd** af en art, I kender helt sikkert hinanden. Du vil gerne hjælpe hende på færd, men i praksis er det nok omvendt.

**Eto** virker sympatisk nok. Han føles bekendt, men du **holder din afstand** fra ham. Ligesom med Alri undgår du ham instinktivt. Er det skyldfølelse du føler, når du kigger på ham? Ikke kun.



Mäl

Verden

Mäl

Verden

Relation

Baggrund

Relation

Baggrund

Hemmelighed

Hemmelighed

Du har set hovedstadens gigantiske, gyldne porte og stålskibene ved havet langt, langt væk. Du har gået disse veje tusinde gange. Riget Ulraish er mægtigt.

Den seneste fredstid har drevet sammenlignelig innovation, fremskridt og demokrati. Det var udråbt som en gylden alder. Som modsvar var der opstået en hel industri af dommedagsprofeter, der sagde at sådant et hybris ikke kunne være. Det irriterer dig, at de fik ret i det vås. Hvorfra kunne de have vidst det? Var der tegn du ignorerede?

Du er ikke i tvivl om at dele af riget stadig består. Der må være andre derude der stadig kæmper. Men uden hjælp kan de ikke vinde.

Du husker modellerne på dit bord. Febrilske beregninger og kopieringer, mens det kradsede på døre og vinduer. Du kunne knap trække vejret som du løb fra byen.

Solen. Solen er nøglen. Væsnerne bevæger sig kun frit under det røde lys og i nattens mørke. Hvis solen kunne helbredes ville der være håb. Men hvordan? Det virker sindssygt overhovedet at tænke tanken. Intet menneske, ingen maskine ville kunne gøre det. Alligevel er du sikker på at du havde en plan. En vanvittig plan der glider ud af dit sind, fortrængt under fortvivlelse. En af de andre må vide det. Det bliver du nød til at tro på.

Du husker ikke meget af din studietid, forsvundet i vinens tåger. Tydeligere er stoltheden da du så energisøjlen du havde finansieret opført.

Du er født i en velhavende familie og har aldrig manglet noget. Du fik en fin uddannelse indenfor mekanik og alkymi, som du brugte til at bygge mirakler. Onde tunger sagde du var talentløs og "opfindelserne" resultatet af plagiering, aggressiv patentering og brug af din charme og families omdømme. Med dit ego efterladt i død verden, kan du endelig medgive at de havde ret. Alt du har bygget, kollegaer, venner, alt er væk. Har du noget tilbage?

Du husker da I legede ved floden som børn. Løb igennem gaderne, blandt mekaniske heste og elektriske møller. Senere drak i vin og havde ivrige politiske diskussioner til lyset forsvandt.

Eto er din storebror. I var ret forskellige, han rolig, du ambitiøs, men I elskede hinanden og var uadskillelige. Han er og var din bedste ven.

Du vil gerne tale med ham, som I gjorde den gang, forstå hvad der plager ham og hjælpe ham med stenen. Men skyldfølelsen er tung. Det er som om du kunne risikere at røbe hvad du har gjort ved at nærme dig ham, selvom du ikke ved hvad det er. Du har forrådt ham. Mere end én gang.

Du husker den dårlige fornemmelse du ignorerede før I tændte maskinen. Solen der blev mørk og eksplosionen der fulgte. Skrigene fra gaden.

Det var din skyld. Du havde medsammensvorne, men ingen lever ikke til at dele skylden med dig. I ville bare tappe en smule af jordens låste energi. Det var et forsøg, et eksperiment, intet andet. Du var med til at bygge maskinen. Var det en fejl i dine kalkulationer? Var projektet hybris fra starten? Du tvivler på du får det svar.

Du ser rundt på de andre. Det er ikke kun der angeren stammer fra. Du føler igen behovet for at undskyldte, for at søge tilgivelse. Men for hvad?



# Dura

Over din gylden-brune hud er **ar** fra mange sår. Der er både friske og gamle i blandt dem. Du bærer en **tung rustning**, lavet af skæl af obsidian, men hullet og faldet fra hinanden flere steder. Den er blevet lappet af flere omgange, med skrotmetal, lilla, tykke hår og andet biologisk materiale.

Ligeledes bærer du et overdimensioneret **krumt sværd**. Det føles velkendt, men en smule kluntet i din hånd. Bladets æg er takket, ujævnt og der er rester af ildelugtende kød der stadig sidder fast på det. Det virker mere egnet til at lemlæste end skære. I din rustning er gemt knive, partisansøm og mere.

Du mærker knapt dine ben. Hvis det overhovedet er ben. Noget slimet og stærkt holder dig oprejst.

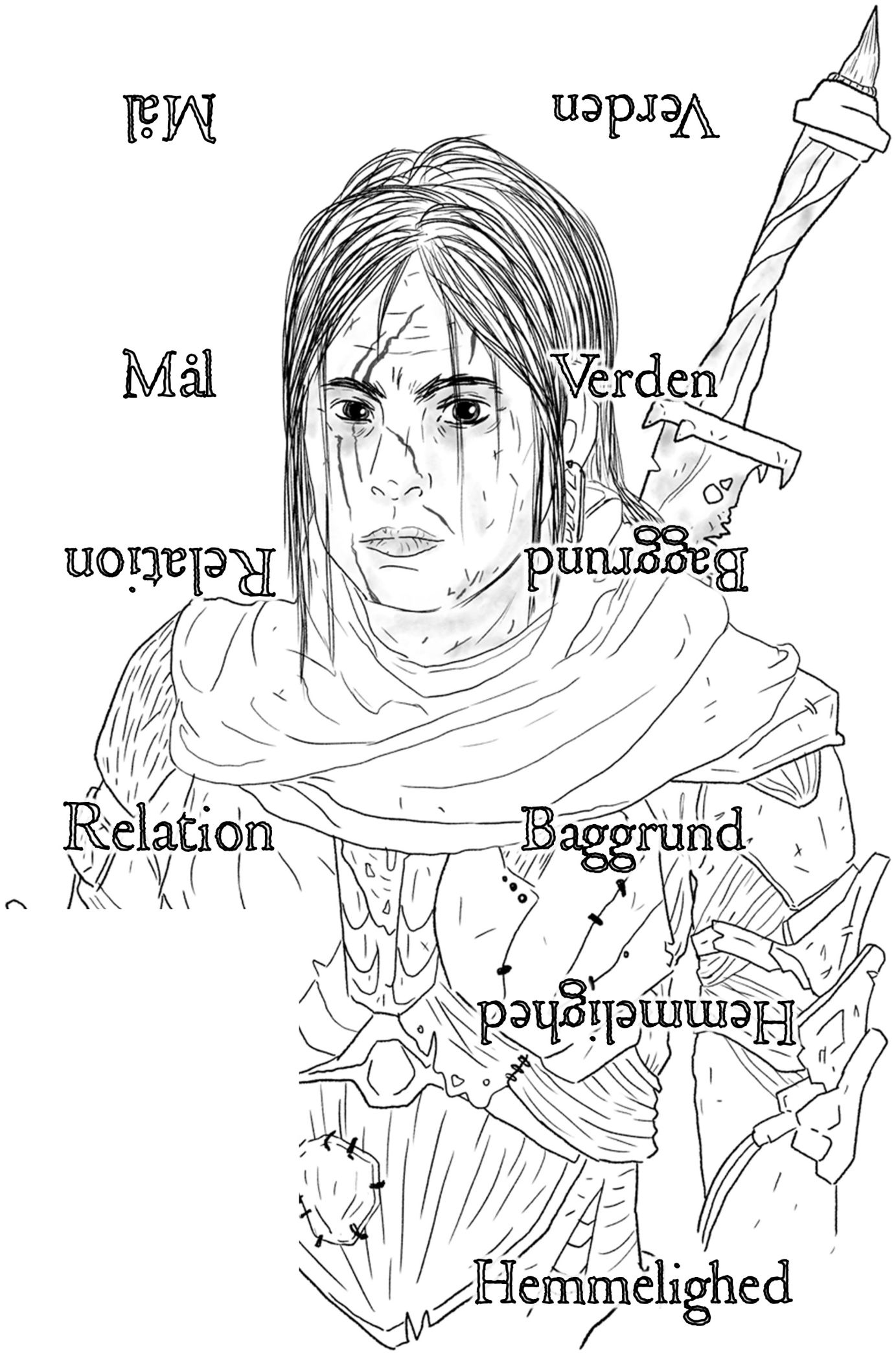
Du føler dig overraskende **godmodig**, dine omgivelser og situation taget i betragtning. Du er tydeligvis vant til fare. Der er et **håb** der brænder i dig endnu. Du hjælper ofte de andre, holder sammen på gruppen og får dem videre. Men der også en snigende uro i din krop. Et **traume** der ikke er blevet behandlet og nu er **begravet**.

## Relationer

**Shai** virker kompetent og dreven. Han virker som den mest pålidelige i gruppen. Alligevel stoler du ikke helt på ham. En skidt fornemmelse i din mave **advarer dig imod ham**.

Værre endnu er det med **Alri**. Hun er kun et barn, en uskyldig. Du burde beskytte hende, men det virker ikke nødvendigt. Hun ser så anderledes ud end jer andre. Der er noget **forkert** ved hende.

**Eto** virker som en sympatisk person, men han er **svag** og bange. Du hjælper ham gerne, støtter ham når han falder, men respektere ham gør du ikke.



Mål

Verden

Mål

Verden

Relation

Baggrund

Relation

Baggrund

Hemmelighed

Hemmelighed

*"En kraft mægtigere end noget menneske... Skal tøjles af et menneske."* Han gav et skævt smil og et dybt suk.

Det er din opgave at finde det menneske. Finde en person der er stærk nok, og menneske nok, til denne kraft. Dine valgmuligheder er siden blevet reduceret til fire. Det kan være du selv er det bedste bud.

Hvis ikke fordi du nu husker dit eget mål. Du rejser ikke for finde denne kraft. Du rejser for at dø. Smerte, skarp og kold bryder frem fra dit indre. Før rejsen startede besluttede du at du ville kæmpe til dit sidste og ikke længere. Hvorfor? Kan du vælge om?

Den evige sult. Stål i dine hænder, stål i din krop. Freden og kedsomheden der fulgte.

Dine forældre solgte dig for sprutpenge til lejesoldater. Du var 12. Du måtte være skruppelløs for at overleve, kæmpe for de rige og korrupte og gøre mange forkastelige ting. Det havde livet lært dig var nødvendigt. Dit hjerte var hårdt, men ikke hårdt nok.

Du giftede dig til sikrere liv. Gradvist lærte du at åbne dig og elske din familie, selvom en del af dig savnede slagmarken. Nu savner du dét liv, som du slås mod noget langt værre.

Du husker det sorte blod våde det brune hår. Dine muskler næsten fejle. Svien i dine øjne, og lyset der forlod hendes gyldne øjne.

Du dræbte din datter. Det var nødvendigt. Du stak sværdet igennem hendes brystkasse, delte hendes sorte hjerte. Du har dræbt mange i dit liv. De fleste har ikke påvirket dig, du husker ikke engang deres ansigter. Du hader dig selv for at have glemt hendes.

En genkendelig fortrydelse fylder dig. Det havde været lettere at give op, lade hende fortære dig. For én gangs skyld i dit liv ikke kæmpe imod, men lade døden tage dig.

Du husker da jorden var mere rød end brun. Den underlige sang over lyden af skrattende stål og skrig. Din egen latter og en krig uden lige.

Nye innovationer indenfor våben og magi eskalerede brutaliteten, men det var mere end det. Du behøvede ikke at spørge, kun se soldaternes skamfulde blikke. Alle havde oplevet blodsrusen, alle havde deltaget i noget uheldigt.

Du spekulerer om verdenens tilstand er årsagen eller straffen. Om I vækkede noget i den krig der nu bløder rødt overalt. Hvis det er tilfældet er I fire så blevet skånet? Eller straffet hårdest af alle?

Du husker følelsen af hans læber, hans hud. Et skævt smil og glimt i øjet.

Shai er, eller var, din elsker. Under al skidt er glimt af en engang smuk mand. Han var charmerende, intelligent og vittig, du kunne ikke undgå at holde af ham. Du mærker gamle følelser vende tilbage. Du drages mod ham, vil tale med ham som i gjorde dengang.

Så hvorfor denne tvivl? Denne skyldfølelse, går det op for dig det er, med et snert af had.

Hvad har I gjort? Hvad har han gjort? Betyder det noget nu?



Dura