



Tidens Ritual

Et scenarie af Lars Andresen

Tidens Ritual

FORORD	1
Synopse	2
Skurkene	3
Celebs Begravelse	4
Efter eksplosionen	6
Beskrivelse af Storborg	7
Bipersoner i borgen	8
Redde Alan fra dæmonen	10
Dæmonen i tårnet	12
ZhasTirs gemakker	14
Klimaks	15
Afslutning	16



Indhold



redits

Tekst og lay out: Lars Kaos Andresen
Forfattet til Fastaval 95
Tegninger: Ukendt

Tak til Maria Holmgren for oprindelig korrektur. Tak til Olav Kjær for efterredigering og Projekt Rylle. Tak til Thomas B. Nielsen for illustrationer til det oprindelige scenarie. Endnu engang tak til de flinke mennesker, som spillede scenariet på Fastaval 95.

Versionering

Dette nye lay out er lavet otte år efter jeg skrev Tidens Ritual. Det var egentlig planen, at Tidens Ritual skulle udgives sammen med et par andre scenarier fra Fastaval 95, men selv om der blev lavet flotte tegninger til scenariet, blev det aldrig til noget. Efter at have genlæst scenariet og karaktererne og overbevist mig selv om, at scenariet stadig holder, har jeg lavet et nyt lay out til det, hvor de flotte tegninger endelig bliver brugt. Omkring tegningerne, så har jeg først fået fat på dem i 2000, hvor en ven fandt en cd, hvorpå der stod Tidens Ritual i en bunke med gamle cd'er. Gennem RPGforum og ved at tale med alle de illustratører jeg kender, har jeg forsøgt at finde frem til tegneren, som har lavet illustrationerne til Tidens Ritual, men absurd nok er det aldrig lykket. Så jeg kan ikke akkreditere tegneren.

Nogle af illustrationerne blev brugt til scenariet Dødedans fra Fastaval 2000.

Udover nogle enkelte tilføjelser omkring scenariets historie fremstår Tidens Ritual uændret. Jeg har ikke redigeret eller korrekturlæst yderligere i scenariet. Det skal dog nævnes, at denne version er en redigeret udgave af den som blev spillet på Fastaval 95. Handlingen og indholdet er det samme, der er bare skåret nogle gentagelser fra.

Det kan også med succes lade sig gøre at køre spillet som Basic Roleplaying eller Storyteller. Oprindeligt på Fastaval 95 kørte det med Storyteller systemet, og det fungerede fint.

Velkommen til Tidens Ritual

Tidens Ritual er et klassisk eventyr og som i alle gode eventyr, er der helte. Vi har seks helte, og det er disse helte, og deres historie, som er eventyret i denne fortælling. Det er deres forhistorie som er skyld i, at dette eventyr finder sted. Med andre ord er der lagt meget stor vægt på spilpersonerne i dette scenarie, og det er vigtigt for spilmeisteren, at også han læser alle spilpersoner lige så grundigt som spillerne, da der er mange oplysninger at hente her. Måske er det også en god idé at give dine spillere deres spilpersoner en dags tid før spillet, så de har tid til at læse og sætte sig ind i detaljerne.

Tidens Ritual foregår i en klassisk fantasy-verden. En verden med elvere, dværge, magi, monstre, overnaturlige hændelser, en verden hvor det gode står over for det onde i en evig kamp. Scenen er en mellemstor by, hvor der ligger en borg, Storborg, i nærheden. Vi kalder byen Thelgaard.

Tema

Scenariet handler om den ulyksalige søgen efter den tabte ungdom. Spilpersonerne er overbeviste om, at de var lykkelige, da de var unge, men måske vil det vise sig, at det kun er mindet om ungdommen, der er lykkeligt. Det vil måske vise sig, at den tabte ungdom ikke kun var lykkelig, men også farlig og skræmmende.

Baggrundshistorie

For 35 år siden forpurrede de seks helte en ond troldmands planer om at overtage de to kongedømmer Thelgaard og Vidjeheim. Troldmanden, som hed Zhastir, var Kong Thelgaards personlige rådgiver, og han forsøgte at så splid mellem de to riger, så han selv kunne overtage magten, når uroen var på sit højeste. En krig brød næsten ud, men heltene gennemskuede i sidste øjeblik troldmanden, slog ham ihjel, og spærrede hans ånd inde i hans eget laboratorium på Thelgaards borg, Storborg. Spilpersonerne var store helte dengang, men det er 35 år siden, og tiden har sat sine spor.

Nu er der brug for heltene endnu engang. Troldmandens ånd fór ikke til De Dødes Rige. Den blev i kælderens på Storborg. Her begyndte den at plante idéer i bykongens sind og forme ham, som det passede ånden og dennes planer. For Zhastir har en smuk og grum plan, som skal give ham alt, hvad hans udødelige sjæl ønsker.

Indledning

Han vil stadig have magten over de to kongedømmer, hvorfra han vil opbygge sit mørke rige, og han vil have hævn over de seks opkomlinge, som stjal sejren fra ham.

Derfor dræber han deres gode ven, Celeb, og sørger for, at de alle får bud om hans død, så de kommer rejsende. Han får Alan til at invitere dem op på Storborg, og her vil han ændre historiens gang. Zhastir har nemlig tænkt sig at skruet tiden tilbage og gøre sine fejltagelser om. Til det formål har han forberedt et ekstremt magtfuldt og farligt ritual, som har taget Alan og ham selv mange år at få gjort klar. Ritualet indebærer at tre børn giver 35 år af sit liv til ritualet, og Alan har kidnappet tre piger fra byen. På dagen, hvor Celeb begravnes er heltene inviteret op til Storborg om aftenen, hvor tiden vil blive skruet tilbage. Sådan skulle det have været ifølge Zhastirs plan. Men klokken lidt over fem om eftermiddagen vælter en af de 12 sorte katte i ritualet et sort lys, og Zhastir mister i et kort sekund kontrollen over magien, og så går ritualet galt. Al den magiske energi udløses i en stor eksplosion, som spilpersonerne bliver ramt af, mens de er ved at begrave venen Celeb.



Spilpersoner

Arak: En ældre ranger, der føler sig udrændt og savner eventyret sammen med gamle venner.

Iriane: En elverkvinde spejder, der aldrig helt har glemt, det hun havde sammen med en gruppe mennesker.

Miranda: En kvinde som engang var præstinde, men som har forladt sin gud til fordel for en mand, som hun måske ikke elskede.

Bal: En dværg som engang ernærede sig som kriger og helt, men som blev fanget af gæld og blev minearbejder.

Valar: En troldmand der er ved at miste sin skarpe hjerne og sin magi.

Mordrak: Tidligere kriger og nu gammel smed, hvis børnebørn ikke engang tror på hans historier.

Spilpersonerne var eventyrere sammen i deres unge dage, men da eventyret kulminerede gik de hver deres egne veje, som ikke gav nogen af dem lykken.

Synopse

Begyndelsen

Hver af de seks helte har modtaget bud om, at deres gamle ven og medeventyrer, Celeb, er død, og de mødes atter i Thelgaard for at deltage i hans begravelse. Begravelsen er arrangeret af den onde troldmand Zhastir for at lokke dem til byen, og spillet starter i en kro, hvor der afholdes gravøl for den afdøde.

Under begravelsen rammes kroen af magisk energi fra en eksplosion oppe fra Storborg. Heltene drager derop, og foran borgen finder de Valars (spilperson) tjener, som er døende. I det øjeblik de bevæger sig ind i borgen, bliver de 35 år yngre, og de er nu fanget i Storborg.

Midten

Når spilpersonerne kommer ind i borgen, vil de se et voldsomt blodspor, der fører op mod hovedindgangen, og på trappen ligger en halvt spist hest. De hører lyde inde fra en sal, og derinde har dæmonen Yignar fanget Alan (biperson) og borgherre). Dæmonen leger med ham. Spilpersonerne redder Alan og tager ham ud til nogle flinke alfer i parken, så han kan overleve. Alan vil fortælle dem, at de kan søge mere viden om, hvad der er foregået i hans laboratorium.

Alans laboratorium ligger oppe i det højeste borgtårn, hvor en en dæmon har taget residens. Her erfarer heltene, at det ikke er Alans værk, men at det er Zhastir (ond, udød troldmand), der står bag det hele. De vil forsøge at nå ham i hans kælder, blot for at opdage at den lås de lavede for 35 år siden er ubrudt, og at de ikke kan komme ind den vej. De finder en anden og farligere vej til ham gennem fangekælderens og tiltvinger sig adgang til hans laboratorium, hvor de vil have den endelige konflikt med den onde troldmand.

Slutning

De vil finde vej ind til Zhastirs forunderlige laboratorium gennem spejlet, og her skal de endeligt vælge: Vil de gennemføre ritualet og få deres ungdom tilbage, men samtidig bringe den onde Zhastir til live og slå alt liv, som er skabt inden for de sidste 35 år, ihjel? Eller vil de ødelægge ritualet, slå Zhastir ihjel, og dermed miste deres nyfundne ungdom?

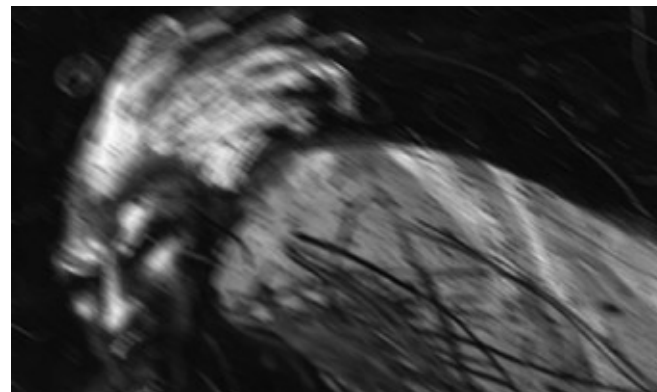
Indledning

Zhastir

Zhastir er skurken i spillet. Uden ham ville der ikke være nogen ondskab at bekæmpe, og uden ham ville spilpersonernes gamle, gode ven ikke være død på så skrækkelig vis.

Zhastir kommer langvejs fra. Der er ingen, der rigtig ved hvorfra. Han ser meget gammel ud. Langt hvidt hår, store grå, buskede øjenbryn, et lidt mørkere skæg og et næsten sort fipskæg. Hans ansigt er langt, og han er lidt over to meter høj. Han har forbavsende få rynker, men alligevel ser han ud til at være over hundrede år gammel. Zhastir har haft en plan, lige siden han ankom til slottet. Den skulle ikke udføres hurtigt - Zhastir har al den tid, han har brug for, han dør nemlig ikke nogen naturlig død. Zhastirs plan var ganske simpel: Han ville overtage riget Thelgaard og naboriget Vidjeheim. Han besluttede at gå ud fra Thelgaard, da kongen her var svag og påvirkelig. Men hans planer blev forpurret, og hans ånd hjem søger nu hans uhyggelige kælder.

Zhastir fremstår i spillet som et spøgelse. Han er en ånd, og han ser uhyggelig ud. Man kan ane hans levende skikkelse, men han fremstår mere som en blafrende tåge, som bølger rundt, med et par blege, lysende øjne. Når han taler, kommer der noget, der ligner røg, ud af hans mund, og hans stemme lyder, som kommer den langvejs fra. Zhastir vil skrue tiden tilbage og slå spilpersonerne ihjel, fordi han tror, at de så ikke vil kunne have slået ham ihjel i fortiden, og han vil få sit kød tilbage. Måske har han ret. Zhastir har tilkaldt tre dæmoner, som er på hans side, og dem vil han også bruge for at få hævn.



Baggrundsviden om Ritualet

Zhastir var helt klar over, at det ikke kunne lade sig gøre at gennemføre projektet alene, så han tilkaldte tre mægtige dæmoner til at hjælpe sig. Dette gjorde han en uge før spillets start. Disse tre dæmoner har været holdt fanget i hver deres beskyttelses-cirkel, og Zhastir har tvunget dem til at hjælpe sig, så de er rasende på ham. Af andre ting, som har indgået i ritualet, kan nævnes 35 sorte lys, 12 katte født ved fuldmåne, 35 små pentagrammer tegnet med en blanding af svovl og kisel, en kugle lavet af jerntråde, med en diameter på to meter, hvori der er indflettet elverhår. En sidste meget vigtig ingrediens er tre børn, som skal ofre 35 år af deres liv. Tre piger er blevet kidnappet til lejligheden, og de ligger på nydelige altre under den store jernkugle.

Selve ritualet ville tage omkring 12 timer at udføre, men det gik galt efter 5 timer. Ritualet var så godt som halvvejs, da en af kattene, som ikke var bedøvet ordentligt, kom til at vælte et af de sorte stearinlys. Det brød Zhastirs koncentration i et kort sekund, men det var nok, til at han mistede kontrollen over magien.

Selve eksplosionen gjorde ingen reel skade inden for tågen. Det var først, da energien kom ud fra slottet, at den blev ustabil og forårsagede de voldsomme ødelæggelser.



Alan Thelgaard

Alan er eneste søn af afdøde kong William af Thelgaard, og er nu selv kong af Thelgaard.

Som ung havde Alan ikke alt for mange venner. Han knyttede sig en smule til den ældre dreng, Mordrak (spilperson), som var venlig over for ham og lærte ham et par småtricks med et sværd - Mordrak var lidt som en storebror for ham.

Da konflikten med nabolandet Vidjeheim brød ud, var Alan lige fyldt fjorten år. Hvis han havde været et år ældre, havde han deltaget direkte i beslutningerne og konflikten, men han var stadig et barn. Han mistede sine venner, da de var lidt ældre end ham, og ingen af de voksne havde tid til ham.

Da alt dette var på sit højeste, kom Zhastir heldigvis og viste, at han ikke havde glemt sin dygtigste elev. Han snakkede en del med ham, og fik ham til at fortælle om hans dumme far og hans venner. På denne måde blev kongesønnen spion for sin fars værste fjende uden at ane uråd.

Alans gamle venner (Miranda og Mordrak) opdagede at han stod i ledtog med Zhastir, men straffede ham ikke med andet end foragt, og dette har Alan aldrig glemt. Han skammer sig og fortryder det, men stolthed forhindrer ham i, at indrømme at han tog fejl.

Alan er en ynkelig karakter, som har ødelagt sit liv på grund af stolthed, stivnakkethed og manglende vilje til at indrømme, at han har taget fejl. Det er ikke meningen, at han på nogen måde skal fremstå som en skurk i spillet. Ligesom heltene er Alan ked af, hvordan hans liv kom til at udforme sig, og han savner også sin ungdom, tiden før Zhastir forsøgte at drive Thelgaard ud i krig.

Noter om Alan Thelgaard

Oprindeligt var Tidens Ritual en længevarende kampagne sat i Forgotten Realms. I kampagnen var Alan Thelgaard hovedskurken, men i scenariets komprimerede form, var der brug for en mere indædt ondskab. Derfor blev den onde troldmand Zhastir indført.

Spilpersoner og system

Spilpersonerne er ikke lavet til noget decideret system, men det vil være oplagt at bruge AD&D, D&D 3rd edition eller GURPS, hvis du vil sætte system på.

AD&D og D&D 3rd edition:

Arak: Level 7-8 ranger

Bal: Level 7-9 fighter

Valar: Level 6-8 wizard

Iriane: Level 8-9 rogue

Miranda: Level 7-9 priest

Mordrak: Level 7-9 fighter

Som gamle karakterer skal Arak, Valar, Miranda og Mordrak have lavere stats og måske skal deres alder afspejles i, at de er lavere level. Hos dværgen Bal og elveren Iriane betyder alderen ikke noget.

Husk at Valar har glemt mange af sine formularer og først får dem igen, når han bliver ung.

Jo større forskel der er på de unge og gamle karakterer, desto sværere bliver det for dem at give afkald på ungdommen.

GURPS

Spilpersonerne skal ligge mellem 150 og 200 point som unge helte.

Gravøl på Den Leende Hest

Spilpersonerne mødes for første gang i meget lang tid. De er alle ankommet til kroen indenfor en dags tid, og det er muligt, at et par stykker af dem allerede har mødt hinanden. Scenen har til formål at få spilpersonerne til at snakke om gamle dage, om Celeb, drikke sig småfulde, blive melankolske, eller hvad man nu ellers gør til gravøl. Du bestemmer selv, hvornår du vil lade scenen skifte til begravelsen.

Stemningen i scenen skal være trist og melankolsk. De er samlet til en begravelse, og sidste gang de alle var samlet, var de, om ikke unge, så slet ikke gamle som de er nu. Det gør ondt at se hinanden efter så mange år, og det gør ondt, fordi de mindes den lykkelige tid, de havde sammen, dengang da alt kunne lykkes og intet var umuligt. De mindes det venskab, der var mellem dem.

Scene. Gravøl på kroen

Celeb var en populær mand, og der er mødt en del op til gravøl på den Leende Hest, som kroen hedder. Det var Celebs og spilpersonernes stamkro. Omkring 30 personer er samlet i kroen, som er pyntet til dagens anledning med diverse

blomsterarrangementer og røgelseskar. Øllet, vinen og maden er gratis, eller det vil sige, betalt af Celebs formue.

Spillerne sidder samlet omkring et bord. Måske sidder der også et par gamle venner. En tyv, som er blevet en gammel mand, og som de husker som en ung mand med ild i røven, måske en smuk kvinde, som nu er en gammel kone. Brug beskrivelsen af mennesker til at fremhæve, at tiden er gået, og at alle er blevet ældre. Beskriv kroen og alle de mennesker, der er der for at vise Celeb den sidste respekt.

En ung mand kommer over til bordet. Han ligner Celeb til forveksling. Det er hans 18 årige søn, Malak, som vil hilse på de helte, som hans far har snakket om som hans bedste venner. Han fortæller, at hans far holdt meget af dem. Brug Malak til at få gang i spillerne ved at lade ham stille spørgsmål og lad scenen udvikle sig, som spillerne vil. Når du synes, at der er gået nok tid, lad da præsten forkynde, at selskabet vil bevæge sig mod kirken, hvor Celeb vil blive begravet.

Klip scenen direkte til kirken, så spillerne har stemningen af gravøl i kroppen.

Mytos om krosenen

Da scenariet blev kørt på Fastaval 95 var der en gruppe, som aldrig kom ud af kroen. De brugte hele spillet på at sidde i kroen og mindes gamle dage og tale sammen. Efter hvad jeg hørte, mødtes de senere og spillede scenariet færdigt.



Scene. I kirken

Spilpersonerne sidder i en lille kirke, som er på selve kirkegården. Kirkegården ligger midt inde i Thelgaard. Kirken er som en meget gammel dansk landsbykirke, bortset fra, at der er meget lavt til loftet. Der er tolv bænke, seks på hver side af midtgangen, som er belagt med et blodrødt tæppe. For enden af midtgangen er der en lille forhøjning, hvorpå der står en lukket sort egetræskiste på et lille stativ. Bagved kisten er der et simpelt alter, og ved dette alter står en sortklædt præst, og en hvidklædt præstinde. Kirken er oplyst af mange små stearinlys, som giver rummet et lidt uhyggeligt skær. Man aner kalkmalerier på væggene, som forestiller forskellige stadier af døden, skeletter, dødninge der danser med unge og især gamle mennesker, ånder der stiger til himmels og bliver forenet med deres kære, ånder som vandrer rundt på jorden uden at finde hvile.

Der lyder musik fra en enkelt fløjte, som fløjter en stille og underlig melodi. Der lugter af røgelse, som er brændt af for at skjule lugten fra liget.

Præsten vender sig. Hans ansigt er sminket hvidt, og hans øjne har en mørk rand omkring sig. Fløjtespillet stopper. Man hører regnen udenfor, et vindpust får lysene til at blafre, et enkelt lys går ud, der høres stille gråd fra en af vennerne, en gammel kvinde.

Ceremonien i kirken varer ikke lang tid. På et tidspunkt bliver deltagerne kaldt op til kisten en for en, og de skal ligge hånden på kisten og tage afsked med Celeb. De bestemmer selv, om de vil sige deres ord højt, eller bare for sig selv, og når dette er gjort, vil præsten fortælle, at det var Celebs ønske, at hans seks gamle venner, han peger på spilpersonerne, skulle bære kisten ud.

Scene. Ved Graven

Det regner. Kirkegården ligner mere en park, end en kirkegård som vi kender dem. Gravene er spredt lidt ud omkring uden noget åbenlyst system. Der er en del træer og buske og nogle få statuer. Kirkegården er omkranset af et stort hegn, men man ser det kun en gang i mellem, for kirkegården er stor. Udenfor hegnet ser man mennesker, som haster hurtigt gennem regnen, og hører måske en enkelt hest, der klapper forbi. (Et tip er at fortælle spillerne dette, fordi det vil styrke forestillingen om, at kirkegården er en verden for sig, men samtidig vil det gøre dem opmærksomme på, at der

Begyndelsen

er en verden udenfor. Beskriv parken/kirkegården mens de går fra kirken til graven, beskriv hvordan regnen bare siler stille ned. Der er ikke en vind, der rører sig).

Hvis spilpersonerne har noget at sige til hinanden, så lad dem bare hviske lidt sammen, mens de går med kisten.

Præsten og præstinden går forrest og viser vejen hen til graven, hvor det er meningen, at de skal sætte kisten ned på to tværliggende bjælker. Når dette er gjort, begynder præsten at tale med en ensformig monoton stemme:

Vi er samlet her for at følge Celeb på det første stykke af en lang rejse...

En flok store fugle flyver forskræmt op fra et træ i nærheden, præsten holder en kort pause, der er helt, helt stille.

... en rejse som for Celeb begynder alt for tidligt, og vi beder til, at hans hjælpere er parat til at tage imod ham, selv om han kommer før sin tid.

Pludselig holder regnen fuldstændigt op. Ikke naturligt, men ganske brat, og der bliver helt stille. Præsten kigger op.

I samme øjeblik som præsten kigger op, ryster jorden, og et voldsomt hvidt lys indhyller alt, mens det fejer over himlen. Et øjeblik senere rammer trykbølgen med voldsom kraft og slynger alle omkuld, kaster dem hen over jorden, vælter kisten, ryster blade og småkviste af træer, og et kort sekund efter lyder et voldsomt brag, som lammer alt i et kort sekund. Eksplosionen kunne minde om en mindre a-bombe-eksplosion, bortset fra at der ingen varmebølge er.

Efter ritualet

Der er panik og tumult i byen. Der er en del sårede, huse er blevet beskadiget, og folk er bange og rådvilde. Soldater rider gennem byen op mod vagtkommandoen. På kirkegården er der en smule fred og ro, men man kan høre råb og skrig ude fra byen.

Oppe ved Storborg kan man se en underlig hvirvlende sky, som indhyller borgområdet i et lilla skær.

Uddybelse til spilmesteren

Det ritual, som Zhastir/Alan har påbegyndt, går af før tiden. Det var planen, at det først skulle gå af i nat, når spilpersonerne var vendt tilbage til slottet, og det var slet ikke meningen, at der skulle komme nogen eksplosion, men en del af den voldsomme magiske kraft, som ritualet indeholder blev ikke kanaliseret ind i tidsskruen, men slap derimod løs som en eksplosion.



Scene. Lige efter eksplosionen

Præsten rejser sig hurtigt op og kigger mod slottet og siger noget om, at den forbandede Alan endelig har fået lavet alvorligt rav i det. Han kan fortælle, at han har set underlige mennesker tage op til slottet og har hørt rygter om, at Alan har bestilt mærkelige ting til slottet, så som svovl og kisel. Præsten bryder sig generelt ikke om troldmænd, og han vil hurtigt forlade spillersonerne og drage til sin ordens hovedkvarter.

Det er nu meningen, at spillersonerne skal op på borgen. Efter at have begravet Celeb, eller hvad de nu gør, vil de sikkert vende tilbage til kroen, hvor deres ejendele er.

Scene. Tilbage ved kroen

Kroen står stadig, selv om taget er beskadiget, og der ligger måske lidt tagpuds i spillersonernes senge. Deres udstyr er der. Kroen er rodet, og der står vinflasker over det hele, og resterne fra gravøllet er ikke blevet ryddet op. Der lugter vammelt af røgelse, gammel øl og madrester.

Valars tjener er ikke er at finde. Krofatter Kulnar kan fortælle, at tjeneren drog op mod borgen lige efter de tog til begravelsen.

Op mod borgen

Dette afsnit omhandler ankomsten til borgen. Stemningen skal gerne være meget intens. Som stilhed før stormen. Gør dine beskrivelser af landskabet dvælende og lad dine spillere se lidt spøgelse rundt omkring, som ved nærmere eftersyn viser sig at være ingenting. Hvis de kommer ridende, vil deres heste blive bange, og alle andres heste, end lige Irianes, vil nægte at ride videre.

Scene. En døende mand

Mens de rider op ad bjergvejen til borgen, vil de i grøftkanten se enkelte døde småfugle. Trykbølgen var her så kraftig, at den har slået dem ihjel. Bjergvejen snor sig op og op, og jo nærmere de kommer borgen, des mere stille bliver der, bortset fra en underlig summen, lidt ligesom den summen man hører ved elstationer. Træerne ved siden af vejen vil være mærkede efter eksplosionen.

Hele vejen op af bjerget, kan de se den hvirvlende violette tåge, som indhyller slottet, og jo nærmere de kommer, des mere ildevarslende ser den ud.

Iriane tror, at hun en gang i mellem ser noget i skyerne (giv spilleren en seddel), men ved nærmere eftersyn er der intet.

En skikkelse ligger i vejkanen, ikke langt fra vindebroen. Han er klædt i nydeligt tøj, og Valar vil straks genkende ham som sin tjener gennem mange år, Victor. Når de nærmer sig, vil de se, at det bløder fra hans øjne. Victor er døende - hans øjne er næsten trykket ind i kraniet - og kan kun genkende Valar på stemmen. Inden Victor mister bevidstheden eller dør, når han lige at fortælle Valar, at han tog op for at besøge Alan, som han kender fra ungdommen, men da han kom ind i slottet, smed Alan ham ud, mens han råbte og skreg om, at der aldrig var tid nok. Kort efter kom eksplosionen.



Mellemspil

Hvor lang tid der går efter eksplosionen, til at spillersonerne drager derop, er ikke af så stor betydning. Går der mere end et døgn, må du manipulere spillet lidt, men hvis spillerne vil blive i byen og hjælpe til der et stykke tid, så ødelægger det ikke resten af scenariet. Du kan eventuelt plante lidt skyldfølelse hos Miranda og/eller Mordrak, da de kendte Alan godt.

Det kommer igen meget an på, om du kører scenariet som et one-shot eller det strækker sig over flere sessioner.

Scene. Ankomst til borgen

Tal langsomt og tydeligt til dine spillere. Beskriv omgivelserne som alt ser ud, og lad dem mærke, at selv den mindste ting, de siger og gør, har betydning. Gør dem lidt nervøse og bekymrede.

Da de drejer om de sidste hjørne på vejen før borgen, kan de lugte noget underligt. Det er ikke en væmmelig lugt. Valar kender lugten og forbinder den med lyn og torden, Elveren kender lugten ude fra havet. Det er ozon.

Slottets vindebro er på midten skåret over af den violette tåge, som man nemt kan se igennem, når man kommer tæt på, og tågen ser ikke ud til at bevæge sig særligt meget. Men man kan tydeligt se, at den er der, og det ser ud til, at den nærmest går igennem træet og stenene i borgen i stedet for at hvirvle uden om.

Storborg

Det er ikke meningen, at du skal kende Storborg i detaljer. Der er ikke tegnet noget kort over storborg, og der er heller ikke sat nogen bestemt størrelse på. Storborg er uoverskuelig, og det er op til dig at bestemme, hvordan den ser ud. Det er ikke meningen, at dine spillere skal tegne kort, mens de går rundt. Storborg er ikke nogen dungeon. Den skal være et uhyggeligt, fantastisk og eventyrligt sted. Hvis du har lyst til at have en plan over borgen, kan du bruge hvilken som helst større D&D borg.



Bipersoner i Borgen

Shuul

Den lille dæmon, Shuul, er på ingen vis den mindst magtfulde. Shuul er omkring 2000 år gammel og nyder i fulde drag at være dæmon. Shuul er meget selvsikker og overbevist om, at dens intellekt er noget af det ypperste, og en af dens yndlingsfritidsbeskæftigelser har været at besøge menneskenes verden hver eneste gang en chance bød sig, tage menneskeform (oftest i form af et barn, da det er meget tæt på dens originale form) og lege med menneskene.

Shuul optræder som et barn, kalder sig selv for Henry og vil spille meget forvirret og bange. Shuuls taktik er at knytte sig heftigt til den spilperson, som vil have det blødeste punkt for et barn og vil beskytte det, og han kan næsten fortrylle vedkommende, så denne

Den violette sky

Skyen er en magisk tidssky. Den magi, som blev sluppet løs via ritualet, er så stærk, at den blev visuel. Selve skyen har ingen lugt eller smag (den er ikke fysisk), men har man først bevæget sig ind i den og ligger under dens kræfter, så kommer man ikke ud igen. Når spilpersonerne først er inde i skyen, får den ikke den store betydning. Skyens magt gælder kun over for mennesker, dværge og elvere. Den skruer tiden for deres fysiske hylster 35 år tilbage. Det er altså kun kroppen, som bliver yngre. Hukommelsen og sjælen er intakt. Det var det, som den første del af ritualet gik ud på, og det var den eneste del, som blev udført. Den næste del havde været menneskenes sind, dernæst dyr og andre levende væsner, og til sidst verden omkring dem. Men så langt nåede Alan/Zhastir ikke med deres magi. Hvis tågen undersøges, finder de kun ud af, at den er magisk.



spilperson vil beskytte og hjælpe dæmonen. Shuul er drillesyg, og det kan føre til hans afsløring. Måske kan han ikke lade være med at sende en spilperson, han ikke bryder sig om, at ondt, ondt blik med røde øjne eller vise sine horn en smule. Shuul vil meget gerne ud af borgen, men det kan han kun, hvis tidsskyen ophæves. Han ligger under for Zhastirs magt, men vil forsøge at flygte.

Lad Henry (Shuul) slutte sig til heltene ret hurtigt inde i borgen.

Overnaturlige kræfter:

- Shuul kan ændre sin form og sit udseende
- Er fysisk stærkere end hans krop ser ud til

Shaarl

Shaarl er den ældste dæmon. Mange årtusinder. Hun er en dæmon, der samler på sjæle, især gamle sjæle - elversjæle er noget af det bedste - og des flere sjæle hun besidder, des større magt har hun. Shaarls plan er at blive her på slottet i rollen som gammel kone og samle så mange sjæle som muligt. Hun er i et dilemma, for

på den ene side ville det bedste være, hvis tidsskyen forsvandt, så der kunne komme en masse mennesker op på borgen, og så må hun ikke afsløre hvad og hvem hun er. Men på den anden side, hvis hun nu bliver sendt tilbage, så ville det nu være bedst at have samlet så mange sjæle som muligt.

Hun har taget residens i Alans gemakker i borgtårnet.

Overnaturlige kræfter

- Shaarl kan lege med menneskers sind.

Få dem til at se ting, som de måske ikke ser, ændre lidt på deres ideer og tanker. Hun er meget god til at manipulere og påvirke beslutninger på denne facon.

- Kan besætte mennesker, elvere og dværge, og hvad hun ellers har lyst til.

Yignar

Den store og meget dæmonisk udseende Yignar er der ikke meget i under overfladen, og han er en smule dum, men selvfølgelig også lumsk og snedig. Yignar ved ikke selv, hvor gammel han er. Han holder meget af at spise alle former for kød, og han elsker underholdning. Der skal ikke meget til, før han keder sig, og noget af det han holder allermost af, er at deltage i krige og store slag, hvor han bare kan gå amok.

Shuul skal være en rent fysisk og voldelig trussel for spilpersonerne. Han vil ikke bruge list og omtanke men forsøge at bekæmpe dem med direkte rå, brutal vold. Ikke så meget pjat.

Yignar har et svagt punkt for smukke menneskekvinder, som han helst ikke slår ihjel, men hellere vil tage til fange og se på.



Spilpersonerne og borgen

Spilpersonerne har ikke et dybere kendskab til borgen. De har boet her før, men aldrig i længere tid. De har aldrig haft tid til at gå den efter i krogene, og de har heller ikke rigtig set parken. Det er op til dig, hvor meget de kender. Du kan bruge det til at få dem til at mindes deres ungdom. F.eks. kan de se en kande, som de måske selv lavede skår i under en middag, og på den måde vil de huske, at der er gået 35 år, siden de sidst har været her. Du kan også bruge deres viden til at skabe små déjà vu'er, hvor du minder dem om hændelser, der er sket for 35 år siden.

Om dæmonerne

Dæmonerne er tilkaldt af Zhastir, og de lyder hans bud. Ikke fordi de har lyst til det, men fordi han tvinger dem til det. De bliver udnyttet af troldmanden, til at få spilpersonerne dræbt eller fanget.

Andre bipersoner på slottet

Malagar

Malagar var sekretær for Alan og stod for papirarbejde og den slags. Han var en lidt kedelig mand, som gik meget op i regnskaber. Den stakkels Malagar var 36 år gammel, da alting gik galt, og han er derfor et lille barn på 1 år. Han har fuld hukommelse og intelligens, og at blive sendt i en etårig krop har gjort ham mere eller mindre gal, og han vil være et uhyggeligt spædbarn.

Kokken Asgerd

Asgerd var kok i borgen. Han var 50 år, da ritualet satte tiden tilbage, og fremstår nu som værende 15. Han er ret forvirret men har fundet ud af, at han er blevet en ung mand igen, og at der huserer dæmoner rundt på borgen. Han har søgt tilflugt i køkkenområdet, hvor han skjuler sig sammen med kokkepigen Mirlin.

Når spilpersonerne kommer, agerer han meget uskyldig og vil forsøge at narre dem til at tro, at han har været meget heltedmodig og har reddet Mirlin, da hun var ved at blive voldtaget og mishandlet af en dæmon. Han vil være meget overbevisende.



Mirlin (Kokkepige)

Mirlin var borgens ældste kokkepige. Hun var gammeljomfru og en ret sippet ældre dame. Hun gik meget op i, at de unge piger opførte sig ordentligt. Hun var 47 år, da ritualet forekom, og er altså nu 12 år gammel. Mirlin blev meget, meget forskrækket, da det hele skete, og hun gik nærmest i barndom. Da hun mødte den ældre Asgerd, blev hun først meget glad, men der gik ikke lang tid, før Asgerd voldtog hende i køkkenet

Når spilpersonerne finder hende og Asgerd, vil hun være nærmest ligeglad med, hvad der sker. Hun er katatonisk og ligger bare sammenkrøbet. Når - eller hvis - hun kommer til sig selv, vil hun opføre sig som en lille pige.

Flere bipersoner

Hvis du mangler bipersoner på borgen, så lad dem møde mennesker fra fange- og torturkælderen, som er kommet tilbage til livet, efter tiden er skruet tilbage. Gamle fjender de har selv har sendt i døden.

Du kan lade den gamle konge dukke op, da han ligger i en sarkofag på slottet

Du kan skabe børn i forskellige aldre, som har været mere end 35 år, da tidsskyen indhyllede borgen. F.eks. ville en bibliotekar på 45 år, blive til et meget vidende 10 årigt barn.

Scene. Ind i borgen

Det er ikke farligt at gå ind i borgen, igennem tågen, men det ved heltene ikke. Når først en person er gået ind i tågen, kan han ikke mere ses udefra.

Beskriv hvordan de opdager, at de er blevet unge. Hvordan Mordrak pludseligt mærker, at hans tøj bliver stramt over armene og slapt i livet, og hvordan Valar uden problemer husker en trylleformular, som vil være nyttig i situationen. Hvordan Miranda mærker sine bryster løfte sig og sine lår blive faste. Gør noget ud af, at de er blevet unge.

Scene. Borggården

Spillet skal blive mere uhyggeligt i sin stemning nu. Du kan hjælpe på dette ved at dæmpe lyset, trække gardiner for, tænde stearinlys, samt sætte den rette stemningsmusik på.

Når spilpersonerne er gået igennem tågen, kommer de ind i borggården. Der er mørkt, men ikke så mørkt, at de behøver lys for at se. Borggården er brolagt. Op af den østlige væg er der stalde og høløfter. Der lyder vrinsken inde fra staldene, hvor der står skræmte heste. Husk at skyen ikke har gjort noget ved dyr.



Midt i borggården er der en meget stor og dyb mekanisk brønd. Zhastir har gjort den magisk, så man ved at hive ned i et håndtag kan få et maskineri til at gå i gang, som vil hente vand op af brønden. Nede i brønden ligger en hest, som Yignar i raseri har kastet derned, og der er tydelige blodspor omkring. Hesten er ikke helt død, og den vrinsker ynkeligt.

Fra stalden går der et voldsomt blodspor op til hovedindgangen, hvor der på den brede og smukt udførte trappe, ligger en halvspist hest, som Yignar har efterladt. Der er meget blod i en hest.

Når du ønsker at dine spillere skal bevæge sig ind i borgen, så lad dem høre Alan skrike, da han bliver fanget af Yignar.

Modtagelsessalen

Når spilpersonerne nærmer sig hoveddøren, vil den langsomt glide op med en knirken. Det er atter Zhastirs magi, som gør sig gældende. En del døre i slottet går op af sig selv. Modtagelsessalen er stor, og der er meget højt til loftet. I loftet hænger en gigantisk lysekroner, med plads til hundrede lys, men kun meget få af dem brænder stadig.

Scene. Yignar og Alan

Salen hvor Alan og Yignar befinder sig, er en stor festsal med et meget langt bord, en masse stole og flot udsmykning af væggene. Der er plads til omkring 50 mennesker i salen, men den har ikke været brugt længe. Der er hvide klæder på nogle af stolene, og bordet er ikke dækket op. Her er en smule støvet men ikke helt nasset til. (Spilpersonerne har været til fest her.) I lyset fra de store vinduer står Yignar i al sin pragt for enden af bordet. Han har væltet en del stole og knust en enkelt under hans store hov.

Formålet med denne scene er at sætte gang i spillet med noget action, hårdt og brutalt, inden at spilpersonerne får alt for lang tid til at tænke sig om. Tvinge dem ind i rollen som seje eventyrere og få dem til at glemme, at de er gamle og bange, samt at redde Alan.

Den oprindelige kampagne

Scenariet Tidens Ritual opstod ud fra en AD&D kampagne, jeg kørte i 92-93. Scenariets handling var indledningen på kampagnen, hvor ideen var, at det voldsomme ritual rev et hul i barrieren mellem Forgotten Realms verdenen og Dragonlance universet. Heldigvis nåede vi ikke så langt i kampagnen, for det var egentlig en rimelig tåbelig idé. Af en eller anden grund havde jeg forelsket mig i tanken om at sende karaktererne ind i Dragonlance verdenen. Suk.

Måske er det heller ikke helt et tilfælde at mine spilpersoner måske minder en del om hovedpersonerne i Dragonlance krønikerne. Jeg vil ikke sige, at de er kopierede, men måske nærmere inspirerede.

Det er ikke meningen, at spillpersonerne skal slå Yignar ihjel, og det ville de også få svært ved, for han er stærk af alt det blod, han har drukket, men det er meningen, at de skal have en hurtig, grum, heftig og blodig kamp, hvor de får reddet Alan, og som ender med, at enten heltene eller Yignar trækker sig tilbage.

Hvad fortæller Alan

Alan fortæller, at det hele er hans skyld. Han er hårdt såret og døende. Han mumler og taler i vildelse. ”Dæmonen”, råber han pludseligt og falder tilbage til at mumle noget om, at dæmonen spiser ham. Lige før han bliver bevidstløs, ser han på en spillperson med bedende øjne og siger gispende: ”Alferne . . . alferne i parken kan hjælpe mig. Tag mig til alferne . . . jeg kan hjælpe . . .”

Det er nu meningen, at heltene skal finde alferne og få dem til at redde Alan.

Parken

Parken ligger bag slottet. Den nemmeste måde er at gå omkring hovedbygningen, men der er også andre udgange fra slottet.

Det skal næsten være, som er de kommet ud i en fortryllet skov. Her er ret mørkt. Solen, hvis det er dag, ses kun som en mørkviolet klar skive, og månen, hvis det er nat, kan kun lige anes som en mørk spøgelsesagtig skive. Statuerne vil se ud, som bevæger de sig en smule, og træerne vil hviske. Parken er til dels også magisk, da Zhastir øvede sig på sin magi herude, og den har smittet af på omgivelserne.

Formålet med park-scenen er at finde alferne, som kan hjælpe Alan Thelgaard, så han overlever. Ellers er parken et dejligt sted for spillerne og spillpersonerne med en del mystik og flotte sekvenser. Der vil være stille i parken og meget mere fredfyldt end i slottet. Husk at du en gang i mellem kan lade spillpersonerne finde overlevende rundt omkring.

Lysthuset og alferne

Lysthuset er et rundt hus med glasvægge. Det er gammelt og ser uplejet ud, glasvæggene er beskidte og anløbne, og der er striber af grønt ir på de store glasvinduer fra kobbertaget. Lysthuset ligger på et podium, som er en meter højt, så man skal gå op af en lille trappe for at komme ind. Omkring lysthuset står der statuer, som forestiller

Midtvejs

døende engle. Deres ansigter er forvrænget af sorg og tårer, og de ser ud som om, de beder himlen om tilgivelse. Det kan være svært at se gennem glasvæggene, da de er beskidte, men der ser rodet og ubehageligt ud inde i lysthuset, men det er ikke sådan, det forholder sig, for når man først kommer ind.

Når døren åbnes, mødes spillpersonerne af en sød velduft, og de ser, at der slet ikke er så rodet inde i lysthuset. Der står et stort rundt bord med stole til. I loftet hænger der urtepotter, hvorfra der hænger husfred og slyngplanter, der er blomster rundt omkring, og der vokser smukke planter op igennem trægulvet. Bordet er dækket med en dug, og der står seks almindelige glas, samt to meget mindre glas, og en høj flaske med en orange næsten selvlysende, væske. Det er alferne, som hurtigt har dækket op, da de så spillpersonerne komme ind i skoven.

Hurtigt vil de to alfer, Hiirin og Kiirin, vise sig og byde spillpersonerne velkommen til deres hus og tilbyde dem et glas nektar, indsamlet af parkens kolibrier. Nektaren vil smage sødt, stærkt og have en lettere berusende og euforiserende virkning.



Beskrivelse af parken

Parken er uoverskuelig, da træer, statuer, hække, springvand og bede gør, at man aldrig kan overskue det hele på en gang. Den er opdelt i tre afsnit. Den del af parken, der ligger tættest på borgen, er en have. Her er naturen kultiveret med græsplæner, blomsterbede, springvand, smukke underlige statuer og små gange og høje hække, man ikke kan se over eller igennem.

Den anden del er stadig en smule kultiveret, men her er flere træer, her er mørkere, og parken minder meget mere om en skov. Det er her, at brønden og lysthuset ligger. Den sidste del af parken er en tæt og ufremkommelig skov, hvor man til sidst når til den store stenvæg, som afgrænser borgen.

Alferne har været i parken i mange, mange år. De kender udmærket Alan, som besøgte dem en del, da han var dreng. Alferne husker også Mordrak og Miranda, fra da de var børn. Alferne har ikke travlt, men de vil gerne hjælpe Alan. Til gengæld vil de også snakke lidt. Snakke om verden udenfor, snakke med Iriane om, hvordan det går deres store slægtninge langt borte, høre om Miranda og Mordrak er blevet gift, og så videre. Brug alferne til at rippe op i gamle sår mellem heltene.

Alan

Alferne sørger for, at Alan ikke dør i denne omgang. De giver ham de sidste dråber af en lille ottkantet flaske, som helbreder ham fra hans dødelige sår.

Alan vil nu fortælle heltene, at de skal søge op i hans laboratorium, hvor der vil ligge papirer, som kan fortælle dem mere om, hvad der sker. Alan er meget afkræftet. Han er meget forvirret og ved ikke, hvad der foregår omkring ham. Zhastir har plantet ideer i ham, som han blander sammen med virkeligheden. Han kan dog fortælle at:

- han forsøgte at skrue tiden tilbage for at gøre godt, hvad han gjorde ondt.
- der er mindst tre dæmoner på slottet.
- at han er led og ked af alt, hvad der er sket.
- at han er glad for at spillepersonerne, især Miranda og Mordrak, er kommet.
- at der må være oplysninger i hans laboratorium.

Tårnet

Tårnet ligger i det bagerste højre hjørne af borgens. Det ligger lidt afsides og for at komme til det, skal man igennem store sale og lange, brede gange, som ikke ser ud til at blive brugt - det er en stille og foruroligende del af borgens. Tårnet var Alans eget laboratorium og private kammer, men nu har dæmonen Shaarl taget residens der. Det var her, at Alan lavede research på tidsritualet for Zhastir.

Indgangen til tårnet er aflåst. Det er en stor, tung egetræsdør, hvor der er en rune på. En rune meget i stil med den på Zhastirs dør, som får folk til at gå deres vej, men runen er kradset ud med en skarp kniv eller noget lignende. (Det er Shaarl, som har fjernet runen).

En relativt bred vindeltrappe fører op i det høje tårn. Der er intet

Midtvejs



gelænder, og falder man, er der intet at gribe fat i. Der hænger fakkelholdere med fakler i på vej op ad trappen, men der er ikke ild i nogen af faklerne. For enden af trappen er der endnu en kraftig dør, men denne er ikke låst. Døren fører ind til Alans laboratorium.

Rummet er rundt, og det er stort. Omkring 20 meter i diameter, og der er højt til loftet, som er en kegle, hvorunder man kan se de kraftige loftsbjælker. Ned fra loftet hænger en lille udstoppet drage.

Når spillepersonerne kommer ind i rummet, vil Shaarl sidde i en stol i form af en gammel kælling. Hun vil virke uskadelig, og hvis spillepersonerne ikke aner uråd, så vil hun måske kunne narre dem. Men hvis de ved, hvem hun er, vil hun prøve at forhandle sig ud af problemet, og hvis det ikke lykkedes, eller hvis heltene prøver at tilbageholde hende, vil hun ty til at kæmpe.

Alans tårn

Mange underlige ting og sager ligger og roder rundt omkring. Der er en hylde med ingredienser til formularer. Det er ting som flagermusevinger, krukker med hvalpefedt og tørrede museøjne; poser med krydderier: salvie, salt, peberkorn, rosmarin, beholdere med forskellige nuancer gråt pulver med hvert deres tegn på; fugleunger og mumificerede rotter; et forseglede glas med en rødlig væske, hvorpå der står "Isabelle", og som indeholder vampyrblod; et horn fra en drage, et stykke hud fra en trolld, en hale fra en tyr, en pik fra en ogre, en kæmpe vinge fra en pegasus, en samling ører fra alle mulige væsener, en udstoppet abe, et stykke forstenet træ, fem kranier i hver deres klokke, underlige ulækre ting i sprit samt en del forskellige bøger, som alle er forsvaret med magi. Derudover er der hestemødding, syltet ingefær, øjne i sprit, en flig fra en vampyrs kappe, hår fra en gammel ged, svovl i store mængder, metalhøvler i mange farver, halen fra et rustmonster, tungen fra en nyfødt grisling, negle fra en døende mand, solskin fra en halv solformørkelse og meget, meget andet interessant, ulækkert, fascinerende, afskyvækkende eller giftigt udstyr til magi.

De papirer, som ligger spredt ud på Alans skrivebord, virker uforståelige for alle andre end Valar, der som magiker kan læse og forstå de underlige runer. Ved lidt studie fra Valars side kan han se, at det ikke er Alan alene, der har noget med dette ritual at gøre. Han kan se, at det drejer sig om tidsrejser, at nogen har forsøgt at skrue tiden 35 år tilbage. Papirerne giver indtryk af, at det er Shaztir som står bag ritualet, og at det bliver udført i hans gamle kældergemakker. Trappeskakten til gemakkerne blev fyldt op for 35 år siden, men heltene kender en hemmelig gang, som går gennem tortur- og fangekælderen, fra gamle dage,

Torturkælderen & fangekælderen

Fangekælderen er stor og ubehagelig men har ikke været i brug i de sidste mange år. Torturkælderen ligger allerdybest nede i kælderkomplekset, og den eneste vej derved er ad en kold og slimet trappe, som er placeret i en afkrog af fangekælderen. Du må meget gerne forsøge at gøre stemningen væmmelig og ubehagelig. Dette kan gøres ved at lade svage skrig og råb om nåde spøge i spilpersonernes hoveder (og de vil senere erfare, at det er rigtige skrig).



Man kommer ned af den store trappe og ser ud over selve torturkælderen, som består af et meget stort rum, hvor der er forskellige alkover, forhøjninger og forsænkninger. Der står underlige indretninger overalt, og i loftet hænger der bure, som fangerne har siddet i. Under burene er der render til glødende kul. Her er højt til loftet, og stemmer giver genlyd.

På vej ned af trappen ser de, at der er lys fra kælderen, og de hører en gang i mellem brølen og latter og skrig fra de fordømte mennesker, som er vågnet op blot for at blive torteret af andre dæmoner end mennesker. Nede i kælderen ser de straks, at bålene flammer og kaster et rødt og blodigt skær ud over det hele. Midt i det store rum står Yignar og drikker blodet fra de mennesker, som de andre små dæmoner henter ud fra væggene, hvor deres lig har været muret inde. De blev begravet her under krigen og er alle vågnet op igen. Andre steder er dæmoner i gang med at more sig på forskellig vis med fangerne.

De små dæmoner er tilkaldt af Yignar, som ville have nogle hjælpere. For at komme til den hemmelige gang må de kæmpe sig vej gennem dæmonerne.

Zhastirs gemakker

Laboratoriet

Fra den hemmelige gang kommer man ud bag en reol med store mængder gamle bøger og underlige pergamenter. Det er meget nemt at komme til at vælte reolen, når man skubber til den for at komme ud, og larmen vil være voldsom.

Selve laboratoriet er hugget ud i klippen og ligger nærmest i en stor klippehule. Hulen er svagt oplyst af fire magiske lysøjler, som skinner ned fra loftet som projektører. Den ene kegle oplyser et meget stort bord, hvor der ligger masser af papirer, madrester, skrivegrej og underlige tegninger. Den anden og tredje kegle oplyser et meget voldsomt bord, som er omgivet af hylder med underlige magiske ingredienser. Bordet er fyldt med utrolige indretninger og kolber, der bobler med grønne væsker og andet, der hører sig til på en troldmands laboratorie-bord.

Det sidste, som er oplyst, er nedgangen til besværgelsesrummet. Nedgangen er en åbning i stenvæggen, indrammet af en smuk bemaling af runer. Runerne laver et sølvskinnende spejl, som er så stort, at et menneske snildt kan gå igennem det. Når heltene går gennem spejlet, kommer de ind til Zhastir.

Dette spejl var der ikke sidste gang, de var oppe at kæmpe mod Zhastir.

Den anden side

Når man bevæger sig gennem spejlet, hvilket føles som at gå gennem et tyndt lag kold gele, er det som at komme ind i en anden verden. Rummet, man pludselig befinder sig i, er en stor og meget flot banketsal. Det, som spilpersonerne kommer ud i, er en del af hulesystemet i bjergene, som Alan har formet og ændret med magi over årene, så han kunne lide at være der. Alting er fysisk, og ikke nogen illusion.

Banketsalen, dansesalen, stuen og biblioteket

Heltene vil komme ud i den ene ende af salen, hvor der ligeledes hænger et stort spejl, og se ned ad lang og oplyst banketsal. Et tykt gulvtæppe dækker hele gulvet, og på væggen hænger der vægtæpper, som forestiller spilpersonerne udføre diverse heltegerninger. Der er et bord med plads til 100 personer, og helt nede for den anden ende er der dækket op til seks personer. Det er



Zhastir, der har forberedt en lille velkomst. Maden er ikke forgiftet men smager ikke rigtig af noget. Den er fremstillet ved magi.

Helt nede for den anden ende er der en åbning, som fører ind i en anden sal. Derindefra kan der høres svag kammermusik. Inde i denne sal sidder tre musikere og spiller på et lille podie foran et dansegulv. Musikkerne er ved nærmere eftersyn ånder, og deres musik lyder mekanisk og uden sjæl. En dør fører videre.

Den tredje sal er en opholdsstue, hvor der ved en kamin er dækket op til kaffe, og der står cognac på et anretterbord, og lædermøblerne er store og robuste. Stuen er ikke så stor som salene, men den er mere mørk. En dør fører videre.

Døren fører ind i biblioteket, hvor der står store mængder af læderindbundne bøger. Der er borde, hvorpå der står tændte olielamper, og stiger, så man kan hente de øverste bøger. Bøgerne er ægte nok. Og her er døren, som fører ind i Zhastirs besværgelses-kammer.

Besværgelsesrummet

Det er her, at Zhastir har udført sit skumle ritual. Rummet ligger, hvor magi har særligt gode vilkår (husk Valar). Der er ingen af spilpersonerne, der har set dette rum før, for det er først blevet skabt efter, at de slog Zhastir ihjel første gang.

Rummet er en naturlig klippehule med mange stalagmitter og stalaktitter, og her er ikke oplyst. Det er et farligt sted at færdes, for der er mange huller og faldgruber i klippen. Grotten er meget stor, og inde i midten hænger en underligt udseende kugle i en kraftig kæde af et underligt metal. Kuglen er flere meter i diameter, lavet af jerntråd og elverhår og under den er der tegnet en kunstfærdig magisk cirkel. Rundt om cirklen er tegnet 35 små pentagrammer med hver deres nedbrændte sorte lys og et enkelt pentagram med et væltet sort lys, som er gået ud. I 12 andre cirkler ligger 12 døde sorte katte. I yderkanten kan anes tre afbrændte cirkler. Det var her, dæmoner stod, før de slap løs.

Under kuglen står tre jernlejer, hvorpå der ligger tre piger, som ser



meget underlige ud. De synes gamle og hulkindede, men man kan dog stadig ane, at det er børn.

Klimaks

Klimakset er spilpersonernes kamp mod Zhastir. Den onde troldmand har indset, at hans oprindelige plan er gået af fløjten, men han vil forsøge at slå spilpersonerne ihjel for at få sin hævn. Han har haft længe til at forberede sig.

Han har dog en lumsk plan og et spinkelt håb om at genvinde livet, og den går ud på at alliere sig med spilpersonerne. Zhastir er villig til at glemme sin hævn, hvis spilpersonerne er parate til at gennemføre ritualet med ham, så de alle bliver unge igen. Han prøver med alle midler at overtale heltene til dette. Under alle omstændigheder skal det nok lykkedes ham at så splid mellem spilpersonerne og vække et håb om ungdom og eventyr i nogle af dem. Han vil huske dem på deres tabte kærlighed, som nu kan blomstre igen, og fortælle dem hvilken fantastisk chance de har

for at leve deres liv om. Han vil tale til dem med en rolig og venlig stemme men vil ikke vise sig. Man kan høre ham gå rundt, men han gemmer sig og bruger magi til at få sin stemme til at komme andre steder fra.

Husk dæmonerne i dette afsnit, hvis nogen af dem er sammen med heltene. Måske vil Henry alliere sig med spilpersonerne.

Et snedigt angreb

Hvis det går op for Zhastir, at han ikke kan overtale dem, går han til angreb.

Han slukker alt lys og griber fat i nærmeste spilperson, og forsøger at kravle ned i offerets hals og ind i personen for at besætte ham. Spilpersonens eneste chance er, at nogen hjælper vedkommende med at hive Zhastir ud igen, og det kan lade sig gøre, for han kravler rent fysisk ned i offeret.

Fra denne position vil han med list og snilde forsøge at slå de andre spilpersoner ihjel. Han vil lade som om, han stadig er den person, han har besat. Måske vil han nu forsøge at overtale de andre spilpersoner til at

gennemføre ritualet eller lokke dem på afveje. Han kan også forsøge at blive alene med en anden spilperson og slå vedkommende ihjel. Tag din spiller med ud og fortæl ham hvad der er sket, og få ham til at spille rollen som Zhastir.

Det er dog meningen, at spilpersonerne skal gennemskue Zhastir, inden han får gjort det af med dem alle. Dette kan gøres ved, at du lader Zhastir begå en fejl, eller at han overdriver sine forsøg på at bedrage de andre spilpersoner.

Hvis den person, som Zhastir har besat, bliver slået ihjel, vil hans ånd fare ud, og i det øjeblik vil den være meget sårbar. Miranda har også mulighed for at uddrive ånden af offeret, og så vil det være muligt at få fanget ånden. Enten fysisk eller måske ved Valars magi.

Afslutning på Tidens Ritual

Zhastir er borte, og måske er flere af spilpersonerne døde. Måske er dæmonerne borte, måske er de der stadig. Under alle omstændigheder er det nu, at spilpersonerne skal afgøre, om de vil vende ritualet om, så alt vender tilbage til normale tilstande, eller om de vil forsøge at gennemføre ritualet, så de forbliver unge og stærke.

Den nemmeste måde at standse ritualet på er at smadre den store jernkugle. Sker det, vil tidsskyen forsvinde og dermed den effekt, den har haft over den materielle verden. Det vil dog betyde, at overlevende dæmoner vil slippe løs, og pigerne, som er brugt i ritualet, vil dø.

En anden løsning er at omgøre ritualet. Med Valars ledelse, og måske med hjælp fra Alan, kan de vende ritualet om, så tidsskyen forsvinder, og dæmonerne bliver sendt tilbage til deres plan. Dette vil også redde de små piger fra at blive 35 år ældre, hvilket vil dræbe dem. Dette kræver dog, at Valar stadig lever, og han vil blive nødt til at ofre sig, da den krævede magi er meget kraftig. Dette vil Valar have en klar fornemmelse af, når han har set nærmere på ritualet, og hvordan det er opbygget.

Den sidste løsning er at gennemføre ritualet. Det vil betyde, at tidsskyen vil sprede sig ud over hele verden, og tiden vil blive skruet 35 år tilbage overalt. Spilpersonerne vil få deres ungdom, men de vil ofre meget for deres egen personlige vinding. Derudover er de ikke stærke nok til at gennemføre ritualet alene og vil få brug for hjælp fra mindst een af dæmonerne, og helst også fra Zhastir og

Afslutningen

Alan. Det vil også betyde, at de må ofre pigerne, som Zhastir har kidnappet.

Gør ikke det helt store ud af udførelsen af den sidste del af ritualet. Resultatet er vigtigere, end hvordan de når det.

Spillet slutter, når spilpersonerne opløser tidsskyen og sender dæmonerne hjem, eller hvis de gennemfører ritualet for at blive unge igen. Vælger de den gode og uselviske løsning, så lad dem gå ud af borgen, hvor solen er ved at stige op, fuglene synger, og alt virker normalt og godt.

Skruer de tiden tilbage, så lad det være solnedgang, mørkt og dystert, og lad dem høre en ulv, der hylr.

Hvis de skruer tiden tilbage, så kan Tidens Ritual være starten på et længere spil, hvor spilpersonerne måske skal redde verden fra den onde Zhastir (igen), men det er op til dig og dine spillere.



Tak Til

Det var så det. Jeg vil ønske dig god fornøjelse med scenariet, og håber at du får gode oplevelser ud af det. Jeg vil gerne sige en tak til alle de flinke mennesker der spillede Tidens Ritual på Fastaval 95, og kom med så meget positiv feed-back. Og en stor tak til Thomas B. Nielsen som tegnede til den første udgave, tak til Maria Holmgren, Thomas Munkholt, Olav Kjær og Mette FINDERUP for korrektur og inspiration.

Om Systemer

Tidens Ritual er beregnet til at spille uden brug af systemer. Hvis du gerne vil have et system at holde dig til, så er spillet forberedt til Storyteller og AD&D.

Det er ikke meningen at det skal være et svært og vanskeligt scenarie at gennemføre. Udfordringen ligger i spilpersonerne og deres indbyrdes forhold. Det skal ikke være nogle monstre der stopper spilpersonerne, heller ikke at de ikke ved, hvad de skal gøre i scenariet. Spændingen ligger i, hvad de vil gøre, når de har valget mellem ungdom og ælde.