



Dragens Dom

- en fantasykomedie skrevet til Fastaval 2006



Af Mette Finderup
Tegninger af spilpersoner af Anton Sølvsten



Indhold

Intro Side 1
Herunder hvilke forventninger dine spillere kommer med, hvad scenariet kort fortalt handler om, samt foromtalen.

Forløb
Første scene Side 2
Midterstykke Side 3
Slutscene Side 4
Solanas baggrundshistorie Side 5

Spilleets gang - hvad bør du gøre, hvornår Side 6

Stats og regler - kamp og balancebjælken Side 7

Spilpersonerne - et hurtigt overblik Side 8

Midtvejs - handlingen i de fire lande Side 11
Lyrrien (Prins Odeons rige) Side 12
Retland (Prins Rufus' rige) Side 15
Protagonien (Prins Helulfs rige) Side 18
Ingenmandsland (Solanas rige) Side 21

Til slut - lidt om improvisation Side 24

Derudover indeholder dette scenarie:

Ark til spillerne: To stk. til hver af de fire drager + i alt seks ark til multispilleren
Landkort til spillerne (se kommentar i næste spalte)
Kort over verden til spil-lederen
To hjælpeark til spil-lederen til kørsel af scenariet
Tre diplomer til Sorax

Spørgsmål til scenariet? mette_finderup@privat.dk

NB: Som spil-leder skal du selv huske en 12-sidet terning!



Landkort i Dragens Dom

Som spil-leder har du et kort over hele verden. Hver af spillerne har kun en bid af dette kort. De kender deres eget land og har også kendskab til et lille stykke af nabolandene.

På kortene er der plottet de forskellige steder ind, som også er beskrevet for dig under de enkelte lande fra side 12 til 23. Spillerne får en tilsvarende kort beskrivelse af stederne (som de ikke nødvendigvis ved det samme om).

Denne viden om verden, er spilpersonernes udgangspunkt, når de skal beslutte, hvor de vil hærge og hvad de skal bruge deres tid på. Håbet er, at de derved føler, det er lidt mere deres egen ide, end hvis jeg havde brugt deres karakterbeskrivelser til at forklare dem, hvilke lokaliteter, de hver især har særlig lyst til at terrorisere.



Tak til:

- Anton Sølvsten for at vågne fra de døde og stadig være gudsbenådet med en blyant.

- Thomas Munkholt for korrektur, InDesign-hjælp og opmuntrende skulderklap på daglig basis.

- Peter Brodersen for at tage til Bolivia, så jeg kunne lave kort på hans bedste ven, PC'en.

- Thomas Munkholt, Lars Andresen, Kristoffer Apollo og Max Møller for at holde modet oppe hos forfatteren, især da de scenarieansvarlige var tæt på at skyde skriveglæden ned.

Dragens Dom er skabt på følgende stimulanser:

Moloko, pres fra øvrige deadlines, Six Feet Under på DVD, hvad der boede i fryseren samt en afbudsrejse til Gran Canaria.



Intro

Dragens Dom er et uhøjtideligt scenarie, der er beregnet til at få fem mennesker - dig og spillerne - til at more sig over sig selv og hinanden, mens I bolttrer jer i en kendt og forhåbentlig elsket genre. Scenariet er fantasykomedie med en fast forhistorie, en fast første scene og en fastlagt slutscene - og masser af plads ind imellem til at gøre historien til jeres egen.

På disse sider får du gennemgået både de faste scener og de løse moduler, og du får en ide om, hvordan du skal komme godt gennem scenariet. Du får også en grundviden om den verden, scenariet foregår i, og til sidst får du nogle spil-ark, som du kan bruge under selve spillet. Her står stikord til alt det, du har brug for at vide, så du er fri for at skulle bladre frem og tilbage i scenariet undervejs.

Der er et meget simpelt system i Dragens Dom, som gør det muligt både at improvisere og smide nogle terninger. Det forklares for dig på side 7, og det er dig, der skal forklare det videre til spillerne.

Der er fem spilpersoner i scenariet. De tre er fortryllede prinser på frierfodder, den fjerde en drage, der er dommer i deres dyst, og den femte en 'multispiller', der spiller de vigtigste bipersoner.

Du skal regne med, det tager fire timer alt inklusive at spille Dragens Dom.

Hvad forventer dine spillere?

De folk, du får ind i dit spil-lokale, har måske læst foromtalen, og så forventer de først og fremmest afslappet underholdning - den foromtale, de har meldt sig til på, kan du læse nedenfor. Det kan også være, de bare er kommet på scenariet som reserver. Det skal du ikke være ked af. Dragens Dom er velegnet som reservescenarie.

Foromtalen

"Jeg synes, vi skal holde os til planen, og bortføre Prinsesse Girana," sagde Odeon og nikkede tilfreds med sig selv og sin plan.

"Jeg ved ikke, om jeg synes, det er så god en ide." Rufus understregede sin tvivl ved at klø sig under hagen. "Helulf bliver ikke glad, når vi fortæller ham om den."

Odeon kiggede ligegyldigt over på den tredje prins. Helulf lå og dovnede i solen og hørte ingenting.

"Det er helt ok, at han ikke synes, det er en fed ide, det er trods alt hans søster, vi vil nakke. Men DU skulle da være den sidste til at stikke halen mellem benene. Du er bagud på point!" sagde Odeon

"Vel er jeg da ej! Jeg har 342," vrissede Rufus, men nu blandede den sorte drage sig i samtalen. Den havde ellers været stille og dybt koncentreret om sit regnskab.

Hvis ikke det var fordi, den netop var en drage, ville det have været nemt at grine af den, som den sad der med fjerpen og alt for små briller på snuden. Men en drage, det var den - og den holdt derudover deres skæbne i sine hænder.

"Prins Odeon har ret," sagde den. "Du har kun 287 point.

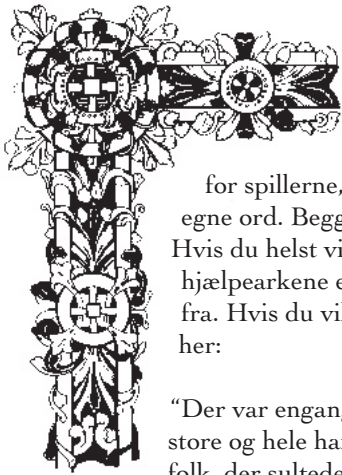
Og du har ikke fået et eneste, siden vi satte ild på en landsby sidste mandag."

Rufus sukkede. "Så må vi hellere stjæle den prinsesse," sagde han.

Pludselig befinder de tre tronarvinger Odeon, Rufus og Helulf sig i en vanvittig konkurrence om, hvem af dem, der er den mest mandige mand. På en rejse ud i verden skal de bevise deres værd overfor den medrejsende dommer. Det gør det hele noget mere besværligt, at dommeren er en drage - og at det er den, der bestemmer reglerne.

Hvad handler scenariet om?

Dragens Dom består som sagt af en forhistorie, en startscene, et rodet midterstykkke og en slutscene. I dette kapitel får du forhistorien og de to faste scener. Midterstykket bliver beskevet i detaljer fra side 11 og frem.



Forhistorie

Du kan enten læse forhistorien op for spillerne, eller du kan gendigte den med dine egne ord. Begge dele fungerer fint.

Hvis du helst vil fortælle med egne ord, finder du på hjælpearkene en stikordsliste, du kan fortælle ud fra. Hvis du vil læse forhistorien op, kommer den her:

“Der var engang lå tre kongedømmer. De var i det store og hele harmoniske riger - der var selvfølgelig folk, der sultede og vilde monstre, der kastede sig over uskyldige bønderes marker, men den slags hører sig ligesom til. Hvert af rigerne havde sit særkende: Lyrien brugte mange skattekroneer på kultur og kunst (bedre kendt som gøgl), Retland havde et imponerende militær (og folk der levede af at pudse rustninger) og Protagonien var kendt som mulighederens land (i hvert fald for dem, der dyrkede økologiske gulerødder). Resten af verden hed Ingenmandsland. Her boede alle dem, der ikke rigtig passede ind i de rigtige riger - og det er her, vores historie begynder lige om lidt.

Hvert af de tre rigtige riger havde en kronprins, der var, som en afspejling af selve landets sjæl på to ben, og alle tre prinser tog det for givet, at de skulle giftes med den smukkeste kvinde i verden. Ingen var i tvivl om, hvem denne pige var. Hun hed Solana, og hun var niece til en mægtig troldmand, der boede i et klassisk, knejsende troldmandstårn et sted ude i Ingenmandsland. Ud over de 30 tjenestefolk boede de helt alene ... nå ja, hvis man ikke lige tæller den sorte drage med, som en gang imellem kom på besøg fra sumpen, og som vogtede pigens dyd.

De tre prinser drog af sted mod troldmandens tårn for at vinde den skønne Solanas gunst med glimmer, gøgl og gyldne løfter. De blev ikke mindre opildnede, da de mødte hinanden på vejen, for nu var det ikke længere bare et spørgsmål om at finde en dronning til sit kommende rige, nu var der derimod lagt i kakkellovnen til en mægtig kappestrid blandt så godt som ligemænd (de mente selvfølgelig alle sammen, at de havde en urimelig fordel, men sagde det ikke højt til andre end deres hest).

Vel fremme ved troldmandens tårn slog de hvert sit telt op under det, der måtte være den smukke Solanas vindue. Og

så begyndte de ellers at bejle det bedste, de havde lært. De sang mere eller mindre selvkomponerede serenader, de slog vejrmøller til hendes gunst, de maledede hjerter og skrev digte på tårnets mure, og de klimprede på alt fra fløjter til bærbare lyre-orgler. De fik deres heste til at danse på bagben, og de strøede blomster over jorden, så de dannede den skønne kvindes navn.

Imens var troldmanden ved at gå ud af sit gode skind inde i tårnet. Han følte sig som en fange i sit eget hjem, besat af bøssede, selvoptagede lømler uden hverken mod, mandshjerte eller i det mindste en rimelig smag. Og hvis han skulle høre bare en enkelt strofe mere, hvor de unge mænd rimede ‘hjerter’ på ‘smerte’, ville han hellere forvandle sig til en teutonisk tudse, der ganske vist var verdens grimme dyr, men i det mindste også var døv.

“Jeg må gøre noget,” sukkede han, da de tre prinser havde beboet hans hjem i 48 dage. “Der er ingen tvivl om, at de alle tre er et glimrende parti for Solana ... men ikke før vi har fået gjort en rigtig mand ud af mindst en af dem!” Og så kaldte han dem alle tre op til gæstebud i den store sal.”



Forløb

Første scene

- Hvor Troldmanden forvandler de tre prinser til drager og sender dem ud i verden for at blive rigtige mænd.

Formål: Scenariet begynder for alvor, og spillerne skal helst blive en smule taget på sengen over, at de ikke spiller mennesker, men mennesker fanget i en dragekrop med dragens instinkter.



Sæt scenen: Troldmandens runde modtagelsesværelse fylder hele første etage af hans tårn. Det er

bygget i solide sten med tunge møbler i mørkt træ og store tæpper på de hårde gulve. På væggene brænder fakler og store lys, og i den ene ende buldrer kaminen. Indretningen er garneret med de talløse taknemmelighedsgaver, troldmanden har fået på sine rejser rundt i de tre riger, hvor han har rådgivet konger, borgherrer og købmænd. Med andre ord er her tale om et solidt stil-miskmask, hvor spilledåser fra Lyrien, kostbare pynterustninger fra Retland og silkeblomster fra Protagonien er stillet 'til skue' - dvs. gemt langt væk på hylder og under borde.

Troldmanden selv sidder i en stor egetræsstol, udskåret direkte fra en gammel fuldmåne-eg. Forsiden er en mægtig trone, mens bagsiden stadig er den rå stub. Ved hans side sidder Solana ærbart tilhyllet, som kvinder i denne del af verden gør, når der er bejlere i huset. Det er selvfølgelig i virkeligheden blot en kammerpige, der minder om hende, men det må prinserne ikke vide. Ud over et par tjenere er den eneste anden noget markante gæst den sorte drage, Sorax. Den fylder en god tredjedel af rummet, selvom den ligger godt krøllet sammen. Prinserne vil måske undre sig over, hvordan i alverden, den er kommet ind, men vi ved, at den sikkert bare er gået herind i sin menneskeform og derefter blevet tryllet om til drage af troldmanden.

Forløb: De tre bejlere bydes ind, og de har i overensstemmelse med gæstebudsreglerne pligt til hver at bruge fem minutter på at indynde sig hos værten og hans datter. Gæstebudsreglen kræver dog ikke et sekund mere end de fem minutter, og troldmanden stopper dem, så snart almindelig høflighed tillader det. Troldmanden (spillet af dig) forklarer dem herefter, at han er ved at blive vanvittig af deres gøgl og ballade, og at hans smukke myndling absolut ikke skal giftes med en blød lut-og-badut-fløs, men med en rigtig mand. Han har derfor tænkt sig at sætte dem på et års rejse, og den, der kommer tilbage som den mest mandig mand, vil få både Solana til ægte samt hans evige beskyttelse. De skal sige ja her og nu. Hvis de siger nej, er det bare endnu et bevis på, at de er usle mænd, og så kan de rejse hjem til deres ligeså vattede fædre (som du kan gøre spillerne opmærksomme på er det samme som at forlade spil-lokalet).

Herefter tager troldmanden dem alle tre med ned på gårdspladsen og sender alle andre mennesker ind i tårnet. Kun han selv, dragen og bejlerne er tilbage. Han tryller så sin formular, der får pladsen til at dreje, stjerner til at blinke, skønt det er dag, og neongrøn røg med en stærk duft af mynte til at fylde rummet. Da den grønne tåge er lettet, sidder de tre bejlere fortunlet på brostenene: De er nu henholdsvis en rød, en hvid og en blå drage med usikkert baskende vinger og store haler, som de har svært ved at kontrollere, mens de nervøst svirper mod tårnet.

Troldmanden har ikke tid til så meget snak og pjat. Når spillerne har sundet sig lidt i deres nye form (se 'Spillet gang' side 6), sender han dem af sted uden nogen form for udrustning og med den sorte drage Sorax som eneste følgesvend. Troldmanden fortæller, at dragen er både vejleder, lærer og dommer for dem i tiden, der kommer. Han glæder sig til at se, hvem af dem, der er mest mandig, når de kommer tilbage til tårnet, hvor han vil give dem deres menneskeskikkelse tilbage. Det er egenhændigt dragen Sorax, der bestemmer, hvornår den dag kommer. Indtil da gider han ikke høre mere fra dem. Han smækker døren til tårnet bag sig, og dragerne er alene tilbage. Hvis de vender sig, mens de senere flakser væk, kan de se Jomfru Solanas stand-in vinke til dem fra tårnværelset med sit lange, mørke hår udslået i vinden.



I troldmandstårnet spiller multispilleren troldmandens adjutant, der tager sig af prinserne og evt. sparrer med dem om deres underholdende indslag.



Midterstykke

Herefter drager de fire drager ud på egen hånd. Du har dels multispilleren og den sorte drage Sorax med som drivkraft, og med mindre dine spillere er nogle sløve



bananer, vil dit job som spil-leder mest gå ud på at forklare scener og spille de bipersoner, multispil-leren ikke tager sig af.

Handlingen i midterstykket afhænger af, hvor dragerne flyver hen, og hvad de selv finder på.

Midterstykket er dermed meget organisk og umuligt at beskrive i alle detaljer, men du får dels hjælp af det verdenskort, du har fået, ligesom du kan læse om de forskellige plotmuligheder i beskrivelsen af de enkelte lande fra side 11.

Når Sorax beslutter at vende næsen hjemad, er det tid til at gå til slutscenen.

Slutscene

På et tidspunkt har spillerne enten selv eller ved din hjælp bærget sig gennem scenariet, og så er det tid til at vende tilbage til tårnet.

Formål: At lukke scenariet, så spillerne går tilfredse hver til sit. Det skal selvfølgelig også afgøres, hvem af spillerne, der ender med at få den skønne Solana, og måske venter der en overraskelse for de af dem, der ikke har gennemskuet, at hun og dragen Sorax er en og samme person (og det vidste du garanteret heller ikke selv, før nu!).

Sæt scenen: Man er vel ikke verdens mægtigste troldmand for ingenting? Troldmanden står i hvert fald klar og velforberedt på dagen, hvor selskabet lander i hans gård. Bæsterne er tydeligvis ventede. Flaget er hejst i tårnet, der er pyntet med roser og grønne grene udenfor, og oppe i festsalen venter en banket, der er tre kongesønner værdig: En snes retter, rigeligt at drikke og en overraskelse til hovedret: Helstegt enhjørning, grillet om eget spid (dens horn).

Forløb: Da dragerne er landet i gården, tager Troldmanden imod dem med åbne arme. Han lytter gerne, hvis de har noget at fortælle, kigger på hver enkelt og vil formentlig været ganske opmuntret over at hele hans plan ser ud til at lykkes - især hvis Sorax virker glad og tilfreds. Herefter er det tid at trylle drager tilbage til mænd. Der er selvfølgelig sket en del med prinserne i den tid, der er gået, og de har blandt andet fået så store rygmuskler af alt det flyveri, at deres silke-

skjorter sprækker. Måske har de også knækket et par tænder, og eftersom de ikke har haft behov for at barbere sig i drageskikkelse, er de formentlig lidt vildmandsagtige at se på. Det gør blot Troldmanden endnu mere veltilpas. Han sender ungersvendene i bad, får lagt nyt tøj frem, og siger til dem, at han vil glæde sig til at se dem i fesstsalen, hvor det selvfølgelig vil blive forventet, at de hver bruger fem minutter på at underholde selskabet, som gæstebudets lov byder med oplevelser fra deres tur.

Lad spillerne forberede deres five minutes of fame med adjudanten som sparringspartner. Kør derefter middagen med deres underholdning som første punkt. Dette er deres sidste chance for at påvirke Troldmanden og den skønne Solana, der sidder ærbart tilsløret (det er stadig kammerpigebogen) og lytter med til højboards, så spillerne gør sig forhåbentlig umage.

Efter præsentationen bliver Sorax bedt om at fremlægge pointfordelingen og fremhæve særligt bemærkelsesværdige præsentationer fra turen (Sorax har ligefrem diplomer at dele ud af).

Troldmanden stiller derefter hver af prinserne det overraskende valg, at de har mulighed for at forblive drager for resten af deres liv, hvis de skulle have fået smag for det. De skal blot være klar over, at de ikke kan vælge om.

Når det er gjort er tiden inde, hvor troldmanden hæver armene, rummet begynder at dirre, den anmasende lugt af mynte vender tilbage, og dragen Sorax forsvinder i en sky af grøn røg. Tilbage står Solana i en smuk, sort kjole (med vide ærmer, så man ikke kan se, hvor muskuløs hun er).

Fra sin egetræstrone kan Troldmanden nu stille sin myndling de to altafgørende spørgsmål: Dette er dagen, hvor hun skal vælge, om hun for resten af sin eksistens vil være drage eller menneske. Hendes valg er spændende, idet hun måske vælger mod sit ønske for at følge den mand, hun helst vil have eller må lade ham gå for at følge sin egen natur. Scenariet er med andre ord åbent for både en lykkelig og en tragisk slutning.

Når Solana har valgt sin voksen-skikkelse, kommer det næste spørgsmål: Hvem vil hun vælge som sin livsledsager? Er der overhovedet nogen at vælge? Og hvad siger han? Og hvad tænker de andre? Hvis spillerne har spørgsmål om, hvorfor Solana er en drage, svarer Troldmanden gerne (se historien i boksen "Solanas baggrundshis



torie"). Hvis de ikke spørger, ser han på den anden side ikke den store grund til, at de behøver at få påduttet historien. Afslut scenariet med enten at læse næste lille sekvens op, eller brug dine egne ord (især selvfølgelig hvis scenariet slutter på en måde, der ikke passer til scenen (!))

Udgangsscenen

- Som du kan vælge at læse op eller genfortælle med egne ord ved hjælp af stikordene på dine 'mens-du-spiller-scenariet-ark.'

"Det var en smuk aften med klar, rosafarvet himmel og en kærlighedsrød sol, der langsomt lod sig dale ned bag Troldmandens tårn og gjorde skyggerne lange i gården. Herude stod resten af selskabet og så Sorax drage af sted med sin udkårne. Hvad mon fremtiden ville bringe? Mon de to ville slå sig ned i Ingenmandsland som de andre få eksemplarer af deres race, der var tilbage i verden, eller ville de mon gøre hele verden til deres hjem og rejse fra land til land med et lykkeligt spor af brændende bondegårde bag sig? Og mon de ville få fred til hinanden, eller ville de blive jaget vildt - eftersøgt i alle tre riger, og måske ligefrem stræbt på livet af gamle frænder og fjender og deres riddersmænd? Kun fremtiden kunne vise, hvordan det ville gå. Men indtil videre var Troldmanden lykkelig. Han slog den lilla kåbes hætte godt op om ørerne for at beskytte mod skumringens fugtige kulde, mens han så sin myndling flyve væk på store, stærke og selvstændige vinger. Med seje slag forsvandt hun med sin nye mage hen over Tårnets tag, de fløj en enkelt gang omkring det, før de dykkede og forsvandt over bakken mod et nyt liv med hinanden.

"Lad os så få årgangssøllen på bordet," befalede Troldmanden og gennede resten af selskabet tilbage til salen."

Solanas baggrundshistorie

For mange, mange år siden fløj en meget lille og usikker draegeunge på sin allerførste flyvetur direkte ind i Troldmandens tårn. Den faldt fortumlet om i borggården, og Troldmanden

spæned ned ad vindeltrappens mange snoninger for at redde det lille kræ, før den store kogekone gjorde det af med den i ren og skær befippelse.

"Selvom drager kan være farlige for mennesker, har de også lov at leve," skændte han, og rev drageungen til sig.

Den lille drage fik navnet Sorax. Det var en hun, og så længe der var plads til hende, boede hun i Troldmandens tårnværelse, og senere flyttede hun ned i festsalen. De to blev uadskillelige venner, og efterhånden vænnede selv kogekonen sig til, at der ind mellem forsvandt en ko, og at hun generelt skulle lave mad til tyve personer ekstra, når dragen spiste med til aften.

Troldmanden rejste meget. Hans tjenester var efterspurgt ved alle tre hof i såvel Protagonien, Lyrien og Retland, men det var ikke nemt at have en drage med på slæb. Risikoen for at en eller anden ærekær ridder ville slå drageungen ihjel for at vinde hæder var simpelthen for stor, og for at skjule hende, men alligevel have hende med overalt, opfandt Troldmanden Sorax' anden identitet: Hans myndling Solana, som fik hele verden at se og lærte meget om menneskenes færden. Det er fra disse ture, prinserne har lært Solana at kende, og hvor hun blev kendt som verdens smukkeste kvinde.

Ved scenariets begyndelse er Sorax ikke længere en lille drage. Hun står på grænsen til voksenlivet, og som enhver anden far bekymrer det Troldmanden, at der ikke er skyggen af en værdig bejler i miles omkreds. De fleste drager er døde eller gamle, og de resterende ungarke er ualmindeligt ukultiverede. Da de tre prinser dukker op, bliver Troldmanden først irriteret, men så får han både fornyet håb og en glimrende ide, og sender de tre sammen med Sorax på eventyr. For hvis han ikke kan finde en passende dragehan, må han jo bare skabe en ... eller alternativt lade Solana blive menneske. Det sidste ville være et slemt nederlag, men i så fald ville en dronningetitel dog være et lille plaster på såret.





Spillet's gang

Her får du en trin-for-trin-gennemgang af den praktiske del af Dragens Dom. Hvad gør du hvornår? Hvem skal have hvilken besked? Hvad er værd at overveje?

- **Begynd** med at fortælle spillerne, at de skal spille et humorfantasy-scenarie, hvor de selv er med til at forme (og have ansvar for) en stor del af historien.

- **Fortæl dem, hvornår scenariet ca. slutter** (og at det kan have en betydning for spillet).

- **Læs eller fortæl forhistorien.**

- **Del de første fem karakterark ud.** Hvis du kun har fire spillere, er det multispilleren, der bedst kan undværes. I det tilfælde spiller du bare de ekstra bipersoner.

Overvej følgende, når du deler ud:

- Multispilleren er bedst, når han ser en glæde i at spille op til andre og spille med som en slags sekundær spil-leader frem for at køre sit eget trip. Det kan kræve en vis modenhed eller instruktion fra din side. Tag ham afsides og bliv sikker på, at han er briefet ordentligt.
- Dragen Sorax er også bedst med en spiller, der ser ud over egen fornøjelse og vinding, men skal nok fungere alligevel. Tal evt. afsides med dragens spiller, så du er sikker på, at hun forstår, hvad hendes rolle som dommer og tidstager er.
- Dragerne er selvkørende. De burde kunne uddeles til hvem som helst.

- **Giv spillerne lidt tid** til at forberede deres fem minutters præsentation til gæstebudet. Hvis nogen vil synge eller gøgle live, skal de være hjerteligt velkommen!

- **Kør første scene.** Når spillerne er blevet forvandlet, må de fjerne spærrekartonet på side to og læse beskrivelsen af deres dragekarakter.

- **Forklar reglerne** (se side 7).

- **Giv ordet til Sorax** og gå i gang med mellemstykket.

- **Lav løbende opsummeringer.**

- **Giv løbende de rigtige karakterark til multispilleren**, afhængigt af, hvor selskabet rejser hen i verden.

- **Giv Sorax et praj**, hvis hun ikke selv finder ud af at vende næsen hjemad.

- **Spil slutscenen**, find en vinder og læs eller fortæl udgangsscenen.

Forskellige greb på historien

Du kan vælge at køre scenariet straight fra ende til anden. Alternativt kan du bryde flowet med diverse teknikker:

Cut-away. Stop scenen, før den falder sammen. Saml op og forklar, hvad der siden skete, eller tag en runde hos de relevante spillere. Lad alternativt Sorax styre evalueringen af scenen og give hver enkelt point.

Fortællesekvenser. Lad dragerne planlægge en handling og selv fortælle om, hvad der skete, dengang de ...

Fortællesekvensen giver en fin afveksling fra den klassiske spilform. Den kan også fungere fint ved at slå terninger som retningsviser på udfaldet, og lade dem fortælle historien om dengang (for eksempel) Prins Helulf vandt eller tabte det antal point.

Opsamling. Træd ud af scenariet og las spillerne reflektere: "Hvordan går det lige nu for Helulf? Hvad i alverden tænkte Odeon dog på, da han satte ild til sit eget slot? Hvad synes du, Rufus kan gøre for at komme tilbage i kampen?"





At slå

I praksis slår spilleren sin terning. Hvis han slår mindre end sit dragetal, har han ramt. Hvis han i eksemplet ovenfor slår 6 eller derunder, har han ramt så godt, at det giver skade. Man bruger det samme slag til at regne skaden ud med.

Skade

Når en drage giver skade, bruger man samme slag, som når den rammer. Spilleren tager sit dragetal og trækker terningslaget fra. Jo lavere han har slået, des mere skade giver han. I eksemplet ovenfor har dragen 7 som dragetal. Hvis spilleren slår 5, har han ramt, og dragen giver to point i skade.

Parere

En drage kan parere med sine store lædervinger. Den kan parere en gang i runden. Igen slår spilleren blot sin terning. Hvis han slår mindre end sit dragetal parerer han. Tallet på terningen trækkes fra hans dragetal, og så har du tallet for, hvor mange point, han parerer. Man kan selvfølgelig ikke parere mere skade, end man har modtaget fra det enkelte slag i den samme runde.

Bemærk, at dette system kan presse spillerne ud i et dilemma mellem gerne at ville holde igen på deres menneskelighed, men på den anden side også gerne ville være bedre til at slås. For at blive det må de nærme sig dyret i dem selv.

Hitpoints

Drager er store og vilde dyr, der kan tage ret meget skade. Men en kamp må heller ikke tage 100 år. De har hver 30 hitpoints. De heler rimeligt hurtigt, så med mindre der er tale om en enkeltstående kamp til døden, kan du regne med, at de er på fuldt niveau. Alle dragerne er usårlige overfor ild. Hvis de vil skade hinanden, er de nødt til enten at bruge kløer eller finde andre våben.

Hvis du vil lave hitpoints for nogle af de menneskelige bipersoner, har voksne fra 7 point og opefter. Læg lidt til, hvis det er riddere i fuld pladerustning, dragerne er oppe at slås med. Til gengæld skal du bare lade dragerne slagte bønder i hobetal - især hvis de bruger ild mod de stakkels mennesker.



Spilpersonerne

Et hurtigt overblik over spil-personerne. NB: Deres forskellige farver er ikke knyttet til traditionelle D&D-drager eller lignende.

De fem spilleres roller i Dragens Dom er ret forskellige, både i indhold og i form. De tre prinser er narrative personer, der oplever fortællingen fortløbende, mens Sorax mere er en form for med-spil-leder, og multispilleren har mange forskellige roller i løbet af scenariet, og dermed nærmest spiller det, man kalder 'bipersonrollespil' inde i et traditionelt scenarie.

Når du senere læser de tre prinsers karakterark, vil du se, at de består af en side med deres rolle som menneske og en side med deres rolle som drage. Det er spillernes opgave at finde en balance mellem disse to sider. Balancen understøttes af et simpelt regelsystem og nogle 'stats', der vil rykke balancen mellem menneske og drage frem og tilbage i løbet af scenariet afhængigt af spillernes ideer og valg. Sorax har også stats, men mest til egen inspiration. Hun har vænnet sig til både at være dyr og menneske, så hun behøver ikke rokere sin balance. Hun spiller i nogen grad udenfor reglerne, men er din forlængede arm. Hvis du vil have dragerne til at gøre noget særligt, er hun et vigtigt redskab at manipulere dem lidt mere subtilt igennem.



Prins Odeon af Lyrien

Prins Odeon har et lyst og lattermildt sind. Han elsker pastelfarver, uforpligtende underholdning, sætter en ære i at kunne small-talke med høj som lav i sit rige, er en varm fortaler for alt, der er varmt og hyggeligt, holder mange fremragende fester, og elsker al kunst, kultur og leg. Faktisk elsker han det så højt, at han er næsten ukritisk og uden smag. Han falder mere i svime over børns teater end over den kongelige gøglertrups festforestilling. Prins Odeon spiller og leger gerne selv, skriver hyggelige sange og elsker at mime. Forestil dig en blanding af Bupper og Peter A.G. fra Gnags, så er du på sporet.

Den blå drage Odeon er stadig glad for kunst, kultur og spas, men han er noget mere kritisk end menneskesiden. Han er ikke bleg for at håne dem, der ikke er originale, og når han selv skal gøgle er det primært ved hjælp af practical jokes. Det siger sig selv, han også brøler hjerteligt, når andre går på røven. Han elsker alt, der glimter, han elsker guld og stærke farver og overflod og ødselhed, og han har hjernen, snuheden og frækheden til at lægge de mest sindrige planer for at lokke såvel venner som fjender i baghold. Dragen Odeon er en trickster. Han er som den nordiske gud Loke - bare med fire ben, vinger og ildspyende ånde.

Prins Rufus af Retland

Prins Rufus er en retskaffen mand. Han er opsat på at gøre det gode for enhver pris, og det gode betyder et langt stykke hen ad vejen at følge reglerne og give almisser til de fattige, hvad enten de har bedt om det eller ej. "Men man bør" kunne være et glimrende valgsprog for ham. Han er så ordentlig med både sig selv og sin person, at det for længst har overskredet det pertentlige. Hans frisure sidder altid ens, og man kan spejle sig i både hans rustning og i hestens seletøj. Prins Rufus lever puritansk med en stram, kropslig disciplin. Han er i skræmmende god kondition og har ikke brugt

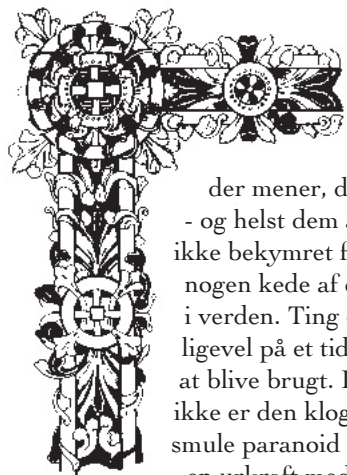
mange minutter af sit liv på tant og fjas. Han er en mand, der står ved sit ord, og har naturligvis sin dyd i behold. Den er gemt til den eneste ene.

Den hvide drage Rufus mener, at alle naturligt bør følge den stærkeste i flokken. Autoritetstro er en selvfølgelighed - i hvert fald så længe det er ham, der er lederen, og de andre der skal gøre, som han siger. Han har meget svært ved at se sig selv et andet sted end som enevældig hersker, og hvis nogen sætter sig op imod ham, er hans styrke og vrede frygtindgydende, ligesom han nærer et indædt mishag overfor alle, der ikke bare tager sig sammen. Han er en klog og superlogisk drage, der kan bøje enhver regel, så det er indlysende, at den skal tolkes til hans fordel. Hvor mennesket Rufus er puritansk, er dragen ekstravagant. Han elsker søjler, store paladser og militærmusik. Linjerne skal stadig være rene, men de kan næppe understrege hans egen storhed nok. Dragen Rufus er som den idealistiske del af nazistpartiet. Som Hitlers arkitekt Speer på en dårlig dag.

Prins Helulf af Protagonien

Prins Helulf er et ansvarsbevidst, lidt overbeskyttende og bæredygtigt væsen. Han ville aldrig brænde et træ af uden personligt at have plantet et nyt, og han læser hellere en dårlig gammel bog for femte gang end læse en ny og spændende, hvis han har en mistanke om, at det ville belaste naturen. Helulf er noget, der - i hvert fald i vores moderne verden - er, så sjældent som en kongelig hippie. Han bruger lang tid på at lære at tale med dyrene, som i hans verden er det ypperste tegn på, at man er i balance med naturen. Hans følsomme sjæl græder bitre tårer for hvert eneste barn, der dør i hans rige, og han gør sit bedste for personligt at komme rundt til så mange i nød som muligt for at vise sin støtte. Prins Helulf har kun foragt til overs for det meste af den menneskeskabte kultur og forbrug - og han lever naturligvis i et slot bygget på halmballer og drevet af vindenergi.

Den røde drage Helulf er stadig i tæt pagt med naturen, men det er ikke så meget for at vise hensyn til verden, som det er for at bruge den hensynsløst. Han er temperamentsfuld som få og ret voldsom i sine udbrud.



Han har ikke meget tid til snak, men vil hellere handle, og det gør ham til et stort, grådigt monster, der mener, det er hans ret at spise bondens køer - og helst dem allesammen - nu! Dragen Helulf er ikke bekymret for at vælte et par træer eller gøre nogen kede af det, hvis bare det bringer ham frem i verden. Ting og dyr og planter dør og forgår alligevel på et tidspunkt, og alle ressourcer er til for at blive brugt. Dragen Helulf er godt klar over, han ikke er den klogeste drage i klubben, og han er en smule paranoid over at blive snydt. Han er som Thor - en urkraft med to gear frem og ingen tilbage.

Dragen Sorax

Hundragen Sorax er lige blevet voksen. Hendes sorte skæl gnistrer og knitrer, så enhver handrage ville vende sig efter hende i luften. Hun besidder alle de klassiske dragedyder i ren form. Hun er intelligent og snu. Hun elsker magt og rigdom, og hun har svært ved at acceptere, at noget, hun gerne selv vil have, (midlertidigt) tilhører andre. Hun er grådig på livet, elsker friheden og den styrke, det giver, når man dybt ned i de mest basale gener ved, at man er et af de mægtigste væsner, denne verden nogensinde har set. Sorax har dog haft en noget barsk start på livet, og hun har tilbragt en stor del af sin dragetid i en fremmed kultur. Derfor er hun knap så udadvendt som de andre bæster. Hun er hovmodig, ja, men afdæmpet hovmodig. Ligesom hun er bedrevidende på en måde, der er mere stille, end det er normalt for drager. Sorax er en drage, der tænker sit - og handler derefter.

Jomfru Solana af Ingenmandsland er munter og udadvendt, men med et skær af fjernhed, som om hun hele tiden lever en lille smule i sin egen verden. Hun nærer en stor loyalitet mod de mennesker, der støtter hende, og hun er ikke bleg for at tage en chance. Hun ved, hun altid 'lander på benene', og hun kan bedst lide, at livet kradser en lille smule. Når det hele bliver alt for pænt og ordentligt, får hun lyst til at ruske op i sagerne og se, hvad der så sker bagefter. Det er de indre værdier og nysgerrigheden, der tæller, og hun har det bedst med kvalificeret modspil.

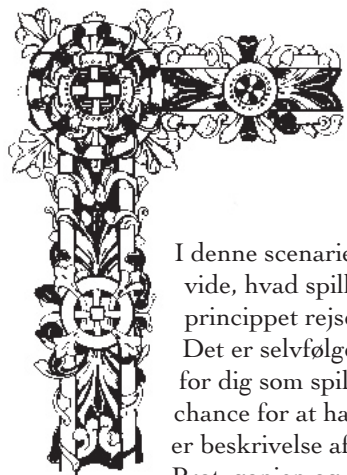
Multispilleren

Den femte spiller har ikke én, men mange roller i Dragens Dom. Det er svært at fortælle på forhånd, hvad han eller hun kommer til at spille, for det afhænger af, hvor dragerne beslutter sig for at flyve hen. Fælles for alle rollerne er, at spilleren får en kort beskrivelse, nogle rollespilstips og en klar melding om, hvis der forventes noget særligt af ham eller hende i den enkelte scene. Fælles er også, at alle rollerne har en fremadrivende kraft. Multispilleren behøver på den måde ikke at vente på, at dragerne kommer til ham, men kan opsøge dem selv, så snart de er i karakterens hjemland.

I de to scener hos Troldmanden har multispilleren en objektiv rolle som ceremonimester, der primært skal hjælpe spil-lederen med at pace spillerne til at levere ordentlig underholdning i de 2x5 minutter, de ifølge gæstebudets regler skal optræde.

I de øvrige scener får multispilleren en rolle, der enten fungerer som hjælper eller modstander af den prins, der kommer fra det pågældende rige. Det er med andre ord en karakter, der selv har en agenda, samtidigt med at multispilleren stadig skal balancere den med sit medansvar for at spille op til dragerne og hjælpe scenariet videre. Du skal ikke være bange for at tage multispilleren til side for at lægge planer og briefe ham eller hende undervejs. Det står ligefrem på spillerens karakterark, at du formentlig vil gøre det.





Midtvejs

I denne scenariets hovedpart er det ikke helt til at vide, hvad spillerne vælger at gøre, for de kan i princippet rejse hvor som helst hen i verden, de vil. Det er selvfølgelig en udfordring på godt og ondt for dig som spil-leder. For at give dig en rimelig chance for at have hånd i både drager og scenarie, er beskrivelse af alle fire lande (Retland, Lyrien, Protagonien og Ingenmandsland) og de historier, der kan opstå de enkelte steder, opbygget ens.

I hvert land finder du en overordnet beskrivelse af landet og dets befolkning samt beskrivelse af ti primære steder. Det er de samme steder, der er markeret på spillernes kort over verden, og du kan derfor godt regne med, at spillerne kan finde på at tage udgangspunkt i dem, når de skal lægge planer for berømmelse. De ti steder er beskrevet med få ord, så der er plads til din improvisation (og du ikke bliver tvunget til at kunne malende beskrivelser af i alt 40 steder udenad), men der vil stå det mest nødvendige.

Du får også en beskrivelse af de vigtigste bipersoner i landet. Nogle af dem vil spillerne kun møde, hvis de vælger at rejse hen, hvor bipersonerne bor. Andre vil de helt sikkert møde, for de er nemlig en del af et overordnet plot, der er skrevet til hvert af de fire lande:

De fire landes plot er skrevet, så de passer til den øvrige stemning dér, og de er alle bygget op omkring bipersoner, der har et eller andet mål, de gerne vil opnå ved prinsens/ dragernes hjælp. I hvert land vil den prins, der kommer fra landet, i kraft af plottet blive mødt af både en ven og en fjende. Den ene af disse spilles af spil-lederen, den anden af multispilleren. Alle disse venner og fjender kan gribe aktivt ind, det øjeblik dragerne har krydset grænsen til deres land. Det er forskelligt, om multispilleren er ven eller fjende, og i nogle tilfælde spiller han oven i købet dobbeltspil. Det er i den forbindelse vigtigt at huske på, at dragerne er i indbyrdes konkurrence. Det betyder, at multispilleren som ven af f.eks. Prins Rufus selv kan bestemme, om det betyder, han vil hjælpe Rufus, om han vil modarbejde de øvrige prinser, eller om han vil gøre begge dele.

Hvis du har en dygtig multispiller, er du velkommen til at lade ham eller hende spille begge roller - du skal bare være sikker på, at dine spillere ved, hvem multispilleren fremstiller, hvornår.

Endelig får du til hvert land forslag til panikhandlinger, du kan ty til, hvis spillerne går i stå.



Verdens generelle syn på drager

Drager er ødelæggende monstre i denne verden. De er overdimensionerede skadedyr, som man gudskelov har så godt som udryddet. De var både en trussel mod kulturskatte, adelsfamilier og den økologiske balance, så der er argumenter nok til at slå hårdt ned på øglerne, så snart de viser sig i et hvilket som helst land.

Når en sjælden gang en drage opdages i et af de tre riger, ryger den direkte ind på øverste linje af heroldernes nyhedsoplæsning, og snart efter vil eventyrlystne, retskafne adelsmænd sætte en ekspedition i værk for hurtigst muligt at blive af med krapylet.

Drager er kendt for at være skumle, beregnende, griske og glade for vold og adelsfrøkener, præcis som vi kender dem fra eventyrene. De kan blive tussegamle, er på størrelse med et mindre parcelhus og taler et sprog, ingen andre forstår - 'vores' drager er en undtagelse. De taler kun menneskesprog, for dragesprog er noget, man må lære. Sorax er en anden undtagelse. Hun taler både dragesprog og menneskesprog.

Der er enkelte eksemplarer tilbage, der naturligt nok holder til i Ingenmandsland.





Lyrien

- Prins Odeons rige

Kvinden med den skarpe tunge

Lyrien er, som navnet antyder, et lyrisk land, hvor kunst, kultur og underholdning stortrives og tildeles de fleste skattekroner. Derfor har Lyrien gennem århundreder tiltrukket særlige eksistenser, så det i dag er det langt mest kunstneriske og magiske sted i verden.

De fleste mennesker i landet ernærer sig af service.

Enten som udøvende kunstner, eller som scenograf, koncertarrangør, billet sælger, snackbager eller lignende. Udover eksport af kunst, underholdning og magi lever landet godt på en mineralholdig jord, som man primært har pendlere fra Ingenmandsland til at udvinde.

Landet er koncentreret om hovedstaden Cyano, hvor den uhyre populære kongefamilie bor, og når solen skinner, minder byen mest af alt om Disneyland i middelalderen.

Rundt om ligger små landsbyer, men det er småt med bøndergårde. Kun enkelte kan forlignes med det barske landmandsliv og få det til at blive idyllisk og Morten Korchagtigt, så er det nemmere at åbne et tærtebageri.

Befolkningen er generelt positiv, grænsende til det enerverende, og du er velkommen til at opfinde alskens satyrer, nisser og hyggelige alfer at genere spillerne med. Der er faktisk kun en enkelt diskussion, der er evigt blussende i landet: Hvad skal prioriteres højest - folkelighed eller kunst? Og hvor går grænsen mellem de to ting? Den slags spørgsmål er højekspløvs politik i det glade land.

Plottet

Gøgl og kunst slås om magten bag en jovial klovnefacade i Lyrien. Dragerne lokkes af blandt andet kulturministeren til at søge en magisk lanse, de kan slå hinanden ihjel med. På den måde kan han skille sig af med Prins Odeon, der står for en alt for folkeg linje, til at han i ministerens øjne fortjener at arve tronen. Lansen ligger i bunden af en magisk laby-

rint, der bevogtes af en minotaur. Men lanser kan meget vel vise sig at få en anden betydning for historien, end dragerne regner med. Den er nemlig - som så meget andet i Lyrien - ikke, hvad den ser ud til at være, men er i virkeligheden en forhekset adelskvinde med royale ambitioner, der eventuelt vil fortsætte rejsen med dragerne.

De ti punkter på kortet

Cirkus. På den store plads er der altid cirkus. Ikke kun året rundt, men døgnet rundt. Der er bekymrende nok også altid fulde huse under den gigantiske, rød- og hvid-stribede, brændbare teltdug.

Rosenfesten. I stedet for selv at holde byfest, drager landsbyerne et par gange om året ind til denne permanente fest. Her er hver dag konkurrencer om den smukkeste pige og den bedste tærte, og her er et evigt festende øltelt og en scene, hvor de tilrejsende landsbyer kan spille deres diletantstykker for hinanden.

Magisk slot. Kongens slot er som støbt i porcelæn. Der er hundredevis af pyntespir smykket med kunstige roser, og der er mindst ligeså mange balkoner, man kan synge serenader mod. Slottet stråler i pastelfarver, og det er tæt pakket med hemmelige rum og gange - bare fordi de er sjove at have.

Elver Skov. I Elver Skov ... bor der elvere. Her er også opstillet ti portalspejle, der kan teleportere folk rundt i landet. Elverne tager en fyrstelig pris for at gøre det, og da der er så mange gratis glæder i Lyrien, har de ikke mange kunder.

Den tamme drage. I Lyriens Zoo har man en tam drage - den eneste kendte af slagsen i hele verden. Dragen står bundet i en lang kæde i sin piktoreske, kunstige hule. Ethvert barn i landet besøger dragen mindst seks gange om året.

Den kongelige urtegård. Her gror alle tænkelige urter. Både dem, der hjælper mod forkølelse, dem der får dig til at danse hele natten, og dem der kan give dine fjender dødelige krampeanfald. Kun urtemesteren kender alle planternes egenskaber.



Gøglereskolen for børn. Kostskole, hvor adelens børn lærer at gøgle i bund. Der er godt 300 irriterende børn i alderen 8 til 16 her. Kun vogtet af kunstnere bevæbnet med trompeter og trapezer.

Monsterborgen. Her gemmer man rigets enorme guldreserver. Og da man ikke har militær, har man i stedet indrettet borgen som den vildeste seværdighed, der aldrig har lukket. Pøbelen vogter med andre ord guldet, mens de slås med magiske spejlinger af monstre og skyder til måls efter plastikdrager i naturlig størrelse. Tænk Tivoli gange 120.

Royalteateret. Prinsesse Nohra fik dette højkulturelle teater til sin 16-års fødselsdag, og her bruger hun det meste af sin tid. Her spilles supermoderne, uforståeligt teater, og stedets motto er "Jublea ena laurinius", hvilket på det klassisk-lyriske sprog naturligvis betyder "Her må ikke gøgles".

Den store labyrint. I bunden af labyrinten ligger den magiske lanse, der dræber drager, som var de guldfisk. Labyrinten består af høje hække, nogle steder af sten, og der bor monstre i den. Rigtige monstre (som du selv må opfinde). Derfor kommer der ikke mange børnefamilier herud, men flere teenagere har søgt at klare labyrinten for at bevise deres manddom - uden held og til tider med livet som indsats.

Vigtigste bipersoner

Prinsens ven - narren Nino. Nino er ansat ved hoffet som nar. Han har kendt Odeon, siden prinsen var spæd, og lige som kongen sætter han tronfølgeren meget højt. Narren ved, hvad der sker ved hoffet. Han er i praksis den, der får det hele til at køre og alle til at le, mens kongen er deprimeret. Han kan straks genkende Odeon som den blå drage, og han vil gøre alt for at hjælpe prinsen - også give ham forslag til, hvordan han kan komme af med de andre prinser. Det er således Nino, der meget kraftigt foreslår Odeon at lede efter lansens, der kan slå drager ihjel (uden at sige det samme til de andre).

Prinsens fjende - Cahbon (spilles af multispilleren) Landets kulturminister er en glat slange, der snor sig om kongen og magten. Han gør, hvad han kan for udadtil at prise alle poetiske tiltag, mens han indefra forsøger at nedbryde alt, der er plat og barnligt. Cahbon vil sno sig for Odeons fødder, men samtidig vil han hviske skumle forslag om dragelansen i ørene på hans rivaler, for hvis Odeon går tabt, vil kongen dø af sorg, og Nohra blive dronning. Og så er der ikke langt til, det er slut med gøgl og pjank i Lyrien for denne omgang.

Prinsesse Nohra. Ligeså pjanket som Prins Odeon er med sin kunst, ligeså seriøs er hans søster. I hendes øjne skal kunst udvikle og danne folket, og som nu 17-årig prinsesse bør hun stå frem som et godt eksempel. Prinsessen er med andre ord en lidt ulidelig kunstnør - klædt i sort med megen sminke (hun ville høre Barometereti P4-på-P1, hvis hun havde mulighed for det). Norah vil synes, at det er en meget, meget dårlig spøg, at Odeon og de andre prinser har ladet sig forvandle til drager. De bør se at blive voksne og være deres ansvar bevidst i stedet for at fjolle rundt.

Kong Lachlan. Odeon er om noget sin ellers så happy-go-lucky-agtige fars søn, men for tiden er kongen knuget og trist. Han aner ikke, hvor sønnike er, og det bekymrer ham dybt. I stedet for det ventede folkebryllup, risikerer han at skulle erklære Odeon for død. Det skal ske, hvis han ikke når hjem efter et år og otte dage fra han drog ud.

Kongen er enkemand, siden hans elskede dronning omkom i et cirkusnummer, hvor hun stillede op for en knivkaster, der desværre ikke var helt sikker på hånden, og kongen er ikke sikker på, at hans gode humør kan tage flere tab. Han gemmer sig på slottet, så folket ikke ser hans sorg.

Den kvindelige lanse, Aurora (spilles af multispilleren) er en smuk adels pige fra en fjern slægt, der for århundreder siden blev bundet i et frygteligt våben. Lansens kan tale og manipulere, og hvis den bruges til sit formål - at slå en drage ihjel, vil Aurora vende tilbage til sin menneskeskikkelse. Som menneske er hun stadig meget farlig for drager, hvis hun får våben i hånd, for lansens gave ligger stadig i hende - og de kan modsat ikke slå hende ihjel i drageskikkelse.



Aurora er intelligent, skarp, sarkastisk og har i den grad savnet selskab og modspil i de mange år, hun har ligget i bunden af monsterlabyrinten. Mange har søgt hende, men den eneste, der vidste, hvor hun var, var minotauren Manitu, og han er alt for indskrænket til hendes smag og ambition. Hun ville ikke have noget imod at blive dronning engang og kan muligvis optænde Solanas jalousi.



Sådan virker lansen

Lansen går blødt gennem dragebug. Den giver automatisk 3d12 + 10 i skade. Den kan med andre ord slå en af dragerne ihjel med ét hug. Hvis der kommer drageblod på lansens spids, forvandles den til kvinden Aurora. Hun har stadig dragedræberens evne, men er ikke så stærk som lansens. Aurora kan med våben i hånd gøre 1 d12 + 5 i skade til en drage, og hun behøver ikke at slå for at ramme (se evt. side 7 for regler).

Hvis dragerne beslutter sig for at prøve lansens spids på den tamme drage i Zoo, foreslår jeg, du bare lader ham gå i knæ og dø rallende, uanset terningslag. Hvor meget stamina kan en drage, der lever af popcorn og pølsehorn, have?



Andre bipersoner

Arnan. I andre lande er det elverne, der er de poetiske. Men Herren til Elverskoven er en benhård forretningsmand, der ejer det mest effektive transportsystem i verden - spejlene. Han kan zappe dragerne, hvorhen de vil - men det koster kassen. Elverfyrsten har især en svaghed for antikke våben.

Den dumme drage. Den grønne drage 'Jeppe' er blevet tam på den grimme måde. Han er fed og doven, og han har spist så mange pølsehorn, at hans hjerne er blevet langsom. Siden han var en lille drage, har han ikke set andet end sin plastikhule og menneskenes verden.

Persillemanden. Odeons gamle læremester i botanik kender hver eneste plante i Den kongelige urtegård, som han er enerådende herre over. Persillemanden ligner selv lidt en plante: Lang og tynd med pjuksket hår på toppen.

Manitu. Minotauren, der styrer alle de monstre og kræ, du kan finde på at lukke ud i labyrinten. Han går som en gårdvagt gennem gangene, og kender dem ud og ind. Han har en fin lille skat liggende med ting, han har fået i bytte for at hjælpe vildfarne ud af labyrinten - efter han selv har ledt dem på vildspor.

Panikkappen

En folkemængde kan være en meget skræmmende oplevelse. Hvis dragerne er sløve og trænger til action, kan du i første omgang lade tusindvis af mennesker flokkes for at se på dem, juble og gøre nar af dem, fordi de tror, de er kunstneriske luftspejlinger. Måske angriber folkemængden frygtløst dragerne af samme grund. Hvis dragerne skader folkemængden, forvandles den til en kaotisk hob af vrede og frustrerede mennesker. Selvom de ikke er vant til at slås, er en hob, der gør, hvad den kan for at beskytte sine kære, ikke nogen nem modstander.



Retland

- Prins Rufus' rige

Forræderi mod kronen

Retland er et traditionstungt, ordentligt og disciplineret land. Alle folk arbejder, og de gør det med glæde. Landet har gammeldags værdier, hvor det kun er naturligt, at søn følger fader, hvis han har en forretning, mens landets døtre hjælper deres mænd eller passer syge. En stor del af landets befolkning er ansat i det meget omfattende militær. Enten som soldater, vagter og riddere eller med at fabrikere og pleje rustninger, våben, paradeuniformer, heste-harnisk, som medaljesmede etc. Der passes godt på de fattige - den slags tager den stærke kirke sig af. Til gengæld nyder alle højststående præster, hvad der svarer til diplomatisk immunitet.

Bortset fra bjergområdet og Pegasi-skoven er hele Retland civiliseret. Kødqvæg opfedes effektivt, mens man importerer det meste frugt og grønt fra nabolandet Protagonien, og i plantagerne vokser pyntegrønt og bygningstræ i lange, lige rækker. Alle byer er planlagt af arkitekter, og ingen borger får lov at bygge skæve og sære huse. Den slags individer henvises til Ingenmandsland - eller Fattiglemmernes by, hvis de ikke selv har midler til at flytte.

Der er love og regler for det meste i Retland, og som lovpligtig borger kan man gå trygt på gader og stræde, for der slæes hårdt ned på enhver, der bryder Kongens fred. Den megen orden har givet et autoritetstro og veltilpas folk, der alle er enige om, at de bor i det bedste land i verden, men som måske ikke lige er de mest tolerante, når det gælder dem, der er meget anderledes, end de selv.

Drager i Retland vil således vække stort postyr, men menigmand vil samtidigt gå ud fra, at dragernes uorden bliver bragt til orden hurtigt - af myndighederne.

Selvfølgelig er der brådne kar under overfladen på det nydelige land. Og nogle af dem, vil dragerne møde, hvis de vælger at flyve ind over Rufus' rige.

Plottet

Da dragerne krydser grænsen, bliver de mødt af en ridder med et stort skilt, hvorpå der står: "Frygt ikke. Jeg ved, hvem I er." Ridderen er Prins Rufus' nære ven, Ridder Roland, der er gift med Kong Varthaus yngre søster.

Roland er blevet orienteret om Rufus' tilstand af Den Hvide Præstinde. På sit kloster har hun en pegasus, der har fortalt hende sandheden, og nu bønfalder hun gennem Rufus dragerne om hjælp i en penibel sag.

Ærkebisp Ejnor har gennem længere tid skummet rigets fattighjælp til sig selv, og lige meget hvor meget hun har råbt op, har det intet hjulpet. For det første er fattiglemmerne ude af øje, ude af sind for de fleste, og for det andet er Ærkebisp beskyttet af lovens immunitet for kirkens øverste - og lov skal holdes for enhver pris i Retland.

For Den Hvide Præstinde er landets kronprins i drageklæder som sendt fra himlen. I sin anarkistiske forklædning kan HAN gøre noget. Med Roland som udsending og hjælper beder hun om, at dragerne sætter en stopper for bispens rov og bringer fattighjælpen tilbage til hende, så hun personligt kan bringe den videre til værdigt trængende.

Ud over at denne quest indeholder en del usikre momenter i form af guld, jomfruer og griske kirkemænd, er der en ekstra hage ved historien. Prins Rufus er officielt på dannelsesrejse, men ingen aner, hvor han er, og så længe han er væk, er Ridder Rolands fem-årige søn, barnebaronen Nikodemus, retmæssig arving til tronen i kraft af sin mor, kongens søster. Da Ridder Roland opdager, at Rufus er i god behold - omend i drageskikkelse - får ambitionen på sønnens vegne ham til at ofre gammelt venskab. Han har med andre ord et kraftigt motiv for enten at få Rufus ryddet af vejen, eller at få ham til at forblive drage. Om han gør dette ved at stikke sin gamle ven i ryggen, eller ved at hjælpe de andre drager i kampen mod Rufus, er op til multispilleren.





De ti punkter på kortet

Den Ubesmittede Jomfrus kloster

Her oplæres adelens døtre, og det siges, at der er over 200 fornemme jomfruer i det smukke kloster i bjergene. To gange om ugen ankommer en større flok af riddere, men ingen ved, hvad de gør på klosteret. Klosteret ledes af Den Hvide Præstinde.

Kongeslottet

En uhyggelig velholdt, klassisk borg med tykke stenvure, voldgrav, skydeskår og kolde værelser. Som en del af borgen er værksteder og boliger til 500 tjenestefolk, og hver dag omkring middag afholder vagten et indviklet vagtskifte. Borggården er åben, da man ikke er vant til luftangreb.

Kongens nye sommerpalads

Med pres fra Dronningen og prinsessen anlægger man et noget hyggeligere sommerpalads i hvidt marmor tæt på Pegasi-skoven. Her går muskuløse håndværkere og sveder i bare overkroppe, og store, letantændelige barduner skåner for solen. Dronningen og prinsessen overvåger ofte arbejdet.

Turneringen: Bliv Vårens Vogter

I netop disse dage afholdes en stor lanseturnering, hvor alle landets fornemste unge mænd deltager. Her er vajende vimpler, skrydende ungersvende, skinnende dåse-rustninger og ungmøer der sukker og vifter med tørklæder. Vinderen må vælge en brud blandt de unge kvinder i Den Ubesmittede Jomfrus kloster.

Fattiglemmernes by

Man vil ikke have fattige mennesker på gaden i Retland. Familier splittes uden skrupler, alle SKAL tage mod hjælp, og de fattige stuves af vejen på dette afsides sted i bjergene. Stedet køres af gejstlige og af adelige, der er i samfundstjeneste. Det skønnes, der bor godt 5000 fattige i byen (og der er naturligvis ikke besøgspligt fra deres familie).

Pegasi-skoven

Det siges, at der findes en koloni af bevingede heste herude, men kun de færreste har set dem. Disse smukke hvide dyr kan se sandhed og løgne i menneskers hjerter, og et brev skrevet med en pegasus' vingefjer kan ikke lyve.

Jarl Joraks Ruin

Det spøger heftigt i den vindomsuste ruin, der engang var en mægtig borg, som blev brændt efter Jarl Joraks forrædderi mod tronen. Nu har hans borg samlet alt muligt udødt pak ... men så ved man i det mindste, hvor man har dem.

Marmorvejen

Fra kongens slot i Nord til Turneringspladsen i hjertet af riget går en fire meter bred vej, lagt i marmor, til brug for triumftog. Vejen fejes fire gange dagligt af hestetrukne maskiner. Langs vejen står hundredevis af statuer af de helte og heltinder, der gennem generationer har præget Retland.

Ærkebisp Ejnors borg

Vogtet af sine tempelherrer sidder Ærkebispen tungt på al kirke-skat i landet. Godt og vel. Borgen var oprindelig bygget i rene linjer, men Ærkebispen har i sin glæde for guld pyntet og udbygget den, så den nu er fyldt med forgyldte krummelurer og vilde spir.

Ridder Rolands borg

En ganske almindelig borg uden nævneværdig beskyttelse, som bærer præg af, at Ridder Roland er mere en politikens end en sværdets mand. Desuden er han gift med kongens søster og har derfor intet at frygte. Udenfor borgen ligger en stor handelsplads, der blomstrer af såvel markeds- som havneliv.

Vigtigste bipersoner

Prinsens ven - Den Hvide Præstinde.

Abbedissen på Den Ubesmittede Jomfrus kloster. Hun har kontakt til en pegasus, der fortæller hende forskellen på sandt og falsk. Derfor ved hun, at Rufus er Rufus. Desværre har den bevingede hest ikke fortalt hende om Rolands planer om at skaffe Rufus af vejen. Præstinden er et godt menneske, der værner om rigets sjæl, men hun er



træt af klosterlivet. Hun hader Ærkebispens og hans griskhed, og hun hader mange af de selvoptagede, bedrevidende adelsjomfruer, hun har til oplæring i sit kloster. Hvis hun opdager, at Rufus er i fare, vil hun muligvis sætte Ærkebispens tempelhær ind for at hjælpe. Hun vil muligvis også lukke øjnene for, at Rufus og hans venner æder en jomfru eller to, hvis bare det er nogle af de mest usympatiske på klosteret. Og hvis hun opdager, der er konkurrence dragerne imellem, vil hun med glæde gøre sit for at få de to fremmede drager til at gøre gode gerninger, uden de ved af det, så Rufus kommer foran på point.

Prinsens fjende - Ridder Roland (spillet af multispilleren) Roland er en rigtig guttermand. Sådant en, der godt kan lide en god øl og en lang snak om rigets sikkerhed. Han er en fremragende diplomat og en dygtig handelsmand, der kan stikke løgne i alle kulører lige op i såvel venner som fjenders åbne ansigter. Desværre sætter Roland næsen op efter kongemagten på sin lille søns vegne, og det kan blive en grim overraskelse for Prins Rufus.

Kong Varthau af Retland. Rufus' far er en kraftig, aldrende herre med temperamentet udenpå rustningen. Han er general for sin egen hær og råber højt og gerne. Han ved også, at han altid har ret, og det er svært at overbevise ham om en anden sandhed end den, der står i rigets love. Kongen har en indbygget dungeon-logik i stil med: Hvis du ikke tror på Ærkebispens er ufejlbarlig, som der står i loven, må du være mod loven. Og hvis du er imod loven, er du sådan en, loven skal beskytte os mod, og så må du hellere komme i fængsel.

Dronning Sibylle. Prins Rufus' moder er oprindeligt fra Lyrien. Hun trives ikke specielt godt i Retland, og har af samme grund fået gennemtrumfet sit sommerhusbyggeri, så hun har et sted at være i fred. Hun ser gerne datteren giftes tilbage til en lyrisk adelsmand - allerhelst til kronprins Odeon - for hun frygter, at datteren skal ende som hengemt borgfrue i en borg fyldt med mænd, der er pakket ind i metal. Hun vil hellere end gerne lade dragerne bortføre prinsessen. Især hvis hun opdager, at Odeon er en af dem.

Prinsesse Lorelei. Blond pige med stålgrå øjne, smal talje og

en holdning så rank, som sad der et bræt permanent sømmet til hende ryg. Rufus søster har ikke arvet sin mors oprørske sind. Hun er sin fars datter, og det gør hende besidderisk, en smule harpet og på grund af teenage-hormonerne også lunefuld. Hun er trænet i at sætte mænd af alle racer op imod hinanden for at vinde hendes gunst.

Andre bipersoner

Ærkebisp Ejnor. En fed, ærgerrig mand med store ringe på sine korte fingre. Ærkebispens er vant til, at hans ord er lov, og han gør, hvad der passer ham, mens han taler i lange, florumvundne sætninger. Han mener selv, han er Guds gave til retlændingene, og at han er en af landets bedste ryttere og handelsmænd. Ingen af delene er rigtigt.

Ridder Timos. Leder af tempelherrene. En djærv og dygtig kriger, der er født med en sund portion skepsis, og som er ved at være godt træt af Ærkebispens luner. Måske kan han være til gavn for dragerne, hvis de kan overbevise ham om, at Rufus ER den rigtige prins Rufus.

Jarl Jorak. Tidligere folkehelt, der nu leder spøgelseserne i ruinerne fra hans gamle borg. Jarlen prøvede at skubbe en tidligere konge af tronen, men det blev han blot selv et hoved kortere af. Jorak er god til at skræmme folk. Han har en evne til at se, hvad folk er mest bange for, og det bruger han imod dem, så han kan være i fred i ruinen.

Diverse spøgelseser. Jarl Joraks borg er hjemsted for utallige hvileløse gespenster fra alle rigets borge. Her er en sukken og en klagen, og de mange døde slås om de gode spøgepladser på tidligere gangarealer og i soveværelser. Spøgelseserne er parate til at gøre hvad som helst, hvis dragerne vil rydde nogle af de andre spøgelseser bort.

Barnebaronen. Baron Nikodemus er en glad dreng på fem år, der elsker at ride på hest og hader at lære at læse. Han er meget glad for sin gravhund, sin far og for Rufus, og han har absolut ikke nogen planer om at skulle være konge. Han vil meget hellere være røverbaron i Ingenmandsland.



Panikknappen

Du kan altid rykke ud med kongens riddere, hvis dragerne bliver for passive i Retland. Der er uden tvivl kæmpe hæder til den, der kan bringe en død drage for kongens fødder, og det er længe siden, der sidst har været en reel trussel mod borgernes sikkerhed.

Protagonien

- Prins Helulfs rige

Dæmonen i drivhuset

Protagonien er et lykkeligt land i økologisk balance med naturen og sig selv (i hvert fald på overfladen). Landet lever primært af landbrug, og brødføder en stor procentdel af såvel Lyrien som Retland. Der er ingen rigtig store byer i Protagonien, men til gengæld vrirler det med kvalmt idylliske landsbyer, hvor man kommer hinanden ved, og store bøndergårde, hvor man holder høstfest i én uendelighed. Alle indbyggere er naturligvis vegetarer, og man takker moder natur for den mælk, køerne giver som tilskud til den grønne kost. Man takker også Moder Natur for det prægtige vejr, for Protagonien er i den grad velsignet med det smukkeste solskin, den blideste regn og de mildeste vinde i hele verden.

Alt liv er helligt i Protagonien, men det er naturen også. Det giver en række paradoksale situationer, hvor man på den ene side ønsker at redde liv, men på den anden side ikke vil importere kemisk medicin fra Retland til at kurere simple betændelsestilstande med.

Dragerne vil skabe stor furor i landet. Der er ingen tvivl om, at de er skadedyr - især ikke hvis de begynder at brænde marker af og smadre drivhuse - men på den anden side er de en af moder naturs ædle og meget sjældne skabninger, og store dele af befolkningen vil derfor mene, man blot må se magtesløse til dyrenes hærgen og håbe, de hurtigst muligt flakser med vinden mod nabolandet Lyrien.

Plottet

Alt er ikke helt så økologisk og rosenrødt i det lille land, som det i første omgang ser ud til. Mange er parate til at gøre en handel for egen vindings skyld, og der er masser af såvel våben som pressionsmidler i dén ligning. Der gemmer sig sprøjtemidler i krogene, det gode vejr opretholdes ved hjælp af menneskeofringer, og de berømte drivhuse kører i virkeligheden på dæmonenergi.

For 60 år siden bandt Prins Helulfs far en dæmons sjæl i krystal, efter han havde vundet over den i spil. Han brugte krystallet til at bygge store, magiske drivhuse med, som giver hundrede så meget i udbytte som almindelige drivhuse. Hvis/når dragerne smadrer et af drivhusene, slippes dæmonen fri, og den er ualmindeligt vrissen og hævngherrig. Desværre kan selv en mægtig dæmon ikke slå den mand ihjel, hvis man har bundet den i over 50 år, så derfor lover den guld og grønne skove til den drage, der bringer den kongens hoved på et fad. Dæmonen kan manipulere med menneskers sind, og det betyder i praksis, at den kan flytte markøren på en af prinsernes menneske/drage-balanceskema op til fire felter som belønning. Om kongens eventuelle banedrage ønsker at hjælpe sig selv eller sinke en rival er op til ham.

De ti punkter på kortet

Ødeskov. I Ødeskov bor ulve, trolde og træer, der vandrer om natten. Da de alle er en del af naturens balance, lader man dem være i fred, men man har dog sat et to meter højt hegn af selvdøde granraffer op om hele skoven. Det virker besynderligt nok og holder trolde og ulve inde. Endnu mere besynderligt er det, at ingen spørger sig selv om, hvorfor trolde og ulvene finder sig i det.

Bratfald. Verdens største vandfald kaster sig 300 meter ned i en hvirvlende malstrøm (det er til orientering fem gange så dybt som Niagara). Ingen mennesker har turdet kaste sig ned i faldet, men der er vedholdende rygter om, at trolde i Ødeskov ved fuldmåne sniger sig ud af skoven og bruger en tur ned i strømmen som manddomsprøve. Rygtet siger, der er uendelige rigdomme dernede på bunden. **21**



De økologiske marker.

Den eneste dødsstraf i Protagonien udstedes, hvis man spreder gift i naturen (aka. sprøjter sine marker). Især i dette område er man stolt over de mange kvadratmeter prydblanser i alle regnbuens idylliske farver.

Dyrehospice. Intet dyr må sygne hen uden omsorg og kærligt opsyn i Protagonien. Her plejes alverdens rideheste, vagthunde og huskatte til de udånder af sig selv.

Kongens halmslot. Paladset i Protagonien er selvforsynende i form af vind- sol- og vandenergi. Det er bygget i bæredygtigt halm, der er tætnet med ler, og det er fornuftigt og meget kube-agtigt at se på. På taget står universets måske største solfangere, som man på en uheldig dag kan blive totalt blændet af nede fra byen ... eller fra luften.

Drivhusene. De flere tusinde kvadratmeter glas er af det fineste krystal og i sig selv uerstatteligt. Indeni fungerer et ultrafint økosystem inkl. små bestøvelsesalfer, der slet ikke ville kunne leve i den barske fri natur i landet udenfor.

Det glemte tempel. Engang priste man Fader Sol og Moder Måne her. Nu er templet nedlagt og glemt. Men i virkeligheden besøger kongen det fra tid til anden. Ude i templet står en gammel vejrmaskine, som den ellers så bæredygtige konge bruger til den kongelige høsts bedste.

Bjerget med de talende dyr. Mange mennesker prøver ihærdigt at lære at tale med dyrene. Det siges, at der på denne bjergskrånning lever mindre flokke af får, der har lært at kommunikere den anden vej og tale menneskesprog.

Projekt Basilisk. Man er i gang med at genudsætte dyrearter, man ellers havde udryddet, fordi de var farlige eller skadelige for afgrøderne, for eksempel basilisker. Da bæsterne jo imidlertid ER farlige og forvandler andre væsner til sten, hvis man ser dem i øjnene, udsætter man dem i denne øde egn - nær Retlands grænse.

Prinsessens frierfest. Prinsesse Gyrith er på den tid, dragerne krydser grænsen ved at være klar til en uges uaf-

brudt fest i den afsides by Vintheim, der skal ende med, hun kårer sin kommende mand. Efter gammel skik har enhver mand en chance for at vinde prinsessen, men rygter vil vide, hendes hjerte allerede har valgt væbneren Wolf til Steinburg.

Vigtigste bipersoner

Prinsens ven - Holmgeir

Holmgeir er Helulfs gamle barndomsven på tværs af sociale skel. Han taler en smule bondsk, er jævnt hen ret jovial og vil være en belastning for enhver adelig fra ethvert andet land end lige Protagonien, men Helulf er til gengæld tro som guld. Han fungerer i dag som naturfører og er leder af Projekt Basilisk. Holmgeir er en af de eneste, der rent faktisk kan tale med dyrene, og det gør hans arbejde til en blandet fornøjelse, for basiliskerne er i sandhed nogle stenede individer med et forskruet syn på verden og magtbalancen i den.

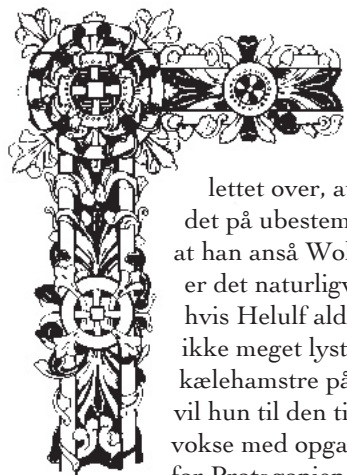
Holmgeir vil kunne få basiliskerne overtalt til at hjælpe Helulf mod Dæmonen i drivhuset. Han vil også kunne overtale basiliskerne til at forklare, hvordan man forvandler folk tilbage fra sten til drager igen, hvis nogen kommer til at stirre på et af dyrene (jo, det kan basiliskerne godt. De kommer hele tiden selv til at stirre på hinanden, og så er det en ret praktisk evne at have).

Prinsens fjende - Dæmonen i drivhuset (spilles af multispilleren)

Dæmonen er ulideligt træt af at være fanget i det kostbare krystalglas, og da den vil være lidt uvant med de frie forhold efter de mange år i fangenskab, vil den generelt overreagere på alle følelsesregistre. Den er ganske enkelt ude af sync med resten af verden.

Dæmonen i drivhuset er i sin frie form skingert grøn, halvanden meter høj, med munden fuld af alt for store, spidse tænder, der får den til at hvisle og have let til savl. Den har fluoriserende flagermusevinger, der med lethed kan bære langt større vægt end den selv - dog næppe en drage, men den er klar til at prøve.

Prinsesse Girana. Prinsessen med de kastanjerøde lokker, de brede hofter og det hvide svulmende bryst elsker alt, der er nuttet, blødt og uskadeligt, og det



er sikkert af samme grund, hun har kastet sin kærlighed på Wolf af Steinburg. Hun er hemmeligt

lettet over, at hendes storebror Helulf er forsvundet på ubestemt tid, for han har aldrig lagt skjul på, at han anså Wolf for et skvat. I kønsbalancens navn er det naturligvis Girana, der overtager tronen, hvis Helulf aldrig kommer tilbage. Det har hun ikke meget lyst til. Hun vil hellere passe de døende kælehamstre på landets dyrehospice, men heldigvis vil hun til den tid være gift, og så vil Wolf uden tvivl vokse med opgaven og blive en fremragende leder for Protagonien (ja, kære læser, du læser rigtigt mellem linjerne. Prinsessen er måske nok en kende naiv).

Kong Helulf XXIX

Kong Helulf tager sit hverv som konge over såvel dyr som mennesker og planter meget seriøst. Det er en stor lettelse for ham, at han har fundet det glemte tempel, så han (tror han) ved hjælp af simple bønner kan styre vejret i landet. Han bruger alle landets finanser på handel og godgørelse og har for mange år siden afskaffet alt militær. Det har vist sig at være en knippelfin plan, der har sparet millioner af guldstykker, for der er ikke brug for det: Man holder sig gode venner med både Retland og Lyrien, og troldene er i sikkerhed bag det store raftehegn, hans folk har sat op rundt om Ødeskov.

Valerian, druide. Valerian holder til i det gamle tempel, hvor han i dybeste hemmelighed ofrer såvel trolde som ulve, får og mennesker til Moder Måne. Ved hjælp af ofrene holder han vejrmaskinen i gang. Han er ikke selv stolt ved denne ofring, og tanken om et drageoffer gør den gamle mand grænsende til kåd, for det ville være offer nok for maskinen til de næste 30 år. Valerian kan forskelligt trolderi med at få træer til at strække sig og lange ud efter sårbare dragemaver og lignende ting.

Andre biperpersoner

Troldkongen Laban. Troldkongen har lavet en underjordisk gang fra Ødeskov til Bratfald, som både bruges af de kåde

unge trolde og deres venner, ulvene. Han nærer et altover-skyggende ønske om at få fat i den mægtige guldskat, han er klar over, fårene ligger inde med.

Fårechefen Krølpeter. Fårene på bjerget har lavet en snedig forretning, hvor de sælger deres uld for guld til udvalgte bønder. De har derfor en anseelig skat på bunden af deres kløft, og de er parat til at indgå en handel med dragerne, hvis de en gang for alle kan blive fri for ulvene i Ødeskov.

Wolf til Steinburg. Prinsessens udkårne er en ynkelig mand, som er parat til at sladre til den første og bedste, hvis han vinder ved det. Han føler sig samtidig hævet over alle andre, fordi han nu er på vej ind i den kongelige familie, og han går ikke af vejen for at true en storskællet drage med bål og brand.

Overgartner Eskild Røllike. Den tromletrinde mand er en form for landbrugsminister, og det er ham, der sikrer, at alle overholder økobalancens regler. Naturligvis har Eskild selv et hemmeligt lager af kemikalier, der ville være det rene napalm i de forkerte hænder ... eller kløer.

Basiliskerne. Basiliskerne er intelligente og møgstygge, men de har magtsyge i generne. De holder lav profil, fordi de godt er klar over, de er under observation - og at det er bedre at vente, til deres antal er noget større, før de prøver at overtage verdensmagten. Imens keder de sig ved grænsen og mobber hinanden og forbipasserende, mens de venter på at overtage verden.

Panikknappen

Der er ingen, der egentlig ved, hvorfor troldene finder sig i at leve bag et pallasdehegn, men du er velkommen til at lade dem have fået nok af deres eksil og invadere landet, hvis dragerne er ved at gå i stå. Troldene er mange, og de kan have forberedt væmmelige, blideagtige våben, der både kan skyde med sten (mod drivhusene), ild (mod huse) og kemikalier (mod stakkels små drager). De kan også have selskab af såvel ulve som vandrende træer.



Ingenmands- land - Solanas hjem

Kampen mod ens egne

Ingenmandsland kan nærmest sammenlignes med et meget stort Christiania tilsat en ekstra portion anarki. Landet ligger kæmpestort og tilsyneladende ugæstfrit i midten af verden, omgivet af bjerge.

Men selvom der er mange øde egne, er her også meget liv. Ingenmands-land er for nogle stedet, hvor de er sendt i landflygtighed, fordi ingen andre lande ville huse dem - hvilket selvfølgelig betyder, her er en stor population af skumle personer. Men for andre er Ingenmandsland netop et fristed. De mennesker, der hverken har kunnet forliges med Retlands disciplin, Protagoniens hippie-kultur eller Lyriens evige byfest søger herud for at skabe deres egen lykke. Derfor kan du også lade dine spilpersoner møde spændende, fremsynede mennesker herude - troldmanden er et godt eksempel.

Ingenmandsland er også befolket af sære dyr og monstre, der ikke kan finde plads i den øvrige verdens slebne natur. Mange beboere bliver ædt af disse kryb eller slået ihjel af stimænd, men trods farer og det generelt ugæstfri miljø hersker her alligevel en vis samhørighed. Man er stolte af ikke at være bukket under for civilisationen.

Plottet

I Ingenmandsland bor troldmanden Salazar. Han er ikke den Troldmand, vi allerede kender fra dette scenarie, men tværtimod hans ærkerival - og kendt som en skidt fyr, der ikke lægger skjul på, at han elsker magt. Han er imidlertid også plaget af en meget stor sort drage, der bor i hans nabolag. Han vil forsøge at hyre dragerne til at bekæmpe den sorte drage, og til gengæld vil han gøre dem uovervindelige med sin magi. Salazar spiller imidlertid på to heste. Han siger, at han vil sætte dragerne på en 'sindsmæssig prøve' for at være sikker på, de er stærke nok til at tåle hans magi. Her får de

lov at hærge som drager i en anden dimension. Desværre kan prisen for dette blive langt mere bekostelig, end de lige regner med.

I praksis skaber han et tågeland, der ligner det, de kender, men som han siger kun er en afspejling og altså ikke virkelig. De får tre opgaver:

- Skænd de fattige ("for at vise, I sætter retfærdighed over barmhjertighed," er hans begrundelse);
- Ødelæg troldmandens tårn ("for at vise, at I er frie i sind og ikke ligger under for den, der gav jer magt");
- Slå den sorte drage ihjel ("for at vise, I er stærke i troen på, at den, der vil sejre, kan gøre det så godt som umulige").

Hvis de gør, som Salazar siger, er belønningen ganske rigtigt uovervindelig. Men tilbage i den virkelige verden vil de se, at de ikke var i en magisk tågeverden, men blot på sære magiske stoffer, og at deres handlinger var ualmindeligt virkelige. I det tilfælde kan der være andre dele af scenariet, der skal justeres efter dragernes hærgen:

- Salazar kan godt gøre dragerne uovervindelige, men han har ikke taget højde for den stærke magi omkring den kvindelige lanse, Aurora (se side 13). Hun kan stadig skade dem.
- Hvis dragerne har ødelagt troldmandens tårn, er den sidste scene selvfølgelig lidt anderledes. I så fald: Troldmanden har overlevet attentatet. Og selvom hans tårn ligger i ruiner, er han ved forholdsvis godt humør. Han kan godt se den ironiske pointe i, at han selv har sendt dragerne ud på den opgave, der ender med at ødelægge hans hjem, og han har en pæn stak penge på kistebunden. Derfor har han nu rejst et stort telt, hvor der er plads til hele hans husholdning, og der er allerede murere i gang med at bygge tårnet op på ny ved siden af.

De ti punkter på kortet

Røverborgen. I Væmmes Skov ligger den ældste borg i Ingenmandsland. Den er halvvejs en ruin, og gennem generationer har den været beboet af røvere. Ingen kan føle sig sikre på rejsen gennem skoven. Med mindre man har skæl og er på størrelse med en mindre bus, selvfølgelig.



Monsterrådet. Her mødes lederne for verdens monstre med jævne mellemrum for at drøfte, hvordan de kan overtage verden. De er heldigvis endnu ikke blevet enige om en strategi.

Troldmandens tårn. Midt i Ingenmandsland troner tårnet. Tårnet består af - ja, tårnet selvfølgelig, men også tilbygninger, hvor tjenestefolk og diverse husdyr holder til. Tårnet står på en bakke og kan ses på mange kilometers afstand. Især om natten, hvor Troldmanden lader det fungere som fyrtårn. Dette er Troldmanden fra første scene.

Skyggeriget. Et fåget sted, der ligner denne verden, men hvor der bare er langt færre ting. Faktisk kan man kun se de ting, som Salazar siger, man kan se. Og i virkeligheden findes stedet ikke, men er kun en magisk rus.

Bombemandens smedje. Bomber til enhver lejlighed: Militære rædselsmaskiner, bomber der spreder komøg over store arealer, eller fyrværkeri i mesterklasse. Smedjen tjener strygende på leveringer til den civiliserede verden - som til gengæld er glad for, at den sprængfarlige smedje ikke ligger i deres land.

Salazars tårn. Tårnet er den højeste bygning i verden. 21 etager bygget i sort sten gør det muligt for Salazar at skue over verden, selvom tårnet ligger afsides. Tjenestefolk og slaver bor i de lavere etager af tårnet, der har et solidt og meget spidst spir af guld på toppen.

Den sorte drages rede. Højt oppe på det flade plateau bor den sorte drages sure søster med sine unger. De er ved at lære at flyve og fange får og andre nyttige ting. Der er tre af de små, og de ville være forholdvist nemme at slå ihjel ... selvom de, som de fleste dyreunger, er urimeligt nuttede.

Kongedømmet Nohr. Kong Nohr er tidligere prins af Retland og en fjern onkel til Rufus. Han har lavet sin egen kongeborg i den ene ende af Ingenmandsland og holder stædigt på, at der i en omkreds af fire kilometer fra slottet er et rigtigt rige, hvor alle skal betale skat til ham. Og det virker tilsyneladende.

Fattigfængslet. Prinsernes tre riger har et fælles fængsel i Ingenmandsland, hvor de smider forarmede forbrydere hen. Når straffen er udstået, slippes de løs i området. Fængslet bestyres af retlændinge, mens Protagonien leverer maden. Lyrien giver lidt penge til foretagendet, men nøjes ellers med at sende fanger. Der er knap 400 indsatte i fængslet.

Det sorte drages grotte. Den sorte drage, Voltex, bor i en stor hule fyldt med skeletter og ting, der glimter. Hulen er i ca. 15 meters højde, og udenfor er der et fladt klippestykke, man kan lande på, hvor Voltex ofte slapper af i solen.

Vigtigste bipersoner

'Ven' - Salazar.

Salazar minder om noget, der kunne være medlem af et punkrock-band. Han er velklædt, elegant og sort i såvel sjæl som påklædning. Han hader Troldmandens objektive tilgang til livet. Han hader mennesker, der ikke tager stilling eller tager kampen op med deres dæmoner. Han hader den sorte drage, Voltex, der fra tid til anden spyr ild på hans blæserovstårn i ren og skær foragt, og som æder de køer, Salazar indkøber til opfedning i dyre mængder, fordi han helst kun lever af mørbrad.

Salazar er ikke bange for at vise, at han er sej. Han er ikke bange for at sige, at han elsker magt og gerne vil have mere. Han taler overklasset og bruger overlegne fagter. Han ville sikkert være en udmærket ven - han er i hvert fald en røvirriterende fjende.

Fjende - Voltex, den sorte drage. (spilles af multispilleren) Voltex keder sig. Han er på sit højeste som drage, men han har aldrig rigtig formået at udfordre sig selv, så derfor fremstår han som ret indskrænket og selvoptaget. Det bedste han ved, er at genere Salazar, for der er desværre ingen dragedamer i miles omkreds, han kan bage på. I hvert fald ikke før Solana dukker op. Voltex vil næppe lade hende være i fred, og han vil håne og pirre og genere de tre prinser på braldrende og overmodig dragemaner, mens han gør hende sin opvartning. Desværre forstår han ikke menneskesprog, så Solana må virke som tolk, når han taler med de tre prinser.



Troldmanden. Troldmanden er Solanas værge. Han er en klassisk troldmand af ubestemmelig alder, som har langt skæg, fordi han har bedre ting at foretage sig end at barbere sig, og som er senet og benet, fordi han ikke synes, det er vigtigt at spise, selvom hans kogekone laver spændende ting til ham.

Troldmanden er tilflytter fra Lyrien. Han kan ikke udstå hverken folke-humor eller finkultur, så i stedet pendler han rundt og sælger sine råd og formularer ved alle verdens tre hof.

Han er en intuitivt klog mand, der eksploderer i vrede og mere eller mindre velovervejede handlinger, når han ikke længere kan klare verdens tåbeligheder. Han har en høj, velafbalanceret moral, men også en realistisk holdning om, at tåber og ignoranter må sejle deres egen sø og ikke fortjener at blive reddet.

Han optræder oftest med stille værdighed og et smil i mundvigen som den mand af verden, han i sandhed er.

Andre bipersoner

Lunte. Bombemanden har et travlt værksted ved sin store gård. Han beskæftiger godt 30 mand, og han tager både mod bestillinger på specialbomber, men har også et lager med uafhængte varer og seriefremstillinger. Han er ligeglad med, om kunden er menneske eller drage. Bare han får penge.

Leon. Emsig mantikor, der leder monsterrådet og mellem møderne flakser rundt for at samle flere tilhængere til den vigtige opgave at samle en fælles hær og mule menneskene én gang for alle. Leon er som en træls fagforeningsmand med vinger og spidse tænder.

Alfarel. Enlig, desperat dragemor, der har mistet sin mave til en bande adelsfolk fra Retland med lidt for meget sprængstof. Hun kunne ellers godt bruge en ny mand på klippen til at styre tre stk. uvorent øgleyngel. Hun vil være meget interesseret i en af prinserne.

Løjtnant Flak. Lederen af Fattigfængslet er en hård nyser, der mener, man selv er skyld i sin skæbne. Han har hurtigt til sværdet ... primært fordi han overhovedet ikke har ordet i sin magt, men er vant til argumenter i stil med: "Fordi jeg siger det."

Røver-Ralf. Vil egentlig med glæde bytte sin røverrede for et pænt hus i Lyrien. Men han har arvet såvel ruin som hverv og mandskab af sin aldrende far, der stadig bor til aftægt på borgen, og som ikke vil høre på, at Ralf hellere vil leve af at skrive skuespil.

Panikknappen

Du er velkommen til at lade de andre drager eller områdets monstre angribe, hvis spillerne trisser rundt og laver ingenting. Dragerne er ikke glade for, at mennesker i forklædning stjæler deres guld og generelt pisser på deres territorium. Det kan blive en grim oplevelse for spillerne at opleve den rigtige vare, der både kan spytte ild og saltsyre, og som er trænede flyvere, der forholdsvis let vil kunne udmanøvrere vores helte. Dragerne vil næppe slå spilpersonerne ihjel. Bare kanøfle dem og smide dem ud af Ingenmandsland.



Verden

Den verden, prinserne kender, består af deres tre lande samt Ingenmandsland. Rundt om dette kontinent er der ikke andet end vand. Det er ikke en del af Dragens Dom, at spilpersonerne skal begynde at udforske resten af verden. Derfor er det skrevet ind som en 'kontrakt' på spilpersonsarket. Så er du fri for pinagtige scener, hvor du er nødt til at sige: "I har nu fløjet i tre måneder ... der er stadig ikke andet end vand at se."





Til slut ...

Improvisation i eventyr og kamp

Som du sikkert har opdaget, er Dragens Dom i princippet fire forskellige scenarier skrevet i ét. Hvis der skulle have været taget hensyn til hver eneste lille 'hvad nu hvis spillerne gør sådan ...?' ville scenariet for det første fylde over 100 sider, og på den anden side ville det være så fyldt med detaljer, at du som spil-leder ikke ville have en jordisk chance for at huske dem allesammen. Der ville være al for stor sandsynlighed for, at du blot ville få en frustreret og rodet spiloplevelse, hvor du primært har brugte tiden på at bladre frem og tilbage i papirerne.

I stedet for utallige detaljer har jeg prøvet at give dig og spillerne et nogenlunde skridsikkert fundament, som I kan improvisere fra. Spillerne gør primært dette gennem deres kort over verden, der gerne skulle skabe sære ideer og koblinger i deres fantasi, og du har fået et kendskab til en håndfuld overordnede plots, og til de folk der bor rundt om i verden.

Det er mit håb, at både du og spillere slipper tøjlerne og frem for alt får det sjovt. Derfor skal du heller ikke selv være bange for selv at finde på. Hverken i forberedelsen eller under selve spillet. De steder, hvor jeg har levnet detaljer i beskrivelsen, er du således mere end velkommen til at brygge videre: Hvorfor finder ulvene sig i at være bag palisaderne i Protagonien? Hvorfor kommer der jævnligt riddere til jomfruklosteret i Retland? Hvilke planter er der lige præcis i Lyriens magiske urtegård? Er de sorte drager i Ingenmandsland Sorax' biologiske familie?

Af samme grund er der ikke stats på dragernes forskellige modstandere og ofre - jeg vil hellere give plads til scenariets flow end skabe kunstige spil-stop på grund af regler. Hvis du synes stats er fede, er du meget velkommen til at lave dem,

men min tanke er, at du i kampens hede slår nogle terninger, ud fra dem vurderer du, hvordan det cirka går og fortæller spilleren, hvad resultatet bliver. Med andre ord: Kamp skal være naturligt integreret i historien og ikke en særskilt del.

En undtagelse fra dette er stats på dragerne selv. Jeg synes, spillerne skal vide, hvis de selv bliver skadet, ligesom de skal have en fornemmelse af, om (og hvor meget) de eventuelt har skadet hinanden. Reglerne for de terningslag, dragerne skal slå, hvis de kommer op at slås for alvor, ser du under regler på side 7.

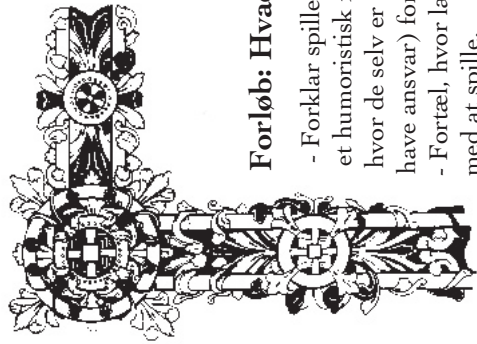
Sikkerhedsnettet

Hvis du inden scenariet føler dig helt på spanden over scenariets åbenhed, kan du sagtens vælge at køre det mere stringent og på den måde være langt mere forberedt på, hvad der vil ske. Det kan også være et relevant valg at træffe, hvis du kommer ind i et spil-lokale med spillere, du klart fornemmer ikke kan administrere de frie rammer. I så fald beslutter du blot at køre for eksempel plottet i Retland og det i Lyrien og så slutte scenariet derefter. Hvis du inddrager Sorax' spiller i planen, skal hun nok få de giftelystne prinser med sig, når hun beslutsomt flyver ind over grænsen til Retland, og de vil knapt opdage, at de bliver trukket ved næsen.

Med ønsker om rigtig god tur



Spilpersoner



Guide til spil-lederen under spillet

Tag disse to ark og kortet over dragernes verden frem, når du kører scenariet. Så er du godt klædt på, og det burde ikke være nødvendigt at bladre en hel masse i de andre papirer.

Førløb: Hvad sker hvormår?

- Forklar spillerne, at de skal spille et humoristisk fantasy-scenarie, hvor de selv er med til at forme (og have ansvar) for historien.
- Fortæl, hvor længe de skal regne med at spille.
- Læs eller fortæl forhistorien
- Del karaktererne ud. Vær sikker på, at især Multispilleren og Sorax forstår deres rolle.
- Brief Sorax' spiller om, at det er ham eller hende, der får spillerne til at vende hjem og slutte scenariet, når tiden er gået.
- Giv spillerne tid til at forberede deres fem minutters præsentation til gæstebudet.

- Kør Første scene. Når spillerne er blevet forvandlet, giver du dem deres dragekarakter og lader dem læse dem.
- Forklar balancen mellem dyr og menneske, hvordan de kan rykke op og ned samt reglerne for kamp og skade (se side 7)
- Giv ordet til Sorax og gå i gang med midtersykket.

- Giv evt Sorax besked, når det er tid, at hun begynder at kede sig og vil hjem.
- Hold evt. løbende opsamlinger på pointgivingen, hvis spillerne ikke gør det selv.
- Giv løbende de rigtige karakterark til Multispilleren, afhængigt af hvor selskabet rejser hen i verden.
- Giv Sorax de medfølgende diplomark, hun skal udfylde og dele ud i slutscenen.
- Spil slutscenen, find en vinder og læs eller fortæl udgangsscenen.

Intro i stikord (version til oplæsning side 2)

Langt væk i verden lå tre kongedømmer
 Lyrien = Kunst og gøgl
 Retland = Disciplin og militær
 Protagonien = I pagt med naturen
 Ingenmandsland i midten = Alle de andre
 Hver lands kronprins ville giftes med den smukkeste Solana er vokset op hos Troldmanden
 Vogtet af en sort drage
 De bejler i kappestrid til de segner
 Troldmanden hader deres larm og ballade.
 En dag inviterer han dem op i sit tårn ...

Outro i stikord (version til oplæsning side 5)

En smuk aften
 Sorax flakser væk med sin udkårne
 Hvad vil fremtiden bringe?
 For dem?
 For de andre?
 Vil drager og mennesker kunne leve sammen i fremtiden?
 Troldmanden er lykkelig
 Han ser hende forsvinde og inviterer de andre på mere øl

Regler

Man slår for 'den frie vilje'. Det er den, der gør et menneske til et menneske.

At ramme: 1d12. Slå under spillerens dragetal

Skade: Spillerens dragetal minus slaget, der ramte

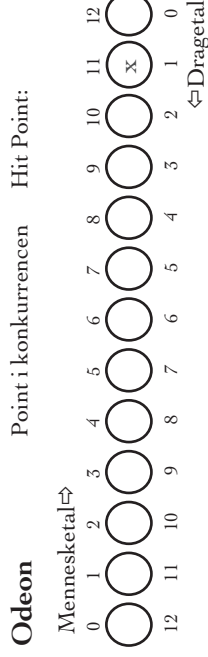
Parrere: 1d12. Slå under spillerens dragetal

Hvor meget parrerres?: Spillerens dragetal minus parer-slaget

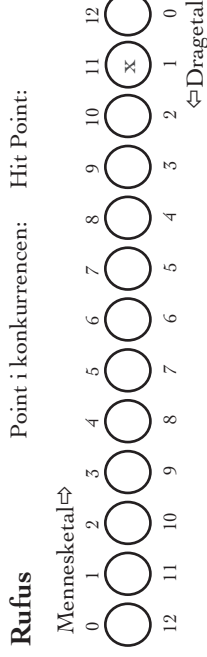
Spilpersonernes balance mellem dyr og menneske

Sådan ser balancen ud, når scenariet begynder. Hold styr på eventuelle op og nedture med de medfølgende brikker, hvis du vil slå på dragernes vegne undevejs i scenariet eller sikre, at der ikke er nogen af dem, der er på vej ovenud eller nedenud af skalaen.

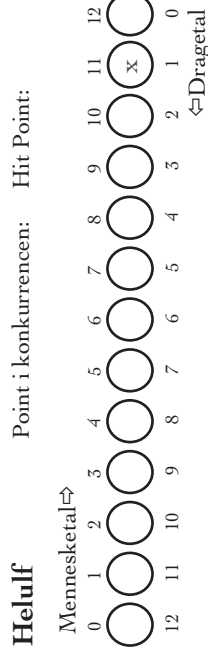
Odeon



Rufus

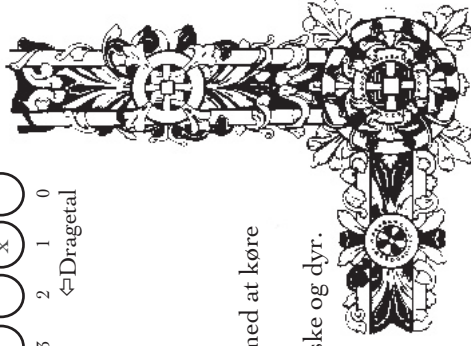


Helulf



De måske allervigtigste fire ting

1. Det er bedre selv at finde på end at panikke.
2. Brug Sorax og Multispilleren til at hjælpe dig med at køre scenariet.
3. Kør på spilpersonernes balance mellem menneske og dyr.
4. Hold øje med at scenariet ikke tager for lang tid.



Lyrien

(se side 12)

Et land præget af gøgl, kunst og magi.

Plot: Kulturministeren vil gerne af med alt gøgl i Lyrien - dermed også Odeon. Dragerne får at vide, der ligger en magisk lanse i bunden af en labyrint, som dræber drager ekstra let. Lansen viser sig at være en fortryllet kvinde.

Prins Odeons ven: Hofnarren Nino.
Fjende: Kulturministeren Cahbon.

Panikknop: Folkemængden.

Multispilleren spiller: Kulturministeren Cahbon samt den kvindelige lanse, Aurora.

Punkter på kortet:

1. Permanent cirkus
2. Rosenfesten
3. Kongens porcelænslot
4. Elver Skov
5. Zoo med den tamme drage
6. Magisk urtegård
7. Gøglerskolen for børn
8. Monsterborgen
9. Royal-Teatret
10. Den store labyrint

Retland

(se side 15)

Et land præget af orden, regler og civilisation.

Plot: Dragerne bliver bedt om at stoppe Ærkebispens røveri af de fattiges penge. Rufus er i fare, fordi Ridder Roland gerne vil se sin lille søn som landets næste konge.

Prins Rufus' ven: Præstinden.
Fjende: Ridder Roland.

Panikknop: Kongens ridderhær.
Alternativt Ærkebispens hær af tempelriddere.

Multispilleren spiller: Ridder Roland.

Punkter på kortet:

1. Den Ubesmittede Jomfrus Kloster
2. Kongeslottet
3. Sommerpalads under opbygning
4. Ridderturnering: Bliv vårens vogter
5. Fattiglemmernes by
6. Pegasiskoven
7. Jarl Joraks Ruin
8. Marmotvejen
9. Ærkebisp Ejnors borg
10. Ridder Rolands borg

Protagonien

(se side 18)

Et land præget af natur, dyr og effektivt økologisk landbrug.

Plot: Dæmonen lover guld og grønne skove til den, der giver ham kongens hoved på et fad. Kongen er i det glemte tempel med sin hemmelige vejrmaskine, der uden hans vidende kører på sjæle.

Prins Helulfs ven: Barndomsvennen Holmgeir.
Fjende: Dæmonen i Drivhuset.

Panikknop: Troldene i Ødeskov angriber.

Multispilleren spiller: Dæmonen i drivhuset.

Punkter på kortet:

1. Ødeskov
2. Bratfald
3. De økologiske marker
4. Dyrehospice
5. Kongens halmstot
6. Drivhusene
7. Det glemte tempel
8. Bjerget med de talende yr
9. Projekt Basilisk
10. Prinsessens frierfest

Ngenmandsland

(se side 21)

Et land præget af anarki, frisind og monste.

Plot: Troldmanden Salazar loker dragerne til at gå op imod Dragen Voltex. Til gengæld vil han gøre dem uovervindelige. Hvis de er uheldige, kommer de til at ødelægge den flinke Troldmands tårn.

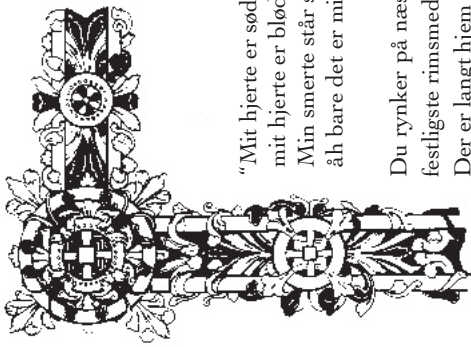
Solanas "ven": Salazar.
Fjende: Voltex.

Panikknop: Monstre galore.

Multispilleren spiller: Voltex.

Punkter på kortet:

1. Røverborgen
2. Monsterrådets samlingssted
3. Troldmandens tårn
4. Skyggeriget
5. Bombemandens smedje
6. Salazars tårn
7. Den sorte hundrages rede
8. Kongedømmet Nøhr
9. Fattigfængslet
10. Den sorte drages grotte



Prins Odeon af Lyrien

"Mit hjerte er sødt for Solana
mit hjerte er blødt og som smør
Min smerte står støt for Solana
åh bare det er mig, som hun vil ha"

Du rynker på næsen ... den sidste linje er ikke helt god, og du er ellers en af de aller-festligste rimsmede derhjemme i Lyrien. Du sukker og kigger rundt.

Der er langt hjem til dit kongerige, hvor din far sikkert lige nu går tur i de pastelfarvede gader og taler med alle de fortryllende børn, der bor i jeres land, og som sikkert netop nu er ved at øve et nyt skuespil af den charmerende slags, der ikke rigtig har nogen handling, men bare er så dejligt umiddelbart. Det eneste, der lige nu minder dig om det smukke land, du en dag skal arve, er din lyserøde silkeskjorte med de vårgrønne bukser og hosebånd. Du sidder på en sten i Ingenmandsland i skyggen fra Troldmandens tårn. Det er heldigvis solskin, men det er et barsk og uciviliseret sted, hvor der hverken er lagt smukke fliser eller udsigt til den mindste lille cabaretforestilling. Og det gør det ikke bedre, at du efterhånden har været her en måned.

Du er ikke alene. Du har din smukke, hvide hest Dømmet med dig. Den kan gøre kunster, og den har bjælder i seletøjet. Du har desværre også selskab af to andre kongesønner, Prins Rufus af Retland og Prins Helulf af Protagonien. I er her i ødemærket med et fælles mål, men kun en af jer vil gå herfra på svævende skyer og leve lykkeligt til jeres dages ende. Oppe i tårnet bor nemlig verdens mest vidunderlige jomfru. Solana med det natsorte hår og de mørke øjne, der spejler sjælen på den, der ser hende. Din kommende dronning. Den eneste jomfru i verden, du overhovedet kan skænke dit hjerte til. Den underskønne pige med den livlige fantasi bor helt herude sammen med sin værg, Troldmanden, men det skal snart være slut. Du vil vinde hendes gunst med sang direkte fra hjertet og trænde gløden i hende. Sammen skal I i triumf vende tilbage til Lyrien, og der vil være folkefest i månedsvis.

Den irriterende lyd af Prins Rufus, der sliber sit paradessværd, får dig ud af dine søde drømme. Stivnakken fra Retland har tænkt sig at eksersere for at imponere jomfruen. Han risikerer højest at vække 'vaghundens' vrede. Du skæver mod himlen, men vaghunden er ikke at se. Den sorte drage Sorax, der vogter Solanas dyd, er tilsyneladende fløjet ud i verden for at æde nogle får eller gøre andre af de afskyelige ting, drager nu gør. Du vender tilbage til din sang. Hjerte har altid rimet så smukt på smerte. Det må kunne bruges til noget! Men igen bliver du afbrudt. Din anden rival, Prins Helulf, er ved at arrangere en blomsterbuket, og han nynner imens. Den ser håbløs ud. Den er fyldt med kornaks, og der er slet ikke farver nok. Du er så træt af dem - begge to.

Apropos underholdning. Du vender tilbage til din sang. I aften er der gæstebud i tårnet, og gæstebudets regel kræver, at du underholder i fem minutter som tak for maden og invitationen. De fem minutter KAN blive de vigtigste i dit liv. Det kan blive dem, der endeligt vinder Jomfru Solana til dit romantiske hjerte.

Prins Odeon er ...

Livsglad, positiv og lattermild. Han sætter en ære i at kunne smalltalke med hvem som helst, og ser ikke nogen grund til at det hele bliver alt for trist. Han gøgler gerne, så længe det ikke går ud over nogen, og han priser generelt kulturen højt, fordi det er den, der gør os mennesker, til noget ganske særligt. Han er en smule pyntesyg på den lidt svansede måde. Han mener, at verden generelt ville blive et meget bedre sted at være, hvis folk smilede lidt mere og hjalp hinanden.

Der er ikke meget i verden, Prins Odeon ligefrem ikke bryder sig om. Men han har det lidt hårdt med regler for reglemente egen skyld. Derfor har han det ikke nemt med retlædere generelt - og dem er Prins Rufus et særligt slemt eksempel på. Derimod kan han godt lide hippietendenserne i Protagonien - selvom det er svært at acceptere, at man går så meget op i den naturlige balance, at man nægter folk medicin, hvis de bliver syge.

Prins Odeons verden

Lyrien, hedder det rige, Prins Odeon er tronarving til. Her bor han sammen med sin far, Kong Lachlan, der står ham meget nær, og sin søster Prinsesse Nohra, der er lige lovlig sort og teenageagtig, og som går lidt for meget op i opera, men det er forhåbentlig bare en fase. Odeons mor er desværre død i en cirkusulykke, da hun frivilligt stillede op i et sabelslugenummer.

I Lyrien ernærer man sig mest ved underholdning og hele den industri, der er omkring den i form af service og organisering. Den lyriske folkesjæl er generelt munter, let og med på en hurtig fest, og Odeon nyder at vandre blandt sit folk, høre om deres ideer, se deres spontane numre og shows og nyde at være i live. Odeon elsker livet. Og glæden. Og sit land.

Bortset fra Narren Nino, der har været tæt på Odeon, siden han var en lillebitte prins, har han ingen rigtig nære venner, men er mere alles ven ... lige bortset fra den sure søster, selvfølgelig. Og kulturministeren Cahbon, der prøver at få mere seriositet ind på nationalscenen.

Ud over Lyrien findes der tre andre riger i verden:

Retland. Et tungt og firkanteret land, hvor al glæde er forstummet under store lag af uklædelige rustninger. Her kommer knudeprinsen Rufus fra.

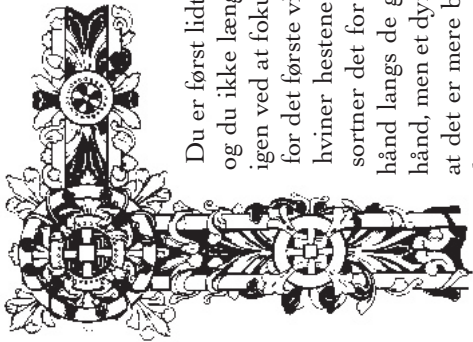
Protagonien. Et meget sært projekt af et land, der forsøger at komme så tæt på naturens om overhovedet muligt - tilsyneladende på bekostning af al kultur. Her kommer den jævne og ret kedelige Prins Helulf fra.

Ingenmandsland. Landet i midten af verden er stedet, hvor alle de mennesker, dyr og monstre, der ikke passer ind i resten af verden, er flyttet hen. Det er et dejligt mangfoldigt sted, der blot er alt for uciviliseret efter Odeons smag. Det er der, han er ved scenariets begyndelse.

Præmisser for scenariet

Når du spiller Dragens Dom er der tre regler, du skal huske:

1. Verden er rund og hverken større eller mindre end det, du kan se på kortet. Det ved alle - også Prins Odeon.
2. Karakterer er blot udgangspunktet for Prins Odeon. Sådan her er han, føler han og synes han lige nu. Måske kommer han ud for ting undervejs, der ændrer ham.
3. Gør dit bedste for at både du og de andre har det sjovt.



Dragen Odeon

Du er først lidt ør - som når nogen i fuld fart svingede dig rundt som barn, og du ikke længere vidste, hvad der var op eller ned. Så finder du dig selv igen ved at fokusere på de ting, du kender. Bygninger, lejren, hestene. Men for det første virker det hele underligt mindre, end det plejer. For det andet hviner hestene angste og rykker i tøjet. Du kigger ned ad sig selv, og så sortner det for dine øjne. Du må blinke flere gange, og da du vil føre din hånd langs de glitrende blå skæl, der nu dækker din krop, er det ikke en hånd, men et dyrs klo, der knirer mod skællene. Du vender dig. Fornemmer, at det er mere besværligt end ellers. Og bag dig ser du ikke bare den sorte drage Sorax, men to ekstra drager. Den ene luende rød, den anden blændende hvid. Du fårer sammen, indtil du kan se, de er lige så forvirrede, som du selv er, og lægger to og to sammen; for nede på jorden - langt langt væk fra dit hoved, står Troldmanden og griner. Du er ikke længere Prins Odeon. Du er dragen Odeon.

Troldmanden har forvandelt dig til et kæmpe bæst med vinger og en lang hale, der sikkert skal give balance i luften, men som her på jorden bare er klodset og i vejen. Du prøver forsigtigt et lille slag med halen, men den nye kropsdel er fuldstændig ude af kontrol, og den drøner ind i staldbygningen med en dump lyd. "Åh nej, gisper du, og så begynder du at grine. For det var ikke noget mægtigt dragebrøl, der kom fra din strube, men din egen lyse mandsstemme. Men mens du griner, mærker du en ny drift trække i dig. En drift, der ikke synes, det er sjovt at grine af sig selv. En drift, der ville have det meget bedre, hvis det var alle de andre, der gik på røven.

Til spilleren:

I næste spalte er der skema med en skala, der går mellem mennesket Odeon og dyret Odeon. Ved scenariets begyndelse er Odeon naturligvis meget menneske. Derfor er hans startpunkt på skalaen 11/1. Hans menneskelige egenskaber står i kolonnen til venstre. Men i løbet af scenariet kan meget ændre sig, for mennesket Odeon er fanget i Dragen Odeons krop, og de dyriske sider af ham, der står i kolonnen til højre river i ham og kan meget vel få tag - og måske oven i købet overtag i ham, efterhånden som scenariet skrider frem.

Spil-lederen vil forklare, hvordan Odeon i løbet af scenariet kan rykke - eller blive rykket - frem og tilbage på skemaet (han vil også forklare reglerne for at slås), men det er dig selv som spiller, der skal finjustere dit rollespil som Odeon, så det løbende passer til hans aktuelle placering mellem dyr og menneske.

Balanceskala:

Mennesketal ⇄	Hit Points: 30	Point lige nu:
0		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		X
12		

Odeons menneskelige træk:

Elsker at le hjerteligt
Ler af sig selv
Laver sjov, der ikke skader andre
Tålmodig og glad
Ærlig
Naiv
Elsker pynteglimmer og pasteller
Lever i nuet
Er sine venners ven

Odeons dyriske træk:

Håner det, der ikke er originalt
Brøler af grin af andres uheld
Laver practical jokes
Rastløs
Den vildeste løgnhals
Snu og beregnende
Elsker tungt guld og stærke farver
Lægger sindrige planer for egen vinding
Går ikke af vejen for at lægge sig i baghold mod venner

Du skal som spiller beslutte:

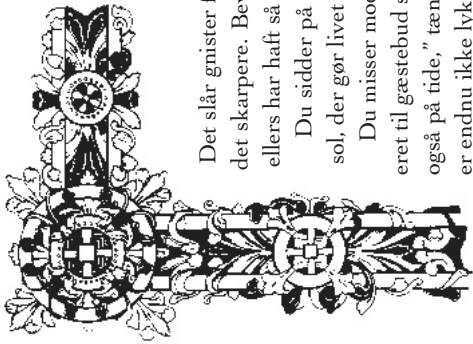
Hvordan Odeon har det følelsesmæssigt inde i den store dragekrop.

Hvor meget Odeon ønsker at kæmpe for at holde på sin menneskelighed.

Om han pludselig føler sig i samme båd som de to andre prinser, eller om han beslutter sig for at være sin egen lykkes smed og fedte for Sorax.

Hvad han vil foreslå, at de skal gøre, for at han fra begyndelsen kan komme foran på point (kig evt. på dit verdenskort for inspiration).





Prins Rufus af Retland

Det slår gnister fra slibestenen, mens du med den øvedes rolige strøg trækker sværdet det skarpe. Bevægelsen forplanter sig dybt ind i din sjæl og giver dig den ro, du ellers har haft så svært ved at finde i de seneste uger.

Du sidder på et væltet træ, hvis uklippede krone giver lidt skygge for den varme sol, der gør livet hedt indeni din paraderustning af sølv-belagt panser.

Du misser mod sollyset op mod Trolldmandens store tårn, hvor du i aften er inviteret til gæstebud sammen med dine to rivaler, Prins Helulf og Prins Odeon. "Det var også på tide," tænker du, for I har slået lejrer ved tårnet i godt en måned nu, og det er endnu ikke lykkedes for nogle af jer at få foretræde hos den mægtige magiker. Du havde ellers regnet med, at du ville være blevet taget imod med åbne arme. En kronprins af blodet, der kom for at anholde om Trolldmandens myndlings hånd, lader man ikke sidde ude i flere uger. Og ganske vist er Jomfru Solana uden sammenligning den smukkeste kvinde i verden, men derfor burde Trolldmanden alligevel ifølge etiketten have budt jomfruens frøere ind med behørig respekt allerede den første dag.

Du falder lidt i staver, mens du rutineret vender sværdet i hånden og bedømmer skarpheden med en fraværende finger på æggen. Dine tanker er gået til jomfruen, der en gang imellem lader sig se deroppe fra tårnet. Du tænker på hendes alvorlige, mørke øjne, håret så sort, at det næsten nægter at reflektere solens lys, og kurverne fra hendes krop, der tegnes mod silkens bløde stof, og som afslører en skikkelse, der vil kunne få enhver mand til at tabe vejret - især når manden som du er 23 somme og stadig ikke har ligget med en kvinde, fordi han har gemt sig selv til den eneste ene.

Du gisper efter vejret og vender i det samme tilbage til virkeligheden. Trods skønheden i tårnet længes du efter dit slot og Retlands brede veje. I stedet er du fanget her i selskab med de to imbecile individer. Prins Odeon sidder krummet sammen om en rulle papir, som han grifler på, mens han mumler tåbelige, ligegyldige rim om kærlighed og brændende hjertes. Prins Helulf er i gang med reelt kvindearbejde. Han binder en stor buket af de vilde blomster, det vrimer med overalt. Som om det skulle imponere nogen. Du rejser dig og går over til Sølvbringe. Din store stridshest står og græsser og vifter fluer væk med halen. Der er alt for mange fluer. Mange flere end derhjemme. Hesten virker formøjet. Det er et sikkert tegn på, at Trolldmandens 'vagthund', den sorte sorte drage, er langt væk, for bare lugten af den gør den stolte hingst nervøs. Du svinger dig i én bevægelse op på hesten og lader den strække ud gennem det bakkede landskab. Du trænger til at være alene med dig selv og dine tanker.

I aften ved gæstebudet kræver reglerne, at I alle tre skal levere fem minutters underholdning som tak for mad og husly. Det kan blive fem minutter, der endeligt afgør hvem af jer, den smukke jomfru vælger til ægtemand. Du hader at indrømme det overfor dig selv, men du er faktisk ikke helt sikker på, at sejren endnu er i hus. Du må yde en særlig indsats. Heldigvis ved du, hvad begge dine rivaler har tænkt sig at diske op med: En tåbelig sang og et eksempel på kvindagtigt arbejde. Det må du kunne gøre bedre - også selvom der kun er et par timer til, at du skal være færdig, hvis du også skal nå at pudse din rustning.

Udleveres til Rufus ved scenariets begyndelse

Prins Rufus er ...

En retskaffen prins, der er opdraget kærligt og disciplinært, så han kan afspejle selve Retlands sjæl. Det land, han er tronarving til at overtage. Han sætter ære og pligt og det at holde sit ord højt, og gør hvad han kan for at gøre 'det gode'. Han overholder regler og normer, fordi han ved, det i længden er det bedste for samfundet, og fordi det er kvindagtigt at lade følelserne løbe alt for meget af med sig.

Der er en vis aggressiv adfærd fortrængt i den unge prins. Sikker på grund af hans cølibat, som, hvis det stod til hans hormoner, har været otte år for længe. Resultatet er en højspændt krop i superform, hvor ikke et eneste hovedhår får lov at falde i en forkert retning.

Rufus har det ikke nemt med sine rivaler. Han synes, de er tøsede, uninspirerende og frem for alt ufårige. Hans konkurrencementalitet ville have det meget svært, hvis en af dem vandt Jomfru Solanas gunst. Det må ganske enkelt ikke ske.

Prins Rufus' verden

Retland er et rigt land af arbejdsomme mennesker, der bygger solide huse af sten, farbare veje og holder landet rent for støv og skrammel. Landet har et stærkt militær og nogle strikse, men retfærdige love, og de to ting til sammen gør kriminalitet tæt på at være ikke-eksisterende. Landet har en stærk kirke, der tager sig godt af de få fattige medborgere, og som tak for denne livsopgave har kirkens mænd immunitet overfor loven (ligesom vore dages diplomater har).

Rufus elsker sin familie højt - især faderen og søsteren, der minder meget om ham selv. Hans mor er oprindeligt lyrisk prinsesse, og hun har aldrig helt fundet sig til rette i det fremmede land.

Rufus' uden sammenligning bedste ven er Ridder Roland. Roland var den tapreste kaptajn i gården, der, som belønning for tapperhed langt ud over pligten (han slog blandt andet en drage ihjel), fik kongens yngre søster til ægte. Nu bor han på et smukt slot med kone og barn, men de to venner ses stadig, så ofte det kan lade sig gøre, og øver deres sværdarm og drikker god øl og fortæller soldaterhistorier.

Ud over Retland findes der tre andre riger i verden:

Lyrien. Et uansvarligt og fjollet sted, hvor hele befolkningen - selv de adelige og hoffet - klovner tiden væk, og hvor mænd går klædt i kvindefarver. Den fløede Prins Odeon kommer herfra.

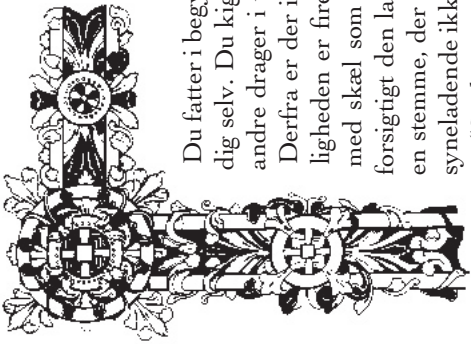
Protagonien. Et land der forsøger at holde sig i balance, men som har forfejlet projektet fuldstændigt ved at gøre det udelukkende på naturens præmisser. Landet leverer langt den største del af fødevarerne til Retland. Her kommer den søre prins Helulf fra.

Ingenmandsland. Her bor Trolldmanden i midten af verden. Det er et anarkistisk og kaotisk sted, hvor alle de individer, der ikke kan tilpasse sig normer og regler i de andre lande, flytter hen.

Præmisser for scenariet

Når du spiller Dragens Dom er der tre regler, du skal huske:

1. Verden er rund og hverken større eller mindre end det, du kan se på kortet. Det ved alle - også Prins Rufus.
2. Karakterarket er blot udgangspunktet for Prins Rufus. Sådan her er han, føler han og synes han lige nu. Måske kommer han ud for ting undervejs, der ændrer ham.
3. Gør dit bedste for, at både du og de andre har det sjovt.



Dragen Rufus

Du fatter i begyndelsen ikke, hvad der skete. Kun at du ikke længere er helt dig selv. Du kigger dig hurtigt om, og ser at der ikke længere er én men tre andre drager i tårngården. Den ene blå og den anden rød, den tredje sort. Derfra er der ikke langt til at se ned af dig selv og erkende, at der i virkeligheden er fire drager. Du er fanget i en kæmpemæssig hvid dragekrop, med skæl som stærkt panser og kløer som de skarpeste sværd. Du vælger forsigtigt den lange hale og blaffer med de kæmpestore vinger, da du hører en stemme, der ikke kommer ude fra verden, men indefra et sted. Du er tilsyneladende ikke alene i dragens krop.

“Se, hvor smuk du er. Større, stærkere og mægtigere end de usle øgler, der kom ud af Odeon og Rufus,” hvisker den. Du virrer med hovedet. Hvem siger noget? Du finder intet svar, men stemmen fortsætter: “Og her står du i en simpel trolldommands gård. Du der burde herske over himlene og jorden og alle paladser og palæer i hele verden,” siger den “De andre er mindrebemidlede og dumme. Men du, Rufus. Du er begavet med en enestående intelligens, og du vil udmanøvrere dem alle og stå som den eneste, retfærdige sejrherre.”

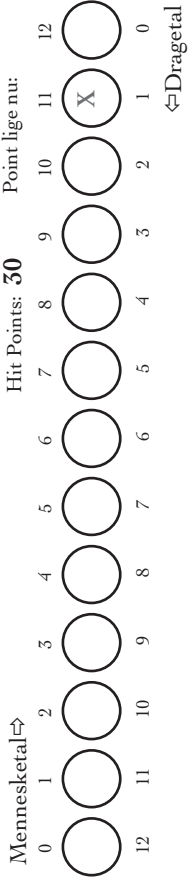
Stemmen er smigrende, og du er tilbøjelig til at give den ret. “Hvem er du?” spørger du igen - denne gang kommer du til at sige det højt, og du forbløffes over, at det er din egen stemme, der kommer ud af munden på dig. Stemmen i dig ler sin kolde og kloge latter: “Jeg er dig,” hvisker den. “Jeg er en del af dig, du først lige er begyndt at lære at kende. Jeg er dragen Rufus. Den ildsprudende hersker af himmelrummet og Jomfru Solanas hjerte - Og sammen skal vi sejre.”

Til spilleren

I næste spalte er der et skema med en skala, der bevæger sig mellem mennesket Rufus og dragen Rufus. Ved scenariets begyndelse er Rufus naturligvis meget menneske. Derfor begynder han scenariet i feltet 11/1. Hans menneskelige egenskaber står i kolonnen til venstre. Men i løbet af scenariet kan meget ændre sig, for mennesket Rufus er fanget i Dragen Rufus' krop, og de dyriske sider af ham, der står i kolonnen til højre, river i ham og kan meget vel få tag - og måske oven i købet overtage - i ham, efterhånden som scenariet skrider frem.

Spil-lederen vil forklare, hvordan Rufus i løbet af scenariet kan rykke - eller blive rykket - frem og tilbage på skemaet (han vil også forklare reglerne for at slås), men det er dig selv som spiller, der skal finjustere dit rollespil som Rufus, så det løbende passer til hans aktuelle tal mellem dyr og menneske.

Balanceskala:



Rufus' menneskelige træk:

Følger reglerne
Moralsk
Står ved sit ord
Selvdisciplineret
Forudsigelig
Dybt seriøs
Måltrettet
Pertentlig
Nøjsom

Rufus' dyriske træk:

Laver reglerne selv
Lyver overbevisende for egen vindings skyld
Grådig
Storladen
Megalomanisk
Hader folk, der ikke tager sig sammen
Iskold logisk intelligens
Overbevisende i sin vrede
Ser sig selv som den eneste sande leder

Du skal som spiller beslutte:

Hvordan Rufus reagerer på at være fanget inde i den store dragekrop.

Hvor meget Rufus ønsker at kæmpe for at holde på sin menneskelighed.

Om han pludselig føler sig i samme båd som de to andre prinser, eller om han beslutter sig for at være sin egen lykkes smed.

Hvad han vil foreslå, at de skal gøre, for at han fra begyndelsen kan komme foran på point (kig evt. på dit verdenskort for inspiration).





Prins Helulf af Protagonien

Du har gennemskuet Solana. Den underskønne kvinde, der sidder højt oppe i sit tårn og lurer ud bag de lette gardiner for at få et glimt af sine tre bejlere, der har slået lejr ved tårnets fod. Som de andre to prinser er du rejst langt for at nå hertil, men foreløbig er det ikke blevet til ret mange ord mellem jer. Hun gør sig kostbar, men ser jer dog alligevel. Lægger mærke til, hvem der synger hvilke sange til hendes pris og måske også, hvordan I behandler hinanden. Hun er med andre ord ikke bare en ualmindelig smuk kvinde - den smukkeste i hele verden, siger man - men også klog.

I aften er en ganske særlig aften. Den smukke jomfru bor hos en mægtige troldmand i Ingenmandsland, og netop i dag har han for første gang, siden I ankom, budt jer indenfor til gæstebud, og du er ikke i tvivl om, at det i aften vil blive afgjort hvem af jer, han vil skænke sin mynd-ling til. Du føler en stærk samvittighed for, at du SKAL vinde. Tanken om, at den væne mønder sine dage i det barske, kvindefjendske Retland, eller i det bløde, evigt eftergivende Lyrien med flødeprinsen Odeon, får det til at løbe dig koldt ned ad ryggen. Du SKAL have hende med hjem til Protagonien, hvor der på den ene side vil være plads til hendes intellekt, men på den anden side også masser af frihed og en natur, der minder om den, hun er vant til herhjemme fra.

Gæstebudets regler kræver, at hver gæst leverer fem minutters underholdning som tak for mad og drikke. Du har endnu ikke fundet ud af, hvad du vil underholde med. Du skæver til dine rivaler. Odeon er gået i gang med at forberede en sang til i aften. Han sidder på en træstub og rimer kvældende ord og synger dem småhøjt for sig selv. Prins Rufus sliber sit sværd - for 25.000 gang, siden I ankom. At sværdet stadig er et sværd og ikke blot en tynd nål, er en gåde.

Selv sidder du lige nu og binder en buket af markens blomster. Ikke fordi du vil underholde med din store botaniske viden, men fordi du gerne vil have dine konkurrenter til at tro, det er det, du har gang i. Mens du øvet lader sine hænder glide gennem Kattegræs, binder dem sammen med Sommerdug og Blå Gurkemeje, overvejer du dine muligheder: Du kan ikke begynde at synge, for selvom det, Prins Odeon sidder og nørkler med lige nu, lyder ualmindeligt grimt og lyserødt, er der næppe nogen tvivl om, at den lyriske prins til sidst vil ende med at have en sang, der er bedre end noget, du selv kan finde på. Odeon har trods alt lært harmonier og gøgl, siden han var helt spæd. Modsat kan du heller ikke begynde at fremtente med alt for firkantet maskulinitet og mod. Den side af sagen vil uden tvivl falde ud til Prins Rufus' fordel. Den retlandske prins er muskuløs og mandig, grænsende til en karikatur. Han ville tage sin stridshest med til bords, hvis det var muligt. Nej, du er i stedet for at bruge stereotyper nødt til at bruge dit gode hoved og finde det helt rigtige, der balancerer lige midt i mellem - der viser Solana og hendes onkel, hvem du virkelig er: En diplomatisk mand, der ser ting fra alle sider. Balance, balance, balance. Du rejser dig tænksomt fra din træstub og går hen til sin tapre gamle ganger Kornblomst og rækker ham den overdågtige vildmarksbuket. Han gumler lykkeligt.

Prins Helulf er ...

hvis han selv skal sige det, i pagt med naturen. Han har en hemmelig drøm om en dag at opnå den perfekte balance mellem tanke og følelse, fordi han er overbevist om, at han da kan komme til at forstå og tale med dyrene. Han er sit ansvar som kronprins bevidst. Han taler gerne længe og indfølelse med hver eneste borger i sit rige, og han er den første, der græder med moderen, hvis han hører, nogen har mistet et barn til sygdom.

Helulf ville allerhelst kaste al civilisation bag sig og drage ud i naturen. Leve af de bær og rødder, han kunne finde, og klæde sig ved hjælp af blade og uld. Han er dog klar over, at hans ligeså naturl-skende, men knapt så rabiate far (som er Helulfs store idol) næppe vil tillade det. Men Helulf hader al den materielle luksus og blinde forbrug. Hvorfor lave veje af sten, når man ligeså godt kan færdes ad dyreveksler? Af samme grund har han kun foragt til overs for sine to rivaler. Rufus ville næppe overleve to dage i vildmarken uden sit sværd og sin rustning - Odeon ville næppe nå uden for døren, før han ville begynde at græde.

Prins Helulfs verden

Protagonien er verdens kornkammer. Mens de øvrige lande kun dyrker afskyeligt kødkvæg, er det Protagonien, der eksporterer så godt som alt korn, frugt og grønt samt prydblatter til såvel Lyrien som Retland. Alt dyrkes økologisk, men nogle steder er der dog taget moderne midler i brug - f.eks. i de gigantiske drivhuse, der giver optimale betingelser for de yppigste vækster.

Så godt som hele Protagoniens folk er beskæftiget med fødevarerbrug. Det er et stolt og jordbundet folk, der sætter balance og dyrevelfærd højere end sig selv. Et godt eksempel på dette er, at man ikke medicinerer ved sygdom, med mindre man kan bruge naturens egne midler. Man vil ganske simpelt ikke risikere at ødelægge den hårfine balance hos moder natur.

Vejret er altid pragtfuldt i Protagonien. Og Helulf tager ofte på flere dages tur rundt i de yderste af-kroge af sit rige - ofte sammen med sin bardomsven Nino, der i dag er chef for et utroligt spændende projekt om gennudsættelse af basilisken, tæt på grænsen til Retland.

Ud over Protagonien findes der tre andre riger i verden:

Lyrien. Et rige båret af uansvarlighed og klovneneri. Et folk uden forbindelse til den natur, der har født dem. De lever udelukkende oppe i deres egne hoveder og drømmer helst dagen bort med teater og gøgl. Dette er Prins Odeons land.

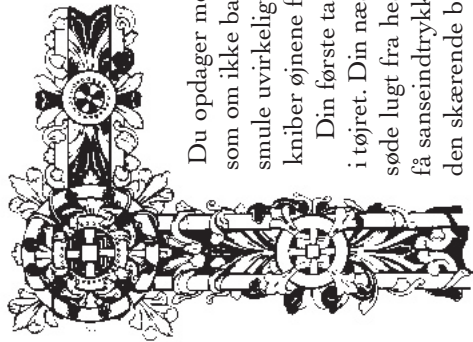
Retland. Endnu et land, der har forkastet natur for kultur. Her er store byer og kæmpe kulturbygninger overalt. Det siges, at flere børn i Retland aldrig har været i en ægte, naturlig skov. Her kommer Prins Rufus fra.

Ingenmandsland. Landet i midten af verden er stedet, hvor alle de individer, der ikke kan tilpasse sig eksisterende normer og regler i de andre lande, flytter hen (eller bliver smidt hen).

Præmier for scenariet

Når du spiller Dragens Dom, er der tre regler, du skal huske:

1. Verden er rund og hverken større eller mindre end det, du kan se på kortet. Det ved alle - også Prins Helulf.
2. Karakterarket er blot udgangspunktet for Prins Helulf: Sådan her er han, føler han og synes han lige nu. Måske kommer han ud for ting undervejs, der ændrer ham.
3. Gør dit bedste for at både du og de andre har det sjovt.



Dragen Helulf

Du opdager med det samme, at der er sket en voldsom forandring. Det er, som om ikke bare din krop er blevet større, men også dit sind. Det er en lille smule uvirkeligt og uhyggeligt, når man som du kender sig selv så godt. Du kniber øjnene fast i, åbner dem igen og ser dig om.

Din første tanke er, at hestene er skræmte. De vrinsker og rykker manisk i tøjret. Din næste tanke er, at du ser dem skarpere, end du plejer - og at den søde lugt fra hestenes kød, kildrer dig i næsen. Du ryster på hovedet for at få sanseindtrykkene væk, og da er det, du får øje på den skinnende hvide og den skærende blå drage, der står og tøver i fårngården sammen med dig, og du lægger to og to sammen. Trolldmanden har forvandet jer til drager ... Du ånder tungt ud i din nye, mægtige monsterkrop, der gløder rødt som ild i solen. En smule røg siver med åndedrættet ud gennem de kraftige næsebor og forsvinder i en lille fin spiral mod himmelen.

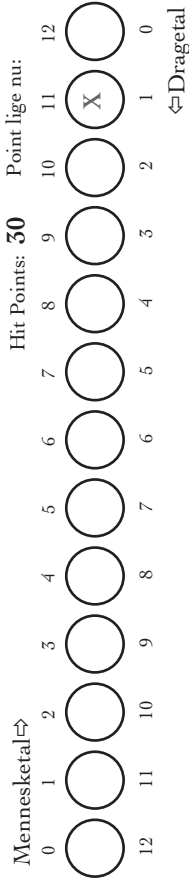
Dragen Sorax ser vurderende op og ned ad dig og smiler skævt ... det går for første gang for alvor op for dig, at den sorte Sorax er en hundrage, og mennesket i dig leder blufærdigt efter noget at skjule sig bag. Du drejer rundt om dig selv, men mister balancen i bevægelsen og per instinkt rækker dine vinger, store som trækroner, op i luften for at sikre dit fodfæste. "Du godeste," udbryder du. Ordene er underlige i dragens mund, men det føles i det mindste trygt, at du stadig har din menneskestemme i behold. Det føles derimod overhovedet ikke trygt, at tanken om grøntsager pludselig helt automatisk får dig til at vrænge på snuden ...

Til spilleren:

I næste spalte er der et skema med en skala, der bevæger sig mellem mennesket Helulf og dragen Helulf. Ved scenariets begyndelse er Helulf naturligvis meget menneske. Derfor er hans udgangspunkt i skemaet 11/1. Hans menneskelige egenskaber står i kolonnen til venstre. Men i løbet af scenariet kan meget ændre sig, for mennesket Helulf er fanget i dragen Helulfs krop, og de dyriske sider af ham, der står i kolonnen til højre, river i ham og kan meget vel få tag - og måske oven i købet overtag - i ham, efterhånden som scenariet skrider frem.

Din spil-leader vil forklare, hvordan Helulf i løbet af scenariet kan rykke - eller blive rykket - frem og tilbage på skemaet (han vil også forklare reglerne for at slås), men det er dig selv som spiller, der skal finjustere dit rollespil som Helulf, så det løbende passer til det aktuelle mellem dyr og menneske.

Balanceskala:



Helulfs menneskelige træk:

- Ansvarsbevidst
- Overbeskyttende
- Moralisk
- Sparer på ressourcerne
- Følsom
- Dyb respekt for naturen
- Søger balance i sit liv
- Foragter kultur og forbrug
- Lyttende

Helulfs dyriske træk:

- Tager, hvad han har brug for
- Temperamentsfuld
- Handler, ikke så meget tid til snak
- Ambitiøs
- Hans følelser kommer i udbrud
- Mistroisk
- Elsker overflod
- Naturen er til for at blive brugt - af ham
- Muskler frem for snedighed

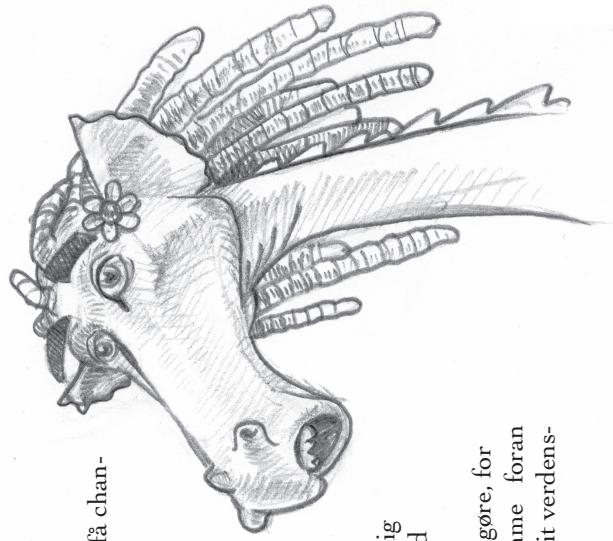
Du skal som spiller beslutte:

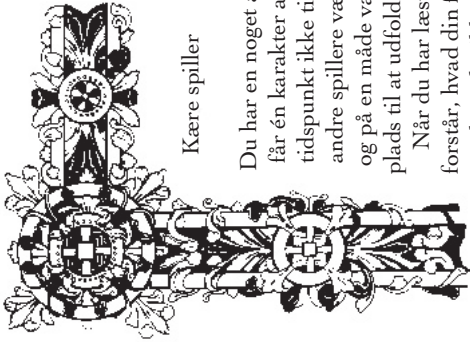
Howdan Helulf reagerer på at få chancen for at leve som drage.

Hvor meget Helulf ønsker at kæmpe for at holde på sin menneskelighed.

Om han pludselig føler sig i samme båd som de to andre prinser, eller om han beslutter sig for at være sin egen lykkes smed

Hvad han vil foreslå, at de skal gøre, for at han fra begyndelsen kan komme foran de andre på point (kig evt. på dit verdenskort for inspiration).





Kære spiller

Multi-spilleren

Du har en noget anden rolle end de øvrige spillere i Dragens Dom. Mens de andre får én karakter at slås med hele vejen igennem, får du flere, og det er på nuværende tidspunkt ikke til at sige, hvilke det bliver. Det afhænger nemlig af, hvilke veje de andre spillere vælger at rejse. Du kommer til at spille tæt sammen med spil-lederen og på en måde være hans forlængede arm i scenariet. Men samtidig skal du nok få plads til at udfolde dine egne ideer.

Når du har læst dette ark, hver du fat i spil-lederen, så han er tryk ved, at du forstår, hvad din funktion i historien er, og I kan lægge yderligere planer. Hvis du overhovedet ikke har lyst til denne rolle, er det NU, du skal sige det til spil-lederen, så du kan bytte med en anden.

Man kan dele din opgave i Dragens Dom op i to funktioner:

1 Du spiller de primære bipersoner

Spillerne kan i dette scenarie bevæge sig rundt i fire forskellige lande. Så snart de er rejst over grænsen til et nyt land, vil du få udleveret den biperson, du skal spille i dét land, samt en beskrivelse af landet. Du kan lade personen handle, så snart du får ham/hende. Du behøver altså ikke vente på, at spillerne opsøger dig. Alle bipersonerne har deres egen agenda, så du får rig mulighed for at manipulere med historien - selvom du også har et ansvar for, at scenariet fungerer.

Du skal sammenligne denne funktion med spilfordelers rolle i håndboldhold: Det er dit job at få spillet til at glide. Og du har medansvar for, at spillerne har det sjovt og får mulighed for at spille deres karakterer godt ud over kanten. Du skal med andre ord, sammen med spil-lederen, skabe rammerne for, at spillerne har det sjovt og kommer ud i sære situationer og får plads til deres gakkede ideer. Selvom du måske spiller en af spillerens fjender, spiller du alligevel på et højt niveau med og ikke mod de øvrige spillere.

Efter første scene får du et ark med spillerpersonernes vigtigste karaktertræk. Med det i hånden har du en god anelse om, hvilke knapper du skal trykke på for at tænde godt op under dem.

2 Du er 'stemmen indeni'

Jobbet som spilfordeler rækker ud over bipersonerne, og der vil også være tidspunkter i scenariet, hvor ingen af dine bipersoner er til stede.

Spilpersonerne kommer i dette scenarie ud for en konkurrence, hvor de skal teste hvem af dem, der er den mest mandige mand i verden. Det er din opgave at puste til denne ild. Du er hver enkeltes vinderinstinkt og samvittighed i én person. Det betyder, at du undervejs meget gerne må have spillerne til side, hviske dem i øret eller sende dem hemmelige beskeder på papir. Du kan komme med bebrejdelser, opmuntringer eller ligefrem 'gode' ideer til, hvordan spillerpersonen kan øge sine chancer i forhold til konkurrenterne. Den indre stemme er ikke et envejs talerør. Den kan sagtens føre samtaler med spillerpersonen.

Udleveres til Multi-spilleren ved scenariets begyndelse

Der er to ting, du skal huske i din funktion som 'stemmen indeni':

- Du skal dele din tid nogenlunde lige mellem spillerne og forsøge ikke at tage parti for eller imod nogen af dem
- Spillerne må ikke komme i tvivl om, om du er en biperson eller deres egen stemme. Du kan f.eks. løse dette problem ved enten at lave stemmen om, når du er 'stemmen indeni', eller du kan sige det ligeud: "Stemmen indeni dig siger: 'Kom nu Rufus. Han ligger og sover. Det er nu, du skal slå til!'"

Din rolle i første og sidste scene: Adjudanten

Adjudanten er ansat hos Troldmanden i Ingenmandsland til at holde hus og sørge for gæster. Dem er der sjældent nogen af, men i aften er der endelig gæstebud. Tre prinser, der har bejlet Troldmandens færm i en måned og bejlet til Troldmandens myndling, Jomfru Solana, er for første gang inviteret indenfor, og der skal være rigtig, officiel middag. Rygtet går, at Jomfru Solana i aften vil vælge sin kommende ægtemand.

Adjudanten har småkedet sig i sin ansættelse hos Troldmanden, og derfor er han godt oppe at køre i aftenens anledning, og han vil gøre sit absolut bedste for, at det skal blive det perfekte gæstebud. Du må selv finde på, hvad der er arrangeret af mad.

Hvordan er han?

Adjudanten er lidt for civiliseret klædt i forhold til, at tårnet er så langt ude på landet. Han er en smule manisk, taler hurtigt, men er også enormt opmærksom på, at alle, inkl. han selv, gør deres bedste med forberedelse og fest. Han har en uvane med at rode sig i håret, når han bliver nervøs.

Hvad er hans mål?

Han håber, at dette bliver den perfekte aften - den aften, som Jomfru Solana senere vil huske som den flotteste og mest romantiske i sit liv (bortset fra den kommende bryllupsfest, selvfølgelig, som Adjudanten også regner med at skulle isænesætte). Han ønsker derfor, at prinserne også får en dejlig aften - og at de gør deres bedste for at underholde selskabet. Gæstebudets regler siger nemlig, at aftenen begynder med, at hver gæst bidrager med fem minutters underholdning, som fyres af, inden middagen.

Hvad er Adjudantens funktion i denne scene?

Du skal som Adjudant sørge for, at de tre spillere, der spiller prinser, får forberedt fem minutters underholdning hver til at dupere jomfruen med (de kommer til at gøre det samme som afrunding på scenariet ... men til den tid har de sikkert ændret syn på, hvad underholdning er, så nummeret bliver et helt andet). Vær med til at give dem ideer, spar med dem, hvis de har brug for det. Nogle spillere vil sikkert kun fortælle, hvad de gør, andre vil optræde live. Det sidste er klart det sjoveste og en god kickstarter for scenariet, men begge dele kan fint fungere.

Når først gæstebudet går i gang, er det dig, der er toastmaster og sørger for, at underholdningen bliver kørt af i et stramt program. Husk at første scene kun er et kort anslag til selve scenariet. Du må med andre ord ikke trække det i langdrag - det er meningen, at spillerne meget snart skal ud på det virkelige eventyr.



De andre spilpersoner

Dragen Sorax

Dragen Sorax har som du en særlig rolle. Hun skal holde styr på spillerne, gejele dem op imod hinanden (ikke som du med indre monolog, men ganske i det åbne), og det er hende, der holder styr på, hvor mange point hver enkelt prins har, og hvor mange point de i det hele taget får for diverse handlinger og ideer.

Sorax er med andre ord konkurrencens enevældige medrejsende dommer. Når du spiller bipersoner, må du selvfølgelig gerne lade dem spille op til hende på lige fod med de andre drager, men du skal ikke bruge kræfter på indre dialog med Sorax. Her kan du nøjes med prinserne.

De tre drageprinsere Odeon, Helulf og Rufus

De tre prinsere er bundet op i en konflikt om balancen, eller mangel på samme, mellem to poler i deres psyke: Mennesket, som de starter med at være i scenariets begyndelse, og dyret (=dragen), som trækker hårdt i deres instinkter og måske får dem til at ændre personlighed undervejs. Denne konflikt kan du også få glæde af at køre på.

Nedenfor ser du prinsernes to sæt karaktertræk. Dem til venstre er mennesket i dem. Dem til højre er dyret.



Prins Odeon af Lyrien

Mennesket

Elsker at le hjerteligt

Ler af sig selv

Laver sjov, der ikke skader andre

Tålmodig og glad

Ærlig

Naiv

Elsker pynteglimmer og pasteller

Lever i nuet

Er sine venners ven

Dyret

Håner det der ikke er originalt

Brøler af grin af andres uheld

Laver practical jokes

Rastløs

Den vildeste løgnhals

Snu og beregnende

Elsker tungt guld og stærke farver

Lægger sindrige planer for egen vinding

Går ikke af vejen for at lægge sig i baghold mod venner.

Prins Rafas af Refland

Mennesket

Følger reglerne

Moralsk

Står ved sit ord

Selvdisciplineret

Forudsigelig

Dybt seriøs

Måltrettet

Pertentlig

Nøjsom

Dyret

Laver reglerne selv

Lyver overbevisende for egen vindings skyld

Grådig

Storladen

Megalomanisk

Hader folk, der ikke tager sig sammen

Iskold logisk intelligens

Overbrusende i sin vrede

Ser sig selv som den eneste sande leder



Prins Helulf af Protagonien

Mennesket

Ansvarsbevidst

Overbeskyttende

Moralsk

Sparer på ressourcerne

Følsom

Dyb respekt for naturen

Søger balance i sit liv

Foragter kultur og forbrug

Lyttende

Dyret

Tager, hvad han har brug for

Temperamentsfuld

Handler, ikke så meget tid til snak

Ambitiøs

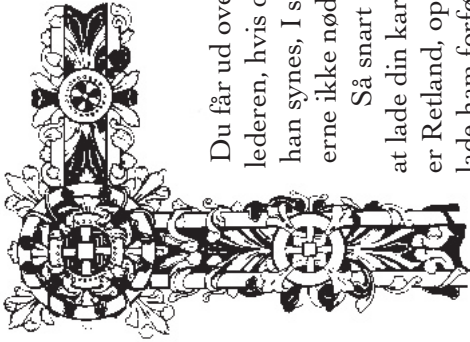
Hans følelser eksploderer

Mistroisk

Elsker overflod

Naturen er til for at blive brugt - af ham

Muskler frem for snedighed



Ridder Roland

- Multispillerens rolle i Retland

Du får ud over denne beskrivelse et kort over landet. Spørg spileren, hvis du er i tvivl om nogle af stederne, og om der er noget, han synes, I skal spille sammen om/hen imod. Du skal huske, at spillerne ikke nødvendigvis ved det samme som dig.

Så snart dragerne har krydset grænsen til Retland, kan du vælge at lade din karakter, Ridder Roland, møde dem. Når dragerne forlader Retland, opgiver din karakter sit forehavende. Du skal altså ikke lade ham forfølge spillerne ind i andre lande.

Riget

Retland er et ordentligt rige. Her er rent og pænt, grænsende til det pertentlige, og her er bunker af love, som landets arbejdsomme befolkning følger med selvfølgelig. Man lever i høj grad af sit store og glitrende militær. Riget regeres af Kong Varthau og Dronning Sibylle. De har en datter, Prinsesse Lorelei, og sønnen Prins Rufus. Der er ikke ligeret i Retland, og derfor arver Lorelei ikke kronen, hvis der skulle ske noget med Rufus.

Det betyder, at kronen i stedet vil gå til kongens noget yngre søsters barn, den fem-årige Nikodemus, hvis far, Ridder Roland, er den person du spiller her i Retland. Han er samtidig nær barndomsven af Prins Rufus.

Rolands officielle opgave

Ridder Roland er sendt ud af ypperstepræstinden for Den Ubesmittede Jomfrus Kloster. Hun ved, at rigets Ærkebispe skovler alle fattigpengene ind til sig selv, men pga. diplomatisk immunitet for kirkemænd, kan man ikke gøre ham noget. Hun har imidlertid af omveje fundet ud af, at Prins Rufus er på vej hjem i skikkelse af en drage. Derfor sender hun Prinsens bedste ven - dig - ud for at briefe prinsen og overtale ham til at sætte en stopper for Ærkebispen.

Hvordan fremstår han?

Ridder Roland er en høj, rank, velplejet, trænet og gæv mand og sine venners ven. Han kan svinge et ølkrus og tale med hvem som helst om hvad som helst. Han er meget mere diplomat og politiker, end han er sværddrager. Han smiler meget, klapper folk på skulderen og virker til at have et gevaldigt overskud, mens han laver evige rænker inde bag det hyperplejede fuldskæg, som han ynder at klø sig tænksomt i.

Hvad er hans mål?

Ridder Roland har en underliggende mission. Selvom han på overfladen er Prins Rufus' allerbedste ven, ønsker han i virkeligheden, at Rufus kommer af dage, så hans egen søn overtager tronen.

Hvad er hans funktion?

Ridder Roland er Prins Rufus' hemmelige fjende i denne del af scenariet. Du må selv bestemme, om dette betyder, Roland vil bremse Rufus, eller snarere hjælpe Rufus' konkurrenter eller begge dele.

Roland kan presse dragerne til at gøre væmmelige ting i en god sags tjeneste og for sit eget bedste.



Dæmonen i Drivhuset

- Multispillerens rolle i Protagonien

Din karakter kender ikke Protagonien i mange detaljer. Derfor får du ikke noget kort over landet. Spørg spil-lederen, om der er noget, han synes, I skal spille sammen om/hen imod.

I modsætning til i de andre lande i scenariet kan du ikke møde spillerne, så snart de er gået over grænsen. Du må vente, til de knuser det store drivhus. Det er både spil-lederen og dragen Sorax instrueret i at 'opfordre' dem til. Du er også velkommen til selv at lade den indre stemme give ideen til Prins Helulf, hvis dragerne ikke knuser glasset.

Når dragerne forlader Protagonien opgiver din karakter sit forehavende. Du skal altså ikke lade ham forfølge spillerne ind i andre lande.

Riget

Protagonien er et land, der går utroligt meget op i at holde sig i pagt med naturen. Man bruger vedvarende energi, der er dødsstraf for at sprøjte sine marker, og langt hovedparten af landets befolkning er vegetarianer. Det siges, at nogle af indbyggerne er så meget i pagt med naturen, at de kan tale med dyrene.

Protagonien regeres af Kong Helulf XXIX. Han har udover Prins Helulf datteren Prinsesse Girana og er enkemand.

Dæmonens skæbne

For mange år siden tabte dæmonen (som du spiller) i kortspil til kongen. Prisen var, at han bandt den til et gigantisk drivhus-kompleks lavet af krystal, der på magisk vis - med dæmonens hjælp - laver ekstra fantastiske grøntsager og frugter. Det er dæmonen rigtig, rigtig træt af og indebrændt over. Det øjeblik, nogen knuser drivhusets glas, er den fri.

Hvordan fremstår den?

Dæmonen er skingert grøn med fluoriserende flagermusevinger, der med lethed kan bære langt større vægt end den selv (dog næppe en drage, men den er sikkert klar til at prøve). Den er kun halvanden meter høj, og dens mund er fyldt med alt for store, spidse tænder. De gør den selvfølgelig enormt farlig, men betyder som bieffekt, at den hvisler og har let til savl.

Når dæmonen slipper fri, er den både meget manisk og relativt motorisk udfordret. Den har siddet fanget i glasset i så mange år, at den er ude af sync med resten af verden, og derfor bliver dens følelsesudbrud generelt bare 'lidt for meget'.

Hvad er dens mål?

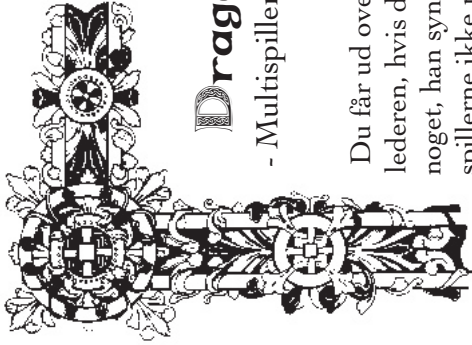
Hævn! Den ønsker hævn over kongen, der, i dæmonens version af historien, snød den og spærrede den inde. Desværre kan dæmoner ikke skade den, der én gang har haft magten over den, så det må den have folk til. Derfor lover den en stor gave til den af dragerne, der bogstaveligt talt vil bringe den kongens hoved på et fad - uden resten af kroppen. Belønningen bundet i, at dæmonen kan manipulere med levende væsners sind.

I praksis betyder det, at den, der hjælper dæmonen, får lov til at flytte op til fire felter på balancen mellem at være dyr og menneske. Spilleren kan både vælge at flytte sig selv eller flytte på en af modstandernes balancer.

Hvad er dens funktion?

Dæmonen er Prins Helulfs fjende, i og med at den så brændende ønsker hans fars død. Dermed er den indirekte hjælper til Prins Rufus og Prins Odeon. Den kan bringe et afgørende konkurrencemoment ind i spillet, fordi en spilperson, der pludselig ændrer karakter fire skridt i f.eks. dyrets retning, meget vel kan være på vej ud på et underholdende sidespor.

Samtidig er dæmonen en kaosfaktor - en joker, der kan være et stort comic-relief-kort, som bringer fortællingen i et mere hæsblæsende gear.



Dragen Voltex

- Multispillerens rolle i Ingenmandsland

Du får ud over denne beskrivelse et kort over landet. Spørg spillet, hvis der er nogle af stederne, du er i tvivl om, og om der er noget, han synes, I skal spille sammen om/hen imod. Du skal huske, at spillerne ikke nødvendigvis ved det samme som dig.

Så snart dragerne har krydset grænsen til Ingenmandsland, kan du vælge at lade din karakter - den store handrage Voltex - møde dem. Når dragerne forlader Ingenmandsland opgiver din karakter sit forehavende. Du skal altså ikke lade ham forfølge spillerne ind i andre lande.

Riget

Ingenmandsland er det store land i midten af verden, hvor der ikke rigtigt gælder nogle regler. Det er et anarkistisk sted, hvor alle de eksistenser, der ikke kan finde sig til rette i de andre lande, søger hen. Her er ikke nogen officiel lov og orden, og det er derfor også i Ingenmandsland, man finder langt flest monstre - inkl. de få overlevende drager. Det er i Ingenmandsland, scenariet begynder, for det er her, Troldmanden har sit tårn.

Det triste dagligdagsliv for verdens mægtigste væsen

Voltex bor i en grotte i Ingenmandsland. Selvom han har en fin hord af glimtende ting og sager, og selvom han fra tid til anden spiser en tåbelig, vilddæren ridder i rustning, keder han sig usigeligt. Ud over at her intet sker, er her en helt urimelig mangel på dame-drager, han kan lægge an på. Den eneste drage i omegnen er hans søster. For at få bugt med kedsohmheden bruger han en god del af sin tid på at chikanere troldmanden Salazar (en anden troldmand end Troldmanden), der har sit kæmpeårn lige i nærheden af Voltex' grotte. Voltex elsker at flagre helt tæt på tårnet, at sværte hans ruder til med ild, at slå ned på hans kvæg og den slags sysler.

Hvordan fremstår han?

Voltex er en kæmpestor, sort, glinsende handrage i sin bedste alder. Hans vinger er brede og stærke og giver ekko i luften, når han slår med dem, og han kan både spy ild og syre. Han ved, at han er verdens herre, og han er generelt 'lidt for meget' - lidt for selvsikker, lidt for selvglad, lidt for bedrevidende, etc. Han har meget levende øjenbryn og kender ikke til begrebet 'privat grænse', men stiller sig gerne helt op i snuden på de folk, han taler til.

Desværre forstår Voltex ikke menneskesprog, så hvis han skal tale med prinsesse, må Sorax oversætte. Det kan han sagtens blive en kende paranoid over.

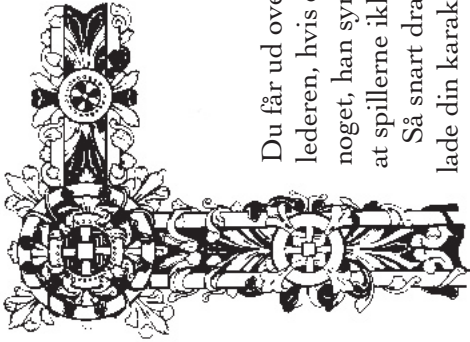
Hvad er hans mål?

At score Sorax og at håne, senere og braldre overfor de tre prinsedrager. Han vil nødtigt lade denne chance gå fra sig for endelig at få en mage, og fra det øjeblik selskabet er indenfor landets grænser, vil han gøre sit yderste for at smigre Sorax.

Hvad er hans funktion?

Voltex skal primært kurtisere Sorax, til han slår krølle på sin egen hale og måske vækker et fælles beskytterninstinkt overfor hende i prinsesse.

Han bryder sig derimod ikke om nogen af prinsedragerne, fordi han dels ser dem som rivaler i forhold til Sorax, og dels hader at de pludseligt kommer tromlende ind på hans territorium. Derfor er han en fælles modstander for dem alle tre, der måske kan få dem til at stå sammen. Hvis han oven i købet finder ud af, at de ikke er rigtige drager, men blot er mennesker i forklædning, bliver han også knotten over dét, fordi en sådan tåbelighed er at gøre grin med hans stolte drageæt.



Kulturminister Cahbon

- Multispillerens rolle i Lyrien

Du får ud over denne beskrivelse et kort over landet. Spørg spillet, hvis der er nogle af stederne, du er i tvivl om, og om der er noget, han synes, I skal spille sammen om/hen imod. Du skal huske, at spillerne ikke nødvendigvis ved det samme, som dig.

Så snart dragerne har krydset grænsen til Retland, kan du vælge at lade din karakter, Kulturminister Cahbon, møde dem. Når dragerne forlader Lyrien opgiver Cahbon sit forehavende. Du skal altså ikke lade ham forfølge spillerne ind i andre lande.

Riget

Lyrien er et lyst og venligt rige båret af glæde, fest og kultur. Befolkningen lever primært af service, og alle har en eller anden form for levevej ved, eller i det mindste levende interesse for, en slags kultur eller gøgl. Riget har en stor værdi af reserve og en meget mineralholdig jord, som udvindes af pendlere fra Ingermandsland, og som gør det muligt at leve på denne måde. Landet styres af den joviale og folkekære Kong Lachlan. Han er enkemand og har ud over sønnen Odeon en meget seriøs datter, Prinsesse Nohra.

Det store stridsspørgsmål i landet

Kulturministeren i Lyrien er i kraft af landets natur rigets absolut mægtigste embedsmand. Han opsnuser alt, der er værdt at vide, og via kongefamiliens synske hofnar, Nino, har han fået nys om, at Prins Odeon er på vej hjem i drageskikkelse, og det er han slet ikke begejstret for.

I Lyrien er der en skarp konflikt mellem vægtningen af finkultur og gøgl, og mens kongen og Odeon står for den folkelige linje, er prinsesse Nohra en seriøs (og en kende sort) teenager, der står på Cahbons fløj, der går ind for at udrydde folkegøglen og indføre ordentlig og opbyggelig kultur i stedet for. Cahbon har derfor en stor interesse i, at Prins Odeon ikke kommer tilbage, så hans egen politik får nemmere ved at brede sig ud i alle afkroge af landet.

Hvordan fremstår han?

Cahbon lever i så høj grad af kulturoplevelser, at han til tider glemmer at spise. Derfor er han en høj, ranglet, mager mand med grånende, velplejet skæg og stærke mørke øjne, der synes at se lige igennem alt. Han har lange, benede hænder med velplejede negle, som trommer utålmodigt i bordet, mens han argumenterer, og han går klædt i flagrende kåber i kedelige farver, hvor han kan gemme vigtige dokumenter og skumle hemmeligheder i.

Hvad er hans mål?

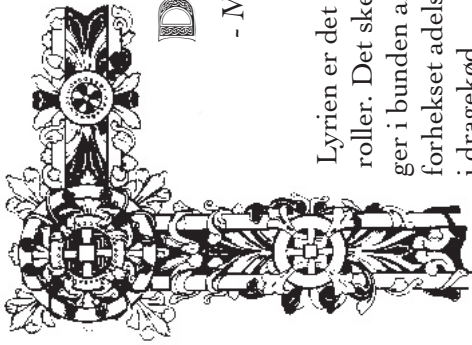
Cahbon vil af med Prins Odeon. Enten ved at få andre til at slå ham ihjel, eller ved at få ham til at være drage for evigt. På den måde vil hans egen politiske linje blive fremherskende i Lyrien fremover.

Cahbon kender til en legendarisk lanse, der ligger et sted inde i monsterlabyrinten (se kortet). Lansen er magisk og kan gå gennem drageskind, som var det smør. Han håber at overtale de andre drager til at finde lansens og bruge den mod deres fælles fjende og rival, Prins Odeon.

Hvad er hans funktion?

Cahbon er Prins Odeons hemmelige fjende i denne del af scenariet (en af de andre bipersoner er Odeons ven og hjælper). Du må selv bestemme, om dette betyder, Cahbon vil bremse Odeon, eller snarere hjælpe Odeons konkurrenter eller begge dele.

Cahbon kan presse dragerne til at gøre væmmelige ting i en god sags tjeneste og for hans eget bedste.



Den køindelige lanse, **Aurora**

- Multispillerens rolle i Lyrien

Lyrien er det eneste land, hvor du kan risikere at skulle spille to roller. Det sker, hvis dragerne får fat i den magiske lanse, der ligger i bunden af minotaurens labyrint. Lansen er i virkeligheden en forhekset adelskvinde, og den er dødsensfarlig, hvis man er forskanset i dragekød.

Hvis du kommer til at spille både Aurora og Kulturminister Cahbon, skal du naturligvis være sikker på at spillerne er med på, hvornår du er hvem.

Hvordan fremstår hun?

Som lanse

Lansen er af lyst træ med sort skaft, men ellers helt enkel. Inde i lansens står tiden stille. Aurora er med andre ord stadig ung og smækker. Som lanse kan Aurora i sagens natur ikke bevæge sig, men hun kan stadig tale. Hun vil lokke og rose og love alverdens ting for at blive brugt mod bare en eller anden drage, så hun kan få sin menneskekikkelse igen. Hun er også parat til at fortælle sin triste historie:

For mange mange år siden skulle hun giftes med en prins, fordi hun var den smukkeste kvinde i verden. Desværre kunne prinsens mor ikke lide hende, og derfor fik moderen sin ærke-mager til at forbande hende og binde hende til denne lanse. Hun vil kun blive menneske igen, hvis lansens gennembryder drageskind - det er naturligvis den onde dronnings påfund, fordi der er så få drager i verden, og der derfor er lille sandsynlighed for, at det vil ske. Som ekstra sikkerhedsforanstaltning blev lansens gemt i en labyrint fyldt med monstre og bevogtet af en minotaur.

Som kvinden Aurora

Aurora er forførende, feminin, skrappelløs og snu som bare fanden. Hun sætter mænd op mod hinanden med et strålende smil, hun er elegant i sine trusler, og

hun arbejder målrettet mod sin egen lykke. Hun har langt, lyst hår, strålende blå øjne, et smil, der lover alt, hvad beskueren ønsker, brede hofter, der vugger, mens hun går, og bløde hænder, der nærmest lever deres eget liv, når de tilfældigt rører en skulder, stryger en kind eller strejfer et lår, mens hun taler med prinserne.

Hun er høflig og reserveret overfor dragen Sorax.

Hvordan virker lansens og Aurora rent regelteknisk?

Lansen går blødt gennem dragebug. Den giver automatisk 3d12 + 10 i skade. Den kan med andre ord slå en af dragerne ihjel med ét hug. Hvis der kommer drageblod på lansens, forvandles den til kvinden Aurora. Hun har stadig dragedræberens evne, men er ikke så stærk, som lansens. Aurora kan med våben i hånd gøre 1d12 + 5 i skade til en drage, og hun behøver ikke at slå for at ramme.

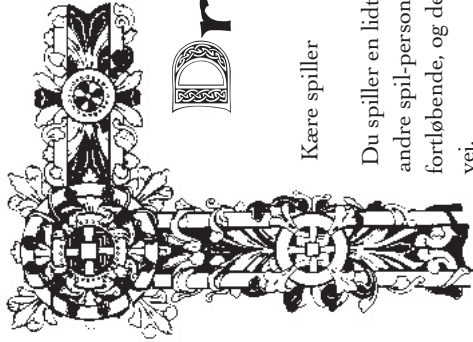
Hvad er hendes mål?

Aurora har to mål i tilværelsen:

1. At bryde forbandelsen, så hun ikke længere er bundet i en lanse, men bliver menneske igen.
2. At få magt gennem ægteskab - meget gerne ved hjælp af en tronarving (det er ingen hindring, han er i drageskikkelse nu).

Hvad er hendes funktion?

Aurora kan så splid mellem dragerne - især hvis de bliver enige om, at hun skal rejse videre med dem ud i verden. Selvfølgelig i sin menneskekikkelse er Aurora farlig for dem, og det kan hun sagtens finde på at spille på. Aurora kan også risikere at gøre hundragen Sorax rigtig jaloux - Sorax, som ellers er metaspiller, kan på denne måde få noget reel modstand i scenariet.



Dragen Sorax

Kære spiller

Du spiller en lidt anden slags rolle i Dragens Dom end de øvrige spillere. Af de fire andre spil-personer er de tre af dem klassiske spilpersoner, der oplever historien fortløbende, og den fjerde spiller tager sig af de primære bipersoner, I møder på jeres vej.

Du spiller dragen Sorax. Sorax er en ung, sort hundrage. Du er samtidig enevældig dommer i en konkurrence mellem tre prinser om, hvem af dem der kan udvikle sig til at blive den mest mandige mand. Ved scenariets begyndelse ved prinserne endnu ikke, de skal ud på en rejse og konkurrere mod hinanden, men du får lidt forhåndsinformation.

I din rolle som dommer er du tættere på spil-lederen, end prinserne er. Du kan få spil-leder-agtige opgaver stukket ud af ham eller hende, og I vil bl.a. være sammen om at beslutte, hvornår scenariet ender. Når du har læst din karakter, bør du og spil-lederen stikke hovederne sammen, så I er nogenlunde sikre på, hvor I har hinanden, og så du er klar over, hvad du skal, og hvad han eller hun forventer af dig.

Sorax/Solanas baggrundshistorie

Du husker kun svagt din oprindelse. Du husker en kæmpestor hule, en mor med varm og rolig ånde og puffende søskende med skarpe kløer og lyden af skæl, der gled mod hinanden efterhånden, som I voksede op og blev for store til reden. Selv den smule husker du kun i glimt. Det er, som om det hele er overskygget af oplevelsen den dag, du faldt ud af reden.

Mens jorden kom farende mod dig, og du var sikker på, at du skulle dø, tog instinktet over, og dine vinger foldede sig ud og bremsede faldet. Du slog et par prøvende slag i luften og flaksede snart efter rundt i tilfældige retninger - reddet fra styrtedøden, men alt, alt for ung til den første store flyvetur.

Du husker, hvordan vinden for alvor fik tag i dine vinger, og at du fortvivlet slog med halen. Du vidste instinktivt, den var dit rør i det vilde vejr, men du vidste endnu intet om, hvordan du skulle manøvrere med den. Resultatet blev en meget lille sort øgle, der blev båret af sted med bankende hjerte, indtil jomfruturen endte med et brat sammenstød mod lodrette sten.

Det næste, du husker, er et fremmed væsen, der trods sin ringe størrelse tårmede sig op over dig, og som du fornemmede på en eller anden måde beskyttede dig mod et andet væsen, der skreg

og skreg og truede dig med en stor pind. Disse scener er den dag i dag printet langt dybere i den hukommelse end minderne om en koldblodet mor i en fjern, fjern hule.

Det, du dengang stødte ind i, var Troldmandens tårn, og din retningsmand var Troldmanden selv. Han bar dig i sin favn op i sit lune værelse, og her boede du, til du blev så stor, at du måtte flytte ned i festsalen. Du lærte at forstå og tale Troldmandens sprog, og selvom I er væsner af helt forskellig art, og han endda er et pattedyr, mens du er en øgle, blev han din uerstattelige ven, mester og den far, man som drage sjældent har meget glæde af i naturen.

Troldmanden er den mægtigste magiker i verden. Han rejste allerede i din barndom meget, men han lod dig nødtigt alene tilbage med sit tyvende i tårnet. Han ville vise dig verden, vise dig, at der er andre steder end Ingenmandsland, hvor I bor, og at mennesker er lige så forskellige som blomsterne i den store mose. Drager er imidlertid ikke lige velkomne i alle dele af verden (læs: ingen steder, bortset fra i Ingenmandsland), og for at holde dig i sikkerhed fra iltre riddere med heltekløe, måtte han beskytte dig på sine rejser.

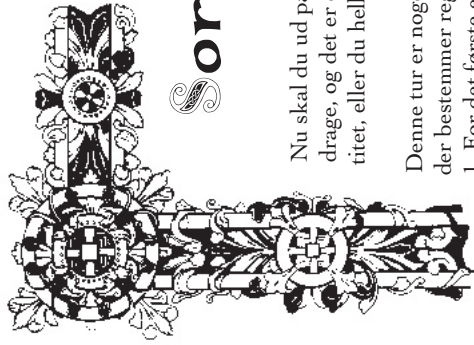
Det gjorde han ved hjælp af en formular. En formular, der gav dig menneskeskikkelse. Som den unge pige, hans myndling Solana, har du rejst rundt i de tre øvrige riger i verden. Du har set ham lave sin store magi, og du har lært meget om mennesker og deres forskellige levevis. Det er en spændende verden, og du har vænnet dig så meget til din menneskeforklædning, at du somme tider ligefrem har bedt om at have menneskeskikkelse, når I var hjemme i tårnet. Det gjorde det nemmere at komme rundt, og du kunne igen være sammen med din mester oppe i hans tårnværelse, hvor du boede, dengang du for mange år siden var en lille bitte øgle.

Menneskeskikkelsen og Troldmanden har bragt andet med sig end blot sikkerhed. Du er i dag meget kultiveret af en drage at være. Du kan begå dig blandt mennesker, uden at du vækker opsigt, og du kan balancere dine dyriske instinkter med en ny bevidsthed, der rummer noget andet end det, du fik ind med modermælken.

Du bor stadig hos Troldmanden. Han er stadig din næreste ven i verden - men du er godt klar over, det er ved at være på tide, at du flyver igen. Denne gang på stærkere og langt mere sikre vinger end den gang, du drøede med panden forrest ind i Troldmandens tårn.

Ved scenariets begyndelse har de tre landes prinser belejret Troldmandens tårn i en måned for hver især at bejle til din hånd. I princippet kunne du blive gift med hvem som helst af dem, for Troldmanden kan ved din overgang til voksen lave en formular, så du for evigt vil leve i din menneskeskikkelse. Dronning er heller ikke nogen skidt fremtidsudsig, hvis det er menneske, du gerne vil være, og der er så godt som ingen ordentlige dragehanner tilbage i verden som alternative ægtemænd ... det største problem i den ligning er, at prinserne er så ulidelige. Da du klagede din nød over dette til Troldmanden, sukkede han dybt, gav dig evig ret, men lovede dig også, at han havde en plan. Den vil han sætte i værk i aften ved et gæstebud, hvor prinserne for første gang bliver inviteret ind i tårnet.

Du har en fornemmelse af, at de tror, du i aften vil vælge imellem dem, men de bliver klogere. Du vil selv være til stede under middagen i din drageskikkelse. Din menneskekammerpige er stand-in for dig som Solana. Iklædt en af dine festkjoler og med slør (det er helt almindeligt - det bruger mange ugifte jomfruer ved officielle middage), der dækker hendes ansigt, ligner hun dig ganske godt både i skikkelse og med det lange, mørke hår.



Sorax som dommer

Nu skal du ud på rejse med de tre prinse-drager. De tror formentlig, du er en rigtig drage, og det er op til dig, om du synes, du får noget ud af at røbe din dobbelte identitet, eller du hellere vil holde det som en overraskelse helt til scenariets slutning.

Denne tur er noget, Troldmanden har sat i sving for DIN skyld, og derfor er det dig, der bestemmer reglerne.

1. For det første er det dig, der bestemmer, hvornår I har været på eventyr længe nok og siger til prinserne, det er tid at vende hjem (snak med din spil-leder om dette. Han har muligvis en tidsfrist, I sammen kan arbejde hen imod).

2. For det andet skal du på denne tur dømme, hvem af prinserne, der er den mest maskuline drage. Det gør du ved løbende at give prinserne point efter en skala, du selv bestemmer (det vender vi tilbage til om lidt). Du er meget velkommen til at fortælle åbent, hvem du giver hvor mange point. Du er også velkommen til at bruge din dommermagt til at presse dragerne til at gøre vilde ting for at komme med i konkurrencen igen.

3. Når turen er færdig, skal du beslutte, hvem af disse tre prinser (om nogen), der løber af med sejren som den mest maskuline og dermed også vinder prisen som din kommende mage.

4. Endelig er denne tur også din sidste, før du træder ind i de voksnes rækker. Troldmanden kan både gøre dig til permanent drage eller permanent menneske. Når du kommer hjem, skal du derfor beslutte, om du fremover vil være dragen Sorax eller kvinden Solana - dit valg KAN selvfølgelig få konsekvens for punkt tre ...

Verden

Du har et relativt godt indblik i, hvordan verden ser ud - dels gennem dine rejser og dels gennem din daglige omgang med Troldmanden. Derfor har du adgang til et kort over hele verden. Prinserne har også kort, men de kan hver især kun se deres eget land og så et lille stykke af naboens.

Lyrien: Et glad folk, der fester meget og er meget interesseret i kultur og underholdning. De fleste er ansat indenfor servicefag. Lyrien har en stor mineralreserve, der gør dette lette liv muligt.

Retland: En superdisciplineret stat med mange love og med trygge borgere, der fejrer foran deres egen dør flere gange om dagen. Mange i Retland er ansat indenfor militæret.

Protagonien: Folket er tæt på naturen og dyrker den økologiske balance, som var det en guddom. Langt størstedelen af verdens fødevarer produceres i dette land, hvor der er dødsstraf for at bruge sprøjtegift.

Ingenmandsland: Dit eget anarkistiske hjemland, hvor der hverken er love eller regering. Her bor de mennesker og dyr, der ikke kan finde sig til rette med den øvrige verden og dens forventninger.

Om prinserne

Du kender alle de tre prinser overfladisk fra dine rejser rundt i verden sammen med Troldmanden. Selvom de har stamtavlen i orden, er der desværre ikke på nuværende tidspunkt nogen af dem, der er særlig drømmeprinse-agtig.

Prins Odeon af Lyrien

En barnlig, useriøs drømmer uden smag med hang til ufarligt folkeøglet.

Det ville være rart at puffe ham i en lidt mere stålsat retning, hvor der kom lidt mere bid i hans humor, og han blev bare en smule mere nærværende.

Prins Rufus af Retland

En selvoptaget, indskrænket og opknappet militærnisse med slikket hår.

Det ville være meget bedre, hvis han blev lidt mere ufin i kanten, slappede lidt af, tog flere chancer og lod være med at leve efter andres regler.

Prins Helulf af Protagonien

En fredselkende hippie, der altid kan se alting fra flere sider, som altid forsøger at mægle, og som nærer et usundt lyserødt forhold til naturen.

Han trænger voldsomt til at lære at tage stilling, lade være med at forsøge at gøre alle tilfredse og til at spise noget kød.

Spiltekniske noter

Prinserne kan styre historien rundt i verden, som det passer dem. Du er velkommen til at manipulere, komme med gode forslag eller presse dem, hvis der er steder du selv (eller spil-lederen gennem dig) ønsker at få dem hen. Jeg vil dog bede dig om at tage disse hensyn:

Generelt: Da du skal være dommer, er du i sagens natur nødt til at være sammen med alle tre prinser hele tiden. Pas derfor på med at splitte selskabet op.

Protagonien: Hvis prinserne flyver herind, må du meget gerne lokke dem til at ødelægge de store krystaldrivhouse, der findes dér. Aftal evt. nærmere med spil-lederen.

Ingenmandsland: Det kan være nemt for dragerne at enes om at hænge i et land, der ikke er et af deres egne kongeriger, men et helt fjerde. Ingenmandsland er til gengæld DIN verden. Du er velkommen til at presse dem til ikke bare at tage den nemme løsning. Ingenmandsland er et fint land at rejse i - men det er synd, hvis det bliver det eneste sted, I besøger i scenariet.

Dragens Dom

MEST DUMDRISTIGE HANDLING

gives til ...

℘

℘

Begrundelse:

Enerådende dommer i konkurrencen om at være mest mand blandt mus:

Sorax

Dragens Dom

MEST YNKELIGE FORSØG PÅ AT
IMPONERE DOMMEREN

gives til ...





Begrundelse:

Enerådende dommer i konkurrencen om at være mest mand blandt mus:

Sorax

Dragens Dom

MORSOMSTE INDSLAG PÅ REJSEN

gives til ...





Begrundelse:

Enerådende dommer i kokurrencen om at være mest mand blandt mus:

Sorax

Sorax



Odeon



Helulf



Rufus

NB: billedet af Solana skal vises i allerførste scene, selvom hun ikke er en spilperson (hun er jo alligevel til stede - i kammerpigens skikkelse)



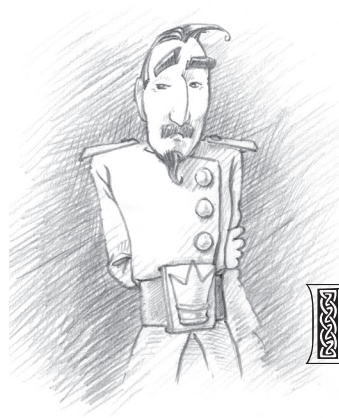
Solana



Odeon



Helulf



Rufus

Verden



Spil-lederens version

Protagonien

1. I Ødeskov bor trolde og ulve. Heldigvis er de lukket trygt inde bag palisadehegn.
2. Bratfald. Somme tider slipper trolde og springer ud fra toppen af dette kæmpevandfald. Det siges, der ligger guld på bunden.
3. Økomarker. Masser af økomarker.
4. Dyrehospice. Selvom man ikke tror på kunstig medicin i dit land kan man godt give de firebenede en værdig afslutning.
5. Kongens slot. Smukt og bæredygtigt bygget af halm og stampet jord, men stadig majestætisk.
6. Landets stolthed er disse kæmpe drivhuse, som er skabt af delikat, magisk krystal. Her gror verdens uden tvivl bedste og største grøntsager.
7. Helt ude ved havet ligger dette nedlagte tempel for en gammel vørgud. Du kan huske, du har været her mange gange, da du var barn. Sikkert sammen med dine får og nu afdøde mor.
8. Her bor en stor flok intelligente får, der kan tale og selv sælger deres uld. Hvad fårene bruger alle de penge til, er der ingen, der ved.
9. Man er begyndt at genudsætte næsten udryddede dyr i deres naturlige habitat. I denne bjergrige egn er der for nyligt udsat basilisksker.
10. Ifølge gammel tradition holder din søster en friefest i denne by. Egentlig burde hver mand have en chance, men desværre har hun tabt sit hjerte til den uduelige taber, Wolf til Steinburg.

Retland

1. Retland deporterer alle udskud og fattige mennesker til denne by langt, langt væk.

2. Ærkebispen er stinkerig, og hans prangende borg er ved at blive udbygget med nyt spir.
3. Ridderturnering. Fejende vimpler, masser af jomfruer og unge mænd på dåse.
4. Kongens borg. Tung, gammel og af sten, men sårbar fra luften.
5. Retlands triumfhøj støbt i marmor. På begge siden er hundredevis af statuer og buster af alle de retlændinge, man gennem tiden har været særlig stolte af.

Lyrien

1. Kongens Slot er grimt og bygget af skrøbeligt porcelæn.
2. Urtegård med eksemplarer af alle lægeplanter og magiske planter i verden.
3. Zoo, der efter sigende har en tam drage.
4. Permanent Cirkus. Hvor klamt kan det blive?

Ingenmandsland

1. Trolldmandens Tårn.
- 2: Den koleriske trolldmand Salazars tårn.
3. Dragegrøtte. Her bor en kæmpestor og møgfarlig dragehan. Sådan en man går i en bu udenom.
4. Dragerede. Her er vist oven i købet unger!
5. Frængsel for hele verdens ækleste afskum. Protagonien leverer mad til stedet.
6. Kongeriget Nohr. Selvstændig bystat. Kongen var engang greve, men han har udråbt sig selv og sine tre døtre til kongelige. Ingen andre lande tager dog dette alvorligt.

5. Gøgler-kostskole, hvor de riges børn lærer at køre på ethuleet cykel og miste ethvert forhold til naturen omkring dem.
6. Monsterborgen - et kombineret tivoli/turistattraktion, men samtidigt der, Lyriens guldreserver ligger.



Verden



Lyrien

1. Den kongelige urtegård huser eksemplarer af hver eneste magiske, læge- eller giftplante i verden.
2. Royal-teateret ejes af din søster. Viser kun finkulturelle teaterforestillinger. Du kommer der ikke så meget.
3. Fars slot er SÅ smukt. Bygget i porcelæn i de stærkeste lyseroede, lyseblå og lysegule nuancer.
4. Zoo. Her har man blandt andet en tam drage, der eedeelsker pølsehorn.
5. Permanent cirkus. Lige gyldigt hvornår på dagen eller året lysten melder sig til klovnier, er der en forestilling i gang.
6. Kostskole hvor landet børn kan lære at finde deres sande kreativ sjæl.
7. Monsterborgen. Kombineret tivoli samt landets skatkammer.
8. Rosenfesten er en permanent byfest, hvor landets landsbyer drager til og konkurrerer festligt på de største tomater og bedste kager og spiller dilettant.
9. Hos elverne kan man blive

transporteret hurtigt, men dyrt, rundt i landet ved hjælp af magiske spejle.

10. Labyrinten er et fjernliggende turistmål for vovehalse. Den bestyres af en vaskeægte minotaur.

Protagonien

1. I Øde Skov bor ruive og troldre, der kun er hegnede inde af at ganske lille palisadehegn.
2. Økologiske marker fylder det meste af Protagonien.
3. Prinsessens Frierfest. En rigtig festlig måde at finde en mand på. Festen varer over flere uger, og alle mænd i landet har en chance for at blive valgt.
4. Det siges at fårene i denne egn taler menneskesprog.
5. Bratfald er verdens største vandfald. På bunden siges det, at der ligger en kæmpe-skat.
6. Hospice for døende dyr.

Retland

1. Pegasierne kan fortælle løgn fra sandhed. De er nok verdens smukkeste dyr.

2. Ruin fyldt med spøgelse. Alle retlands gespæster søger tilsyneladende herhen.

3. Sommerpalads under opbygning. Overvåges nøje af dronningen og prinsessen.
4. Ridder Rolands borg. Han er Prins Rufus' nærmeste ven.
5. Kloster fyldt med adelige jomfruer. Der foregår et eller andet skummelt, for der kommer en flok riddere på besøg jævnligt.

Ingenmandsland

1. Troldmandens Tårn.
2. Bombesmedje, hvor smeden Lunte leverer de herligste fyrværkerbomber til Lyrien.
3. Det selvstændige kongerige Nohr-enselvhøjtidelig greve har udråbt sig selv og sin familie til kongelige.
4. Troldmanden Salazars tårn. De to troldmand er rittervaler. Ham her er langt den mest skumle af dem.
5. Dragegrotte. Her bor en stor, farlig drage, som det endnu ikke er lykkedes nogen ridder at få bugt med.

Verden



Fyrefæ ved verdens ende
 Nordtinderne

Elber Skov

Lyrien

Ingenmandsland

Retland

Væmme Skov

Kyggecamp

Pragtplantager

Brede Bjerge

Protagonien

Pegasusøen

Krystalglas. Giver optimale vækstbetingelser.

3. Øko-markør galore
4. Tåbeprojekt, hvor protagonerne gendudsætter basilisker og andre udrydningstruede dyr. Lige klods op ad grænsen til Retland.
5. Nedlagt tempel. Dine spejdere har ofte set kongen herude i området. Alene.

Ingenmandsland

1. Troldmandens Tårn.
2. Her er ofte mange monstre. Hvad mon de laver?
3. Tåget mose.
4. Fængsel, hvor hele verdens værste afskum, atsoner, Det er retlændinge, der er fangevogtere.
5. Bombesmedje. Hr. Lunte kan producere hvad som helst, der kan eksplodere.
6. Ruin hvor skrappeløse røvere holder til.

Lyrien

1. Kongens hæslige slot af porcelæn i pastelfarver. Ubekyttet fra luftangreb.
2. Royalteateret, hvor de fine tisser fordriver tiden. Ejet af prinsessen.
3. Rosenfesten. En permanent byfest, som alle småbyer valfarter til for at drikke øl og lægge arm.
4. Her bor der nogle elvere, der efter sigende har nogle uvurderlige spejle, de kan bruge til at transportere folk rundt i landet med.
5. En labyrint med mønstre i. Man siger, der ligger et relikvie et sted derinde.

Retland

1. De ubesmittede jomfruers kloster. Ledes af meget sympatisk præstinde.
2. Fars stenborg.
3. Sommerpalads under opbygning.
4. Ridderturneringen: Bliv vårens vogter. Vinderen må vælge en af klosterjomfruerne til kone.
5. Fattiglemmernes By. Her samler man de mindre bemidlede for lettere at kunne hjælpe dem.
6. Her bor pegasier - de kan se i fremtiden og gennemskue løgne.
7. Landsforræderen Jarl Joniks Ruin.
8. Marmorvejen, hvor der er statuer af alle Retlands største helte.
9. Erkebisp Ejnors borg. Han leder fattighjælpen.
10. Ridder Roland borg.

Protagonien

1. Kongeslottet. Bygget af bæredygtigt materiale... halm.
2. Landets stolthed: Kæmpe-drivhuse i ægte, tyndt

Verden



Multispillerens version

Lyrrien - Kulturminister Cahbon

1. Cirkus. Det latterlige folkeshow kan opleves her døgnnet rundt.
2. Byfest. Mere folkegøg. Heldigvis har man rationaliseret landets tusindvis af byfester, så der nu kun er én permanent. Landsbyerne rejser på skift hertil og bondedrikker sig halvt til døde.
3. Slottet. Smukt. Lidt overpyntet.
4. Elver skov. Her har elverne et effektivt transportsystem via magiske spejle. Du bruger det ofte, når du skal have et overblik over rigets tilstand
5. Zoo. Et ynkeligt sted fyldt med børnefamilier, der kommer for at fodre den tamme drage og de andre domesticerede vilddyr.
6. Urtegården. Her vokser alle verdens kendte planter. Også giftpflanter. Du ved præcis, hvor de står.
7. Kostskole for bedre folks børn. Sådan begyndte den i hvert fald. Der er gået lidt for meget ethjulet cykel i den efter din smag.
8. Monsterborg. Meget snedigt at gemme landets guldreserver i et døgnåbent tivoli. Befolkningen passer så at sige på dem.
9. Royalteateret. Tilhører prinsessen. Et fremragende sted, hvor du kommer de fleste aftener, og hvor det er skønånden, der har sin plads og hyldes, som den bør.
10. Labyrint fyldt med monstre. I bunden af den et sted ligger en magisk lanse, der kan gå gennem drageskind, som var det smør.

Ingenmandsland - Dragen Voltex

1. Røverruin. Her kan man stjæle noget guld en gang imellem. Men røverne er blevet sløvere med årene.
2. Monsterrådet mødes her. Den tåbelige manticor og dens venner forsøger at få dig med i deres forening for at overtage verdensherredømmet. Som om du vil dele!
3. Troldmandens tårn. Af en eller anden grund kommer du aldrig her. Måske er det magisk beskyttet?
4. Skygge Sump. Ubehageligt sted, hvor man let kan miste selvkontrollen. Det er dampenes skyld, sagde din mor.
5. Bombesmedje. Menneskets ynkelige forsøg på at lave noget, der minder bare en lille smule om drageånde.
6. Zalassars tårn. Denne troldmand har ingen magisk beskyttelse om sit tårn. Og du elsker at drille ham. Han bliver så eddikesur - og han kan ikke røre dig. Muaaaaaa.
7. Dragerede. Her bor din søster med sit øgleyngel. Hendes mage blev spiddet af den retlandske hær.
8. Nohr. Et fjollet kongedømme, du sommetider raserer for sjov.
9. Fængsel. Her er masser af riddere på dåse og fattige mennesker, der ikke har noget, man kan røve. Med andre ord: Et kedeligt sted.
10. Dragerotte. Dit hjem. Dit slot. Dit skatkammer.

Signaturforklaring til multispillerens kort

Riv arket op og giv spilleren informationerne om de enkelte lande, når/hvis dragerne flyver derind.

Bemærk, at der kun er ét punkt på kortet for ham/hende i Protagonien. Det er naturligvis drivhuset, som dæmonen har været fanget i. Det kan du nøjes med at briefe spilleren mundtligt om.

Retland - Ridder Roland

1. Den ubesmittede Jomfrus kloster. Rigtig mange af adelens betydeligste døtre uddannes her.
2. Kongens slot. Den royale familie er din nærmeste familie nu. Du kommer her ofte og føler dig hjemme.
3. Sommerslot. Dronningen overvåger byggeriet. Det bliver noget lysere i stemningen end hovedslottet.
4. Ridderturnering. Gammel tradition at der holdes turnering blandt de unge mænd her på denne tid af året. Vinderen bliver gift med en jomfru efter eget valg fra klosteret.
5. Fattigby. Ved at samle de mindrebemidlede i ét er de også lettest at hjælpe.
6. Pegasi skoven. Du ser ofte en vinget hest flyve lavt hen over din borg. Hestene har deres gang på klosteret.
7. Ruin. Det spøger i landsforræderens gamle borg. Du håber ikke, dine tanker for din søns fremtid vil gøre, du selv ender her efter din død.
8. Triumfvejen af marmor. Langs begge sider står statuer af landets største helte og statsmænd gennem tiden. De er allerede ved at tage mål til den, der skal stå af dig.
9. Erkebisp Ejnors borg. Den mægtige mand har den rigeste borg i landet. Og dejligt afsondret.
10. Din borg. Du kan egentlig bo hvor som helst. Borgen er ikke specielt godt befæstet, for du har ingen fjender og er mere en diplomatets end en sværdets mand i dag.

Verden



Signaturforklaring til Sorax - Riv arket op og giv spilleren informationerne om de enkelte lande, når/hvis dragerne flyver derind.

Retland

1. Kloster til uddannelse for adelens unge kvinder så de kan blive ordentlige hustruer
2. Kongens slot. Gammel tung ting af sten.
3. Sommerslot. Under opbygning. Her er dronningen og prinsessen ofte.
4. Ridderturnering. Vinderen må frit vælge sin kone blandt jomfruerne. Godt, din værge ikke tænker sådan, men lader dig vælge selv!
5. Fattiglemmernes by. Her stuver man dem væk, så de ikke sviner i byerne.
6. Pegasiskoven. Du bryder dig ikke om de selvhellige heste med glittervinger.
7. Ruin. De siger her spøger.
8. Marmorvej. Her er statuer af alle de kendte i Retland. Næsten kun mænd. De ser alle sammen ynkeligt selvoptagede ud.
9. Ærkebisp Ejnors borg. Måske den rigeste mand i hele verden?
10. Ridder Rolands borg. Han slog en gang en drage ihjel. Du kan ikke lide ham! Han er gift med kongens søster.

Lyrrien

1. Permanent cirkusforestilling i skrøbeligt stofteft.
2. Permanent byfest. Mennesker er så ynkelige, når de har drukket.
3. Kongens slot. Lige så skrøbeligt, som det er kulørt. Det er bygget i porcelæn.
4. Elver Skov. Elverne tjener penge på et transportsystem med spejle. Gad vide, om drager kan klemme sig igennem?
5. Zoo. Her bor det ynkeligste væsen i verden. En tam drage ved navn Jeppe.
6. Urtegård. Alverdens planer gror her. Vogtet af en mand, der ved, hvordan de bruges.
7. Kostskole. Her kan adelens børn lære at gøgle og spille teater.
8. Monsterborg. Her ligger landets guldreserver og et stort tivoli. Lyrrien har tjent godt - rigtig godt - på sine mineralrige områder.
9. Royalteateret. Ejes af prinsessen. Et fint, men lidt snbbet sted, hvor det kun er finkultureller stykker, der får en chance.
10. Labyrint. Her er monstre galore. Landets unge prøver somme tider at finde rundt i labyrinten for at blære sig.

Protagonien

1. Øde Skov. Her bor trolde og ulve, som af en eller anden grund finder sig i at være spærret inde bag et latterligt lille træhegn.
2. Bratfald. Verdens største vandfald. Rygtet siger, der er en skat på bunden.
3. Økologiske marker. Det vrimler med dem over hele landet. De virker så dejligt brændbare.
4. Dyrehospice. Her kan dyr få lov at dø. Men man bruger ikke medicin. Det virker meget formørket på dig.
5. Kongens slot. Bygget af energigtig bæredygtig halm.
6. Magiske drivhuse. Kæmpestore drivhuse, der må have kostet en formue. Landets absolutte stolthed.
7. Nedlagt tempel. Her takkede man i gamle dage for det altid gode vejr, der er i Protagonien.
8. Fårenes bjerg. Fårene kan tale ... det plejer mad ellers ikke at kunne. Det siges, at de selv forvalter salget af deres uld.
9. Projekt Basilisk. Galningene genudsætter basilisker lige op ad Retlands grænse. Det kan KUN give politisk ballade. Det bliver sjovt.
10. Prinsessens frierfest. Alle kan deltage. Festen varer en uge, men helt ærligt. Prinsessen har da for længst valgt, hvem hun vil have, så det er bare spil for galleriet.

Ingenmandsland

1. Røverborg. Men røverne her er ikke, hvad de har været.
2. Monsterrådet. Ledes af en manticoor, der prøver at samle alle monstre for at erobre verden. Det går ikke så godt med den plan.
3. Troldmandens tårn. Dit hjem.
4. Skygge Sump. Her er farligt. Sære dampe gør ting ved folk og monstres dømmekraft.
5. Bombesmedje der laver alt for penge: Bordbomber, frøspredere, dødsmaskiner - you name it, Lunte laver det.
6. Zalasars tårn. 'Din' troldmands kulørte og koleriske rival.
7. Dragerede. Det er ikke her, du kommer fra, men måske er det familie? Du har aldrig talt med dem.
8. Nohr. Selvstrændigt, selvudråbt kongerige, der virker lidt sølle.
9. Fængsel for hele verden. Du fatter ikke helt, hvorfor de andre lande ikke bare beholder deres forbrydere hjemme hos sig selv. På den anden side er dette fængsel noget af det eneste, de tre lande kan enes om.
10. Dragegrøtte. Du har aldrig mødt denne drage. Troldmanden siger, den er primitiv og braldrende, og derfor har han lagt en magisk barriere om sit tårn, så den aldrig kommer forbi.