



Magiens Endeligt

Louise Floor Frelsen

FOROMTALEN.....	2
VELKOMMEN TIL MAGIENS ENDELIGT.....	3
SCENARIET KORT FORTALT.....	5
KARAKTERERNE KORT FORTALT.....	6
FORMEN.....	9
VERDENSSYN.....	11
OVER GRAENSEN.....	14
BYEN TORGOR.....	16
BYMIDTEN	17
BYENS MAGTCENTRUM	17
TEMPLET	18
KROER OG TAVERNER	19
GARNISONEN	21
ARRESTEN.....	21
MAGIKERNES KVARTER	22
SLUMMEN	22
UNDERGRUNDEN.....	23
FANGET	24
FLASHBACKS.....	26
VEJEN TIL UNDERGANG.....	26
MIN FJENDES FJENDE	27
I NATTENS SKYGGER	29
SLAVERI.....	30
DIPLOMATI.....	31
MAGIENS ENDELIGT.....	32



Foromtafen

Verden er i forfald, og det er troldtøjets skyld.

Kaptajnen står rank og truende foran sine fem fanger. Trods de mørke rander under hans øjne, føler han sig ikke længere så udslidt. Han trækker den første af dem på benene for at råbe et spørgsmål, men ombestemmer sig og lader sine knoer tale i stedet.

”Hvem af jer var skyld i pigens død?” Han spyttede ordene ud, som efterlod de smagen af død i hans mund. Det var det forræderiske menneske, der talte først.

Frygten ligger dybt i alle.

Vantro øjne stirrer på ham, da han er færdig med at tale. Elverkvinden forsøger at blinke tårer bort, imens ham, der mangler spidsen af sine ører, ser ud til at være klar til at drage blod – hvis ikke båndene stadig holder ham tilbage.

Kun kaptajnen smiler.

Magien er på flugt.

Hvis der er noget, det rakkerpak har lært sig, er det at se uskyldige ud; det er næsten, som om de ikke selv ved, hvor farlige de er.

Magiens endeligt er en high-fantasy fortælling, om hvordan magien forsvinder fra verden, fordi frygt driver den på flugt.

Scenariet handler om de fem sandheder, der ses af fem personer, der er på flugt fra en verden, hvor de ikke længere hører til.

En person er ikke den samme i andres verdensbillede som i sit eget, derfor vil spilleren få fem forskellige versioner af sin karakter, hvem man er afhænger af øjnene, der ser.

Fakta:

Forventet spilletid: 5 timer

Spillere: For fem spillere og en spilleleder

Genre: En fantasy-dystopi

Forventning til spillere: For spillere, der har lyst til at spille karakterrollespil og er friske på at spille forskellige versioner af deres karakter undervejs i scenariet; og som gerne vil være med til at forme historien.

Forventning til spilleleder: Spillelederen skal være villig til at lede spillerne igennem scenariet, men acceptere at spillerne i givne situationer har ret til at bestemme historiens gang. Der skal beskrives en verden, der konstant vendes på hovedet, og der vil være behov for bipersonsrollespil.

Louise Floor Frellsen: Debuterede i 2006 med Krydsild og har siden været henholdsvis medforfatter og forfatter på Stone of Destiny og En ridders fortælling.



Velkommen til Magiens Endeligt

Tak fordi du har valgt at læse og forhåbentligt også en gang at spille Magiens Endeligt

Magiens Endeligt er en historie om forfølgelsen af alle magiens væsener. Det er beskrivelsen af en verden, der er i forfald på grund af ting, der ligger uden for vores indflydelse, og af hvordan vi på grund af behovet for en sydebuk og manglende vilje til at tilsidesætte stolthed og opsøge hjælp slår benene væk under en allerede svag verden.

Det er en historie om, hvordan menneskers frygt ændrer verden, og hvilket ansvar vi har over for os selv og overfor verdenen, selv når den vender os ryggen. Men frem for alt er det en illustration af, hvor forskellig verdenen kan være for os alle.

Rundt omkring i scenariet vil der forekomme pergamentssider som den på næste side, disse indeholder information om den verden, der spilles i, sådan som jeg forestiller mig den; det er gjort tydeligt, fordi det er fyldt, og det ikke er strengt nødvendigt. Det eneste, du virkelig behøver at vide om denne verden, er, at magien en gang spillede en stor rolle og var ganske velset, men at den tid efterhånden er ovre; verden er hærget af borgerkrig imellem troldtøj og normale mennesker. Troldtøjet er ved at tabe, og magien er ved at forsvinde fra denne del af verden.

Til at gøre det tydeligt hvem der tales om, og hvilket verdensbillede der benyttes, er der benyttet forskellige skrifttyper knyttet til hver af karaktererne.

Clash Ulfsbane – *Clash Ulfsbane*

Nidak Sortflamme – *Nidak Sortflamme*

Isuren Frostsol – *Isuren Frostsol*

Talagan Vindvæver – *Talagan Vindvæver*

Ravan Ørnsklo – *Ravan Ørnsklo*

Bipersoner - *Bipersoner*

Tak for hjælp, vejledning og støtte

Anders Floor Frellsen

Anne Floor Eriksen

Mads Bo Frellsen

Johanne Arbirk Wenstrup

Christian Dahl-Petersen

Klaus Meier Olsen

Hvis du har nogen spørgsmål eller kommentarer, er du velkommen til at skrive til mig på Louise.Floor@Frellsen.net



Historiens gang

I mange århundreder har mennesker og magiske væsener eksisteret side om side. Nogen har boet iblandt mennesker, som en del af deres samfund, og andre har boet i deres egne riger, under jorden, i skovene, i bjergene eller på de åbne vidder i huse og byer meget lig dem, der findes i menneskesamfund. Til tider har nationer bekriget hinanden på grund af strid om, hvor en grænse skal løbe, på grund af brudte handelsaftaler, eller fordi en fuld konge har talt over sig. Lande har fået nye konger, og grænser har flyttet sig; verden er foranderlig, men mange ting forblev trods det de samme.

Idagi har altid været en del af dagligdagen, nogen holdt af det, andre frygtede det, men alle accepterede det. For nogen var magi en praktisk foranstaltning, for andre en form for underholdning og for endnu andre, et våben som helte kunne bruge i kamp mod ondskab.

Denne gang er det anderledes. Igennem flere år har mange lande lidt under dårlige vejrforhold, hvilket er gået hårdt ud over handelsaftaler, politiske alliancer og den brede befolkning tillige. Kolde vintre og manglende føde har medbragt flere epidemier, der har sænket befolkningstallet betydeligt. Det seneste år slog høsten helt fejl, og nøden plager lande på alle sider af grænserne i så høj en grad, at krig end ikke er en mulighed for at forbedre økonomien.

Ingen ved præcis, hvordan det gik til, at trolldøjet blev gjort til de skyldige,

hvor det startede – men mange kunne se logikken. Trolldøjet er dem, der kan manipulere hele verden, de burde også kunne ændre vejrforholdene, hvis de ville, kunne de have undgået al nøden. Aldange af elverne lader i hvert fald til at klare sig bedre, og ingen af dem er blevet rørt af sygdommene. Når trolldøjet nedværdiger sig til at hjælpe, giver de kun en brøkdel, af hvad de har, og deres magi kan slå ihjel, men den kan ikke brødføde de sultne.

Det begyndte som små udfald i byerne, angreb på trolldøj, hvoraf de fleste havde levet der så længe, at de knapt nok havde kontakt til de magiske samfund. Rejsende af magisk afstamning blev behandlet ubehøvet. Aldange kroer tog ikke imod dem, og al handel blev ført til særdeles høje priser, og i sidste ende blev det til reelle overgreb. Langsomt bliver byerne tomt for alt, hvad der havde med magi at gøre. Krigen er ved at bevæge sig ud i det åbne, menneskene er ved at opbygge hære med de sidste ressourcer, de har. Alle forsøg på diplomatiske løsninger er blevet behandlet med så stor ringeagt, at de er blevet opgivet. Trolldøjet er ved at opbygge deres forsvær, og i bestemte egne opfattes det bedste forsvær som et godt angreb.

Aldange ledere ønsker krigen, for det er det eneste, der kan samle den smuldrende befolkning og holde dem fra oprør. Det er en desperat handling, men den virkelige fjende er det ikke muligt at samle våben op imod.

Scenariet kort fortalt

Dette er fortællingen om en verden i frygt, om væsner på flugt, om magien der dør, og om hvordan vi hver især ser verden forskelligt.

Dette er en historie om racisme og flugt. Vi frygter, det vi ikke forstår. Vi har brug for syndebukke. Hver gang vi handler på baggrund af vores frygt, vil vi miste noget.

Dette vil blive belyst igennem en række konflikter: forfølgelse, muligheden for at fastholde en identitet, når man bliver konfronteret med nye verdensbilleder, om flugten er en løsning, eller om man har et ansvar over for den verden, man kommer fra, så vel som, hvor meget man er villig til at opgive af sig selv for at finde en plads i verden.

En lille gruppe på fem personer, der har mistet deres plads i samfundet enten på grund af en ændring i verden omkring dem eller på grund af en ændring i dem selv, forsøger at finde verdens kant for at kunne lægge den verden, der ikke ønsker dem, bag sig og finde et sted, hvor de kan komme til at høre til. Rejsen er forløbet, som man kunne ønske, indtil de når byen Torgor, hvor de bliver opdaget og fanget af et regiment spejdere. Herfra er de i kaptajn Armels nåde; en ting, der kan findes på et meget lille sted.

Scenariet har tre faser, i første og sidste vil spillerne alle spille deres karakter, som den opfatter sig selv, og i den midterste del vil de spille den version af dem, som andre ser. Spillet foregår ikke kronologisk.

Første del: Grænsen, i denne del vil spillerne spille deres standard roller for at have mulighed for at lære dem at kende, så vel som at blive introduceret for, hvordan verden er – imod dem.

De skal ganske enkelt krydse en grænse ind til endnu et land. Enten må de forsøge at snige sig ind, eller de må overbevise grænsevagterne om, at de har ret til at rejse ind i landet.

Anden del: Forhøret; her spiller spillerne skiftevis deres egen rolles verdensbillede og de andres, det vil sige, at de også spiller forskellige versioner af deres egen karakter. Dette foregår efter, at karaktererne har rejst igennem Strana i flere uger.

Karaktererne er blevet afsløret som illegale magivæsner eller magisympatisører under en misere i byen Torgor. De bliver tilbageholdt af autoritetsmagter og blive forhørt om, hvad der foregik i byen. De vil hver især blive udspurgt og må en af gangen fortælle, hvad de oplevede i Torgor.

Via spørgsmål vil nogle retningslinjer blive sat, hvorefter forløbet bliver gennemspillet i den udspurgtes verdensbillede. Under dette forløb vil verden, de ser, inklusiv de andre roller blive formet ud fra den udspurgtes verdensbillede.

Der behøver ikke at være overensstemmelse imellem de enkelte beretninger.

Tredje del: Her spiller spillerne atter deres egen form af karakteren, om end de muligvis er blevet påvirket af at have set andre versioner af dem selv og verden.

De bliver alle angrebet af troldtøj, og kaptajnen har, om han får mulighed for det, ret til at fælde dom over karaktererne og tage stilling til, hvorvidt de skal have ret til at gå fri, eller om de har gjort sig skyldige i forræderi mod hele den menneskelige race og må bøde for dette.



Karaktererne kort fortalt

Følgende er en gennemgang af karaktererne, både som de ser sig selv, og som andre ser dem. Det er vigtigt, at du før spilstart gør det klart for spillerne, at de kommer til at spille forskellige versioner af deres karakter. Det vil altid være den version af karakteren, der hører til det verdensbillede, der spilles, som er vigtigst, hvad, der står i denne version er sandheden, når der spilles i det verdensbillede. Så længe det ikke er i modstrid med det, der står i den relevante version, vil alt, der står i den oprindelige karakterbeskrivelse – personen i sin egen opfattelse – dog gøre sig gældende.

Jeg anbefaler kun at udlevere personens egen opfattelse af sig selv til at begynde med og så tilføje de andre, når der springes til tilfangetagelsen. Du kan enten udlevere alle delversioner på en gang, før I begynder på flashbacks, eller du kan udlevere dem en af gangen, når I bevæger jer ind i det respektive flashback.

Clash er gammel soldat, der er vant til at være en autoritetsfigur. Han plejede at være fortaler for at behandle troldtøj mildt, indtil han selv blev direkte offer for deres handlinger. Han er nu, imod sin egen vilje, kendt som forræder iblandt mennesker og helt iblandt troldtøj. Han udnytter denne position til bedre at kunne ramme troldtøjet, hvor det gør ondt, men er desperat for at genvinde sin gamle anerkendelse.

Nidak ser Clash for en mere brutal og dystere version af sig selv. Hans had til alle mennesker gør, at han forventer, at Clash forråder troldtøj ved enhver lejlighed.

Isuren tror på, at han er den helt, han udgiver sig for at være.

Talagan regner ikke Clash for mere end en krigsliderlig tåbe, men forventer, at han er på troldtøjets side.

Ravan kender Clash som en helt fra legenderne, men ser en dystere veteran, der har opbygget foragt for troldtøj og mennesker tillige.

Nidak er mørkelver, men har tabt sin ære og kan derfor ikke vende tilbage til sin klan. Det er ham uvant ikke at have et regelsæt og æreskodeks at arbejde ud fra. Han er opdraget til at være kriger og andres værktøj og føler ikke medlidenhed. Han ser ned på mennesker og troldtøj tillige, hvis ikke der er tale om hans egen race.

Clash opfatter Nidak som en psykotisk, amoralsk og æreløs morder uden konsekvensfornemmelse.

Isuren tror på, at Nidak er en blød fyr, som spiller hård og bare har brug for en udstrakt hånd.

Talagan mener, at Nidak er en kamæleon, der forsøger alt for at finde et substitut for sin klan.

Ravan frygter ham, fordi han er en dygtig kriger, men tror, at han kæmper for en særlig sag, at han er en nobel kriger med en mission.

Isuren er en mild men bestemt elverkvinde. Hun har fungeret som diplomat for sit folk, men idet hendes mand bliver dræbt, opgiver hun håbet om en fredelig løsning. Mennesker er for bange for magiens børn, og derfor er den bedste løsning at fjerne, det de frygter. Selv frygter hun at give efter for det had, der er begyndt at spire i hende og at komme til at adressere verden med ligegyldighed.

Clash opfatter hende som en manipulerende kælling, der spiller med alle trumfer hun har og altid har andre til at gøre sit beskidte arbejde.



Nidak hader hende for at være en af de svage elvere, naiv og idealistisk og travlt beskæftiget med at fordømme alle omkring sig.

Talagan respekterer Isuren for hendes naturlige bånd med magien. Hun står hævet over andre og er måske nok arrogant, men hun har ret til det.

Ravan ser hende som billedet på alt det gode i troldtøjet, alt det rene og smukke. Han frygter hende, fordi hun er kimen til hans samvittighedskvaler og samtidig er den eneste, hvis tilgivelse han virkelig behøver.

Talagan er en magiker, der ikke er i stand til at leve uden magien, det er hans et og alt. Han ser, hvordan menneskernes betvingen af magien, svækker selve kraften. Han hader mennesker for at gøre dette, og en del af ham føler, at han behøver hævn, så vel som at redde magien, imens en anden del blot vil finde et sted, hvor han kan få lov til at udøve sin magi i fred.

Clash frygter Talagan, fordi han ved, hvor stor kraft magien har. Han opfatter alle magikere som mystiske og hemmelighedsfulde og i stand til at læse andre.

Nidak ser den stærke magiker som en potentiel allieret, fordi han har opdaget hadet til mennesker. I Nidak's øjne er Talagan langt mere handlekraftig og skånselsløs, end Talagan er i sin egen opfattelse.

Isuren tror kun, at Talagan holder fast i magien for at kunne hjælpe andre. Han er en mand med en mission, han skal redde magien og lære fra sig af sine evner.

Ravan ser Talagan som en hofnar, der leger med magiens mægtige kræfter, fordi det er sjovt, men han ved hvilke enorme destruktive kræfter, der ligger under, hvilket blot gør det frejdige ydre foruroligende.

Elverne

Alle elvere er smukke, høje usødelige folk, stærke og elegante på en gang. Deres fine træk får dem til at synes skrøbelige, men man har kun muligheden for at lave den fejlbedømmelse én gang. En elver kan ikke blive syg eller dø af alderdom, men de kan dræbes, og det er ej heller uhort, at nogen har lagt sig til den sidste hvile efter at være blevet mættet af livet. Elverne er opdelt i mange folkeslag over verden.

Højelverne holder sig gerne for sig selv og udvikler magien, som de har føling for mere end nogen andre.

Skovelverne lever i naturen, de taler med træer og dyr, og deres byer er ikke i skovene, men en er del af dem.

Stjerneelverne holder sig til natten og lever højt i bjergene, hvorfra de læser og tolker, hvad stjernerne fortæller dem; de forlod denne del af verden, før krigen brød ud.

Mørkelverne bor dybt under jordens sten, skjult for den lidende sol, deres hud er bleg og sart, og deres hår sort som natten. De bekrieger andre og kerer sig ikke om, hvor deres fjende kommer fra. De mener selv at leve, som æren dikterer det, men meget få deler deres syn på ære.

Raban er en kongesøn, der har levet afskærmet fra verden, indtil han ved et uheld blev klar over uretfærdigheden i krigen. Han blev opmærksom på, at krigen ikke var en nødvendighed, men snarere var strategisk fornuftig, og at man blot havde ladet ham tro andet. Derfor stak han af i skam over at have været skyld i lidelse på grund af sin manglende handling. På den ene side ønsker han blot at komme væk og opnå sin gamle uvidenhed, på den anden er han klar over, at dette vil være en lige så stor forsømmelse.

Clash hader Ravan for at forråde sin menneskelige slægt. Han er en svag og ynkelig charlatan, der når han ser risikoen for nederlag hellere skifter til den anden side.

Nidak ser kun en svag og ynkelig lille knægt, der ikke kender den verden, han lever i og er bange for sin egen skygge.

Isuren tror på hans skjulte talenter og forventer, at hans tilbageholdenhed skyldes fornuft. Han er ikke helt ueffen i kamp og taler med autoritet, når det er nødvendigt.

Talagan er varsom omkring Ravan, skønt han er svag, har han guldets som sit våben, og det gør ham farlig. Han tror, at Ravan er med som spion.



Formen

Den første og den sidste scene vil foregå i historiens nutid, alt imens hoveddelen af scenariet forgår i en ramme, der er et forhør, og derfra spilles som flashbacks. Disse flashbacks foregår i byen Torgor, hvor karaktererne bliver fanget af soldaterne, som siden hen forhører dem om det, der fandt sted.

Det er i disse flashbacks, at der sker perspektivskift. Som kaptajn Armel vil du udspørge spillerne om ting, der er sket. Du kan spørge dem frit og spille på det, de fortæller dig, hvilket formentligt vil kræve en længere gennemgang i spillets nutid, eller du kan benytte de dertil egnede scener.

Flashbacket spilles og foretages in-game, men det er stadig et billede på en af karakterernes fortælling, og dermed foregår flashbacket i denne persons verdensbillede.

Det er vigtigt, at du gør det tydeligt, når der skiftes verdensbillede, og at alle er klar over hvilket verdensbillede, der spilles i. Når der skiftes verdensbillede, vil karaktererne skulle handle i overensstemmelse med en underversion af deres egen karakter. Det er ligeledes vigtigt, at du ændrer verden, de spiller i, i overensstemmelse med det relevante verdensbillede. Ligesom de andre karakterer ændrer sig, bør også bipersoner ændre sig, ligesom selve scenariet kan opfattes forskelligt af de forskellige personer. Imens Isuren kan finde en stor stenbygning truende, fordi hun er vant til skoven, kan dens stærke mure skabe tryghed for Ravan. Nidak kunne se en soldat som en svækling, der knapt nok kan løfte sit eget sværd, imens Clash ser en helt, der trods han blot er en normal mand gør sit til at beskytte sit folk, imidlertid kan denne soldat i Clash verden vise for meget nåde, imens Talagan ser en mand, der forsøger at misbruge en magt, han end ikke har.

I det følgende afsnit er der en gennemgang af de enkeltes verdensbilleder.

For at tydeliggøre at de fem personer har vidt forskellige oplevelser af verden omkring dem, bør scener spilles flere gange fra forskellige vinkler. Det er ikke en nødvendighed, at alle scener spilles igennem fra alle fem vinkler, men det er vigtigt, at I når at spille minimum et flashback i hvert verdensbillede. Det er ikke et krav, at de samme handlinger skal finde sted. Opstår der meget stor forskel, kan det skyldes, at den ene af dem lyver. Nogle træk bør dog være fælles. For at lægge retningslinjer kan du, før flashbacket påbegyndes, stille spørgsmål, der definerer udfald, som "Hvem af jer dræbte pigen?" svaret bestemmes demokratisk ved, at alle spillere kommer med deres bud. Stemmen, der afgives af personen, hvis verdensbillede I har i sinde at bevæge jer ind i, tæller dobbelt; yderligere har denne person vetoret til at fralægge sig ansvaret i sit eget verdensbillede, hvis vedkommende ikke selv mener at kunne have udført gerningen. Hvis udfaldet bliver uafgjort, spilles scenen minimum to gange, en gang med hvert udfald – naturligvis i forskellige verdensbilleder.

I de angivne scener er der forslag til sådanne definerende spørgsmål, men vær opmærksom på, at de for nogen kan virke fastlåsende, så brug dem med omhu, det kan være lige så godt ikke på forhånd at vide, hvor det bærer hen. Hvis du bruger spørgsmål, anbefaler jeg simple spørgsmål, der kan svares klart med ja, nej eller et navn.

Rammefortællingen er, at de fem fanger bliver forhørt og fortæller om disse oplevelser. Kaptajn Armal tillader under fortællingen kun meget få afbrydelser, derfor bliver hver del af forklaringen ensidig. De andre fanger får imidlertid lov til at lytte med og kan komme med indvendinger, når forklaringen er afsluttet. Dette spilles tilbage i fangeskabet efter et flashback,



hvis det er nødvendigt og falder naturligt. Når der spilles i nutiden tilbage i fangeskabet, spiller hver af spillerne summen af deres karakter. Dette vil sige, at de spiller deres karakter i sin egen opfattelse, men denne opfattelse kan ændres via de historier, de hører om dem selv og deres gerninger set med andres øjne.

Det er vigtigt, at du før spilstart gør disse forhold klare for dine spillere, så der ikke opstår forvirring om, hvor bundne de er i et flashback, eller hvilket verdensbillede der spilles i.

Samfundets opbygning

Der er en tydelig, men uskreven klassedeling i samfundet.

Officielt lyder det, at enhver, der har et hverv, der bidrager konstruktivt til samfundet, skal behandles med så stor respekt, som du ville vise din broder eller din konge – men brodermord for at tilrane sig tronen kender historiebøgerne kun alt for godt til.

Adelen styrer samfundet, og titlerne er slægtsbundne.

Imidlertid er det påkrævet, at enhver lensherre har en rådgiver fra hver betydelig borgergruppe i hans len og minimum fem vejledere. Overligere har befolkningen i lenet magten til at fratage ham hans position for at indsætte en anden på pladsen. Dette er kun sket få gange, for lader man ikke bønderne tale, kan de ikke afsætte en. I de tilfælde, hvor det er lykkedes, har den nye herre ikke været nogen stor forbedring.

Håndværkere, handelsmænd og jorddyrkere anses alle for lige, men står under soldaterne, hvis ære er større, idet de er villige til at satse alt for at forsvare deres land. Alle står i taknemmelighedsgæld til deres beskyttere, som samles fra ethvert lag i samfundet.

Magikere var hævede over andre arbejdere og til tider over adelen selv, fordi deres evner gjorde, at ingen løb risikoen at tvinge dem til gemene opgaver – det hører dog fortiden til, nu om stunder regnes magikere for monstre, der er uhyre farlige, men ikke har ret til respekt.

De magiske racer blev før i tiden også regnet for mere end mennesker, der ingen særlige gaver havde, men nu omtales disse evner ikke med beundring eller misundelse, men kun med foragt.

Verdenssyn

Følgende er en gennemgang af de fem spilpersoners verdenssyn.

I tilfælde hvor der om bipersoner ikke er angivet deres forhold til troldtøj, skyldes det, at dette i høj grad vil være afhængigt af, hvis verdensbillede der spilles i. En person kan sagtens være venligt stemt i den ene udlægning, imens han hader dem i den anden. Står det angivet, hvad en persons holdning er, skal dette også tages løst, hvis han er venligt stemt, vil han naturligvis ikke angribe dem, men han kunne jo godt bare spille flink for at lure dem i en fælde.

I beskrivelsen af steder i byen Torgor er der en indledende stemningsbeskrivelse; det er forskelligt, hvis synspunkt denne er skrevet ud fra. De vil kun være skrevet ud fra en persons syn så husk, at det bør omformes alt efter, hvem der fortæller tilbageblikket.

Bemærk yderligere, at nogle karakterer har evner, når de er i en andens verdensbillede, som de i virkeligheden ikke har, men lad dem endelig bruge dem. Herunder er disse evner udspecificerede.

Clash' verden

Clash er vant til byer, han er vant til soldater, og han er vant til folk i gaderne. Det hele er hjemligt for ham, og han glæder sig, når han kan undskylde at bevæge sig ind i en by i stedet for blot at bo på landevejen. Han husker imidlertid verden som lys og ser troldtøjets skygger på den nu. Han ser forfald, og giver alt andet end tiden skylden.

Clash hader troldtøjet, for hvad de har gjort, men trods det ser han ikke dem alle som monstre, mange af dem er meget dygtige til at spille uskyldige, så gode at han næsten tror på det en gang imellem; men det er en fejl, han har begået én gang for meget, så han er nødt til at overbevise sig selv om deres ondskab. De kan beskrives som normale personer, men med afsluttende kommentarer om suspekte tendenser; støvler der er store nok til at skjule en daggert, at en person har råd til et smykke selv i disse nødtider eller blot et foruroligende glimt i øjet. Menneskelige magikere kan han acceptere, men udelukkende, hvis de lader til at føle dem skyldige over deres kræfter og kun bruger dem til at hjælpe deres medmennesker.

Mennesker opdeler han i tre kategorier: dem der har gennemskuet troldtøjet og ikke stoler på nogen af dem, dem der endnu ikke har gennemskuet sløret af løgne og tror på det gode i dem, og den værste slags, forrædere, der står i ledtog med troldtøj, de er endnu værre end troldtøjet, for de har ingen undskyldning. Clash er tilbøjelig til at overse menneskers andre skavanker, fordi de er nødt til at holde sig allierede imod troldtøjet.

Talagan er i Clash' verden i stand til at læse tanker, og han kender dermed en del af de andres hemmeligheder; det bemærkes, at disse hemmeligheder kun delvist er sandhed, en del af det kommer fra Clash' tanke-spind.

Nidak's verden

Nidak er vokset op iblandt mørkelvere, der lever efter et strengt opdelt system med et æreskodeks, der drejer sig om krig og magt. Han er ikke vant til resten af verden, som generelt virker svag og tåbelig. Han hader solens kraftige lys, og han vurderer mange ting ud fra logik; bygninger bør bygges, så de er lette at forsvare, og pynt er overflødig og tåbelig.

Han forsøger generelt at vurdere alle ud fra de samme kriterier, men han har forhåndsindtryk af forskellige folkeslag som så mange andre.



Der er meget få, han kan respektere, fordi han holder dem op imod sit eget æreskodeks. Orker og trolde handler uden ære i deres kamp, andre elvere er for svagelige og ikke villige til at kæmpe for, hvad de tror på, han kan som regel respektere dværge.

Mennesker ser han generelt ned på, det er de færreste af dem, der er villige til at kæmpe og dø for, det de tror på, og de fleste af dem lever efter rutine i stedet for regler – og de regler, der findes i samfundet, har intet med ære at gøre, de er kun til for at beskytte de svage. Der er langt større sandsynlighed for, at han kan respektere en person, der står uden for samfundets regler og normer.

Han ser ned på menneskekvinder, fordi de opfatter dem selv som og spiller på at være svage. Blandt mørkelvere vurderes mænd og kvinder lige, og de kæmper på lige fod for deres ret til en plads i samfundet.

Han har dog respekt for magikere, uanset hvem de er, for han ved, hvor farlig magi kan være, og at kun en tåbe undervurderer det.

Isurens verden

Isuren kommer fra skovens rige og er vant til at færdes der; hun var i sin tid diplomat, hvilket betyder, at hun har været vant til at færdes i andre riger end sit eget, imidlertid føler hun sig altid som en fremmed. Hun føler sig indelukket, hver gang hun er i en bygning. Hun lægger mærke til indelukkeheden bag en bys mure. Hun lægger mærke til stanken. Hun ser, hvordan alle dyr bliver holdt fanget og tvunget, og hun ser hvordan planter er døende alene i en by i stedet for at leve ude i en skov. Hun er på ingen måde i tvivl om, at den levevis, hun er vant til, er langt bedre.

Isuren forsøger altid at se dybere end overfladen. Hun nægter at tro på, at der ikke er noget godt i alle, og alt ondt, hun ser, skal have en undskyldning. Hun forsøger at forstå en persons motiver. Dette kan tydeliggøres ved at beskrive små irrelevante detaljer om folk sammen med gæt på, hvad de kan betyde. Et lille ar på en kind kunne stamme fra en ring på en hånd, der gav en lussing. Går nogen med en tilfældig lædersnørre om håndledet, har den måske affektionsværdi. Måske begynder den høje fyrste at gnubbe sine neglebånd, når han bliver nervøs.

Hun er tilbøjelig til at kategorisere folk. Mennesker står lavere end elvere, og hun ser dem alle som forjagede og travle, som om de alle har stress. Elvere er naturligvis den fineste race mere intelligent, velovervejende og vis. Magikere er noget særligt, selv hvis de er iblandt mennesker, om end de aldrig kan komme til at forstå lige så meget som elverne. Nogle former for trolde vil hun indledningsvist have et negativt forhold til, fordi hun ligesom mange andre forventer, at de er onde, dette vil for eksempel gælde for trolde. Hun er imidlertid villig til at ændre holdning, som hun har gjort med Nidak, mørkelvere er hun ellers ikke glad for.

Talagans verden

Talagan befinder sig imellem to verdener og er meget påvirket af dette. Han sammenligner alting med magiens verden, og intet kan måle sig med det, han er vant til at se der. Han er vemodig, fordi han ser magien forsvinde, og den fysiske verden skærer ham derfor i øjnene. Alle geometrier er for skarpe eller bløde, alle bygningsværker er detaljerede og klodsede; intet af det er så perfekt, som det kan formes ud af magien.

Trolde kan han respektere mere, fordi de alle på en måde har været i kontakt med magien, men dem, der forkaster det, er endnu mere foragtelige, fordi de ikke blot mangler evnen, men gør magien vanære ved ikke at bruge den.



Han hader mennesker, der ikke forstår sig på magi, fordi han føler, at de dræber den. De frygter magien, de er misundelige på den, de forstår den ikke, og derfor kan de ikke forstå hele verden. Mennesker er dumme lave væsener, hvis ikke de kan bevæge sig ind i magiens verden. Især krigere foragter han, for han tror ikke på, at intellekt og styrke kan følges ad.

Isuren kan bruge magi i Talagans verdensbillede, og hun er god til det, hun kan gøre stort set, hvad hun vil, såfremt det ikke får lov til at tage overhånd

Ravan har adgang til stor kapital, og han agerer som spion, det vil derfor være sandsynligt, at der altid vil være nogen af hans kontakter i nærheden.

Ravans verden

Ravan er meget optaget af alle de ting, der er ukendte for ham, og de forskelle, som er blevet holdt skjult for ham. Han ser verden meget i kontraster; han lægger mærke til udsmykkede bygninger ved siden af faldefærdige skure, og han ser folk sulte, imens de høje herres heste spiser godt. Ud over det lægger han konstant mærke til, hvordan problemer bliver ignoreret. Han vil se soldater og rigmænd, der ignorerer problemer.

For Ravan er trolldøj farligt, han ønsker ikke, at de skal udryddes eller straffes blot for at være, hvad de er, men han frygter dem. Han har hørt mange historier om, hvor grusomme de er, og det er, hvad han baserer det hele på. Trolldøj beskrives derfor gerne overdrevent og en smule monstrøst.

For Ravan er verden opdelt i kontraster og absolutter. Han er begyndt at have en tendens til at tro, at rige mennesker er ondskabsfulde, imens de fattige idealiseres og betragtes som gode forsmåede individer. Han har svært ved at arbejde med gråzoner, en person er god eller ond, der er ikke meget ind imellem.

Isuren har begrænsede magiske kræfter, såsom evnen til at hele andre.

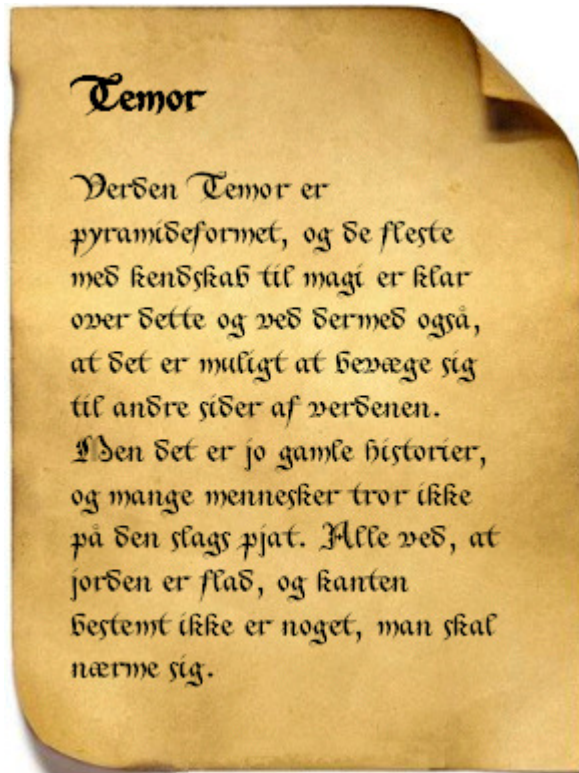
Magiens verden

Magien er en levende åndende verden, den og den fysiske verden er knyttet til hinanden. Den fysiske verden er et anker for magiens verden, frodig jord den kan vokse fra, alt imens magien giver den fysiske verden glød. For langt de fleste er magien usynlig, måske ville de opdage, at den manglede, men de er ikke bevidste om dens eksistens. Magikere kan imidlertid bevæge sig delvist ind i den, de vil stadig støtte sig til den fysiske verden, men vil se hele den parallelle virkelighed, der omgiver dem. For mange magikere er dette mere virkeligt end den fysiske verden, hvor de hører til. Flere har mistet livet, fordi de hengav sig til magiens verden og glemte alt om føde og hvile.

Magien har brug for velvilje i den fysiske verden, hvis ingen ønsker den der, vil den flygte; søge til andre steder, hvor den kan holde til eller langsomt fortabes ud i intetheden.

Over grænsen

Skumringen lakker mod enden, og natten er på vej. På den anden side af grænsen tårner Strana massive nåletræsskove; på dette tidspunkt ligner de blot et massivt mørke. Der er ingen mur ved grænsen. Der er ikke brug for en mur. Den rivende flod ligner et levende mørke, som den deler landene flere meter nede i sit leje. En enkelt bro strækker sig hen over floden. Faklerne, der kaster et blødt flakkende lys, afslører, hvor få der krydser dette sted i disse tider. Slynngplanter er på vej ud over de let smuldrende sten, og ingen har trampet dem ned eller fjernet dem.



Denne første scene i scenariet er til for at give spillerne en fornemmelse af verden så vel som deres karakterer, fordi i denne scene spiller de alle som deres egen version af dem selv.

Den lille gruppe har rejst langt, de har set deres del af problemer så vel som endeløse veje. De har tilbagelagt mange kilometer i lande hærget af krig og sult. De er nu nær deres mål.

De befinder sig ved grænsen til Strana, landet der støder op til verdens kant. Grænsen følger imidlertid en rivende flod, som på dette stykke er omkring 4.5 m bred, det vil ikke være let at krydse foruden ved den bevogtede bro.

De rejsende er nødt til på en eller anden vis at krydse denne grænse for nogensinde at kunne nå deres mål. Det vil ikke være let, men det vil lykkes for dem. Dette er en introscene, og det er ikke meningen, at det skal være umuligt at komme videre.

Grænsevagterne vil ikke være tilbøjelige til at lade dem krydse uden videre, og hvis Talagan benytter magi til at få dem over floden, vil de blive opdagede.

De to vagter Tjaard og Guerin står ranke ved broens fjerne side, der er intet lys over dem, men fakler brænder på den modsatte side af broen for at afsløre krydsende i god tid. Begge er de udslidte af de hårde tider, og begge er de fuldt ud klare over, at hvis de begår et eneste fejltrin, er der et dusin arbejdsløse, der vil gøre alt for at få deres plads. Så de to mænd står med sorte rander under øjnene i deres slidte rustninger og med halvsløve sværd og stirrer stift ud i mørket. De udveksler ord en gang imellem, men det er ikke lange dybe samtaler, og skønt de taler ganske højt, drukner flodens brusen det meste af lyden.

Der ligger et lille skur bagved, hvor der brænder et enkelt lys, der er en håndfuld af deres medvagter der inde, de sover alle på dette tidspunkt, men er klar, hvis der skulle opstå problemer.

Tjaard har en kone og to store drenge at tage sig af. Han har arbejdet for hæren længe, og skønt denne post holder ham langt væk fra sin familie og langt fra er det mest interessant, man kan foretage sig, er han tilfreds. Han kan skaffe mad på bordet der hjemme, og det er frem for alt en fredelig post. Denne grænse er ikke truet af troldtøj, så kun hvis de forsøger et overraskelsesangreb, vil han virkelig være i fare. Han følger ordre uden brok, for han kender værdien af et fast arbejde.

Gueris er ung og drømmer stadig om heltemodige gerninger. Han har kun meldt sig, fordi det var det eneste, han kunne gøre, men han har besluttet at få det bedste ud af det. Han har et indædt had til alt troldtøj, for han ved, at det er deres skyld, at alting er så usikkert. At han er i hæren og må krybe for alle kommanderende for at være sikker på ikke at dø af sult i en grøft. At hans faders forretning går så ilde. Det er sikkert også deres magi, der er skyld i hans lillesøsters lungebetændelse.

Byen Torgor

Torgor har altid været mere end en tilfældig lille flække, som ingen kendte til, men det har aldrig været en rigtig storby. Gårdene udenfor byens mure har altid givet nok mad til, at byen kunne fungere uden hjælp fra uvedkommende, og det i sig selv har givet dem en stærk position som handelsstad. Byen havde mange anderledes vare at tilbyde, udvalget var naturligvis mindre varieret og særpræget end i de større handelsstader, men Torgor har sin egen charme og har altid været god til de venligtsindede så vel som de lyssky handler. Byen er kendt af de fleste, og i de nær glemte fredstider kom mange forskellige elvere, dværge og magikere dertil. Byen lokkede mange med sin landlige charme og åbenhed.

Den tid er glemt. Nu er Torgor lige så plaget af hungersnøden som alle andre steder. Markerne udenfor byen har ikke nok til at fodre indbyggerne, og der kommer kun ganske få handlende til. Alle kender Torgor og er yderst klar over, hvilken venlighed de har vist troldtøjet igennem tiderne, med åbne porte og fri handel med det rak. Torgor er ikke opgivet, men den er næsten efterladt til at passe på sig selv. Byen ligger langt fra grænserne, og mange troede, at dette var en sikkerhed, derfor har der aldrig været behov for de største sikkerhedsforanstaltninger, og mange adelige har villaer i byen, som de ville kunne trække sig tilbage til i tilfælde af krig. Nu føles byen imidlertid mere udsat end nogensinde, fordi fjenderne kun alt for godt kender dens position og dens svagheder.

Byen er indrammet af et bolværk af træ, nydeligt holdt og med stærke jernbeslåede porte og vagttårne, der stoisk holder vagt over byen. Men trods dette er det stadig ikke mere end et stort stakit, og når indbyggerne passerer i dets skygge, føler de sig snarere mindet om truslerne på den anden side, end de føler sig beskyttede.

Næsten hele vejen omkring byen, der er placeret højt i landskabet med udsyn til omegnen, er der marker og små gårde spredt langs de store handelsveje, som snart er groet til, fordi ingen vogne længere slår ukrudt ned. Mange af gårdene er efterhånden forladte, fordi ejerne har søgt lykken andre steder, nu hvor jorden intet giver dem. Mange er søgt ind til Torgor selv, fordi de frygter, en dag at se fjendernes hære komme marcherende i horisonten, og deres tilknytning til byen altid har været med et løfte om beskyttelse.

Der er dog ikke marker hele vejen omkring Torgor, på den ene side breder den store Berowen skov sig. Det er ikke længere et hyggeligt sted, hvor børnene leger, og de unge mænd morer sig med at gå på jagt. Det er en trussel, for der har altid været rygter om, at elvere er bosat i de dybeste afkroge af Berowen, så afstanden til landets grænser er ikke længere nogen sikkerhed for Torgors indbyggere.



Bymidten

Det opkørte mudder stinker, selv butiksejerne ligner tiggere. De få, der hænger på gaden, ser ikke blot fortabte ud, de ser rasende ud, som udsultede vilddyr der snart vil angribe enhver fremmed for at få friskt kød. Trods dette er de nære i deres lille flok, solidaritet og velvilje er der imellem dem, der er fortabte sammen. De deler, hvad de har, hvor lidt det end er, og beskytter hinanden mod farer trods håbløsheden.

Alt er dækket af snavs, som et tykt lag støv i haller, der ikke længere bliver brugt, som om alle blot sidder og venter på undergangen ude af stand til at ryste støvet af dem selv. Når endelig en enkelt, der ikke er dækket af støv, passerer, er det med øjnene rettet stift frem for sig og hastige skridt, som om han er på flugt fra stedet selv, som om han er bange for, at blot et blik på dem vil fange ham i den samme tilstand.

Bymidten ligger ikke i den faktiske midte af byen, men er mentalt set centrum. Dette var en gang den store markedsplads fyldt med liv. Sælgere ville råbe højt om deres tilbud i forsøg på at overdøve hinanden, handlende ville tinge om prisen, fra ethvert gadehjørne ville den ene eller den anden forsøge at udbrede sit verdenssyn til enhver, der ville lytte. Børn ville løbe rundt i virvaret for at få et glimt af en af dværgene, der var kommet op af jorden for at besøge deres by, eller en af bjergenes legendariske halvtrolde, der var store og stærke som monstre, men civiliserede som konger. De mindre heldige ville benytte tumulten til at tjene lidt mønter, skopudsning, vejvisning eller direkte tyveri – hvad som helst, der kunne give lidt ekstra.

Der er stadig mange mennesker her, men der er ikke længere megen handel og ikke længere meget liv. Det er, som om kun de ulykkelige er tilbage, og der ikke længere er masser af velhavende, de kan skjule sig iblandt. Al tale er dæmpet, ingen råber højt om deres fantastiske varer eller tilbud, for alle, der forsøger at sælge, prøver at komme af med det sidste de ejer, og de færreste har råd til at købe. Selv budbringerne på gadehjørnerne har dæmpet deres stemmer, imens de forkynner undergangen og troldtøjets skyld.

Det er en stor jordplads omkranset af faste butikker og med plads til kærre og boder. Mange af butikkerne er lukkede, nogle af dem har stadig åbent, men med et begrænset udvalg. Der står folk rundt omkring og forsøger at sælge alt fra gammelt værktøj til deres tøj. Det eneste, der ikke er salg af er mad. Der er mange mennesker på torvet, fordi de ikke har andre steder at gå hen. Der er en følelse i luften af afventning, som når det trækker op før en tordenstorm. Alle daglige gøremål virker mindre relevante, fordi frygten for krigen trykker dem, manglen på ressourcer har gjort de flestes arbejde overflødigt, og mange vandrer rundt uden mål eller gøren.

Byens magtcentrum

Det eneste sted i Torgor, der på overfladen er urørt af krisen, og det er ikke til at sige, hvor dybt det gælder. Husene er velholdte, haverne frodige, facaderne pudsede og ethvert metalbeslag velpoleret. Men der er stille, nu hvor Torgor har brug for hjælp, nu hvor der mere end nogensinde er brug for et stærkt lederskab til at løse krisen. Men palæerne står tomme og velholdte, kun tjenestefolk og soldater vimser endnu rundt imellem de tårnene huse for at holde stedet så pænt som nogensinde. Imens det regner ind hos folket, bliver de riges forråd holdt tørre og i selskab af ædelsten og kunst, som ikke mætter nogen.



Det eneste sted i byen, der endnu ser pænt ud, gaderne bliver holdt ryddet for de fattige borgere, stort set kun byvagten bevæger sig rundt her, men de gør det troligt og med overbevisning, for ingen ønsker at risikere deres job ved at sløse på posterne. Stedet er ikke urørt af krisen, de fleste rigmænds boliger står tomme. Det er kun de færrest med penge, der bor fast i Torgor, og i disse tider er der stort set ingen, som rejser der til.

Familien Loring har bestyret og ledt Torgor igennem flere generationer, og det er nu dem, der sidder ved roret på den synkende skude. De har stort set barrikaderet sig i deres hjem, og som de eneste i byen med penge betaler de sig ud af alt, hvad de har brug for at få foretaget i byen eller udenfor denne, men de har også mærket krisen trykke.

Serkan er ung, men er vokset med opgaven. Hans fader døde i et tidligt stadium i krigen, da der blev ryddet ud i magidistriktet i byen, og Serkan har taget hans position. Han er blevet opdraget til at skulle have denne rolle, og om end han ikke følte sig klar, strittede han ikke imod. I begyndelsen håbede han på hjælp udefra, men han indså snart, at Torgor ikke var en by, man sympatiserede meget med. Den er lige akkurat lille nok til, at dens tab ville være acceptable, og den er blevet mærket som åben overfor troldtøj. Derfor har Serkan gjort en stor indsats for at gøre det tydeligt, at han ikke favoriserer troldtøjet. Han har kendt magikere, elvere og dværge i tidens løb og har ikke noget personligt imod dem, men har gjort, hvad der er bedst for byen, og hvad der skal til.

Belinda er gift ind i familien tilbage i fredstid. Det var delvist et arrangeret ægteskab, men de kendte hinanden i forvejen, for hun havde ofte været i Torgor med sin familie. Hun har ikke noget imod Serkan, men det er imidlertid et politisk arrangement, og hun nærer ikke nogen stærke følelser for ham; det gjorde hun imidlertid for en anden. Hun er gravid i syvende måned og bliver mere og mere urolig, fordi hun ved, at der er en risiko for, at barnets fader er elver. Hun har ikke længere nogen kontakt til ham, for hun holdt faktisk af ham og hjalp med at finansiere hans flugt, før Torgor blev lukket helt ned. Nu sidder hun skræmt for fremtiden ved sin husbonds side og venter på krig eller skandale. Hun holder facaden godt, men er rædselsslagen.

Templet

Religionen og magien følges, dette symbol på dens styrke, der smuldrer, idet dem, der styrer samfundet, destruerer alt det fantastiske i et sidste desperat forsøg på at få hjælp, fra det de ikke forstår. Religionen har intet med magien at gøre, deres guder går ikke rundt i magiens verden. Det er svært for en, der har set magiens verden at tro på, at den skulle være skabt af de samme, som har lavet denne tarvelige fysiske parodi. På trods af det bliver enhver magiker fyldt med vemod ved synet af et tabt tempel som dette, for det viser, at magiens fortøjningspæle forsvinder, og den driver bort.

Templet er en stor bygning, der en gang var smuk, den har ligesom meget andet fået lov til at gå i forfald. I begyndelsen af urotiderne var den et tilflugtssted for mange og var ikke villig til at vise nogen bort; men efterhånden som konflikten voksede, var det ikke længere en mulighed at huse troldtøj, og siden hen gav det blot mennesker større problemer, om de var villige til at befinde sig der. Den gamle tro er ikke åbenlyst blevet forkastet, men den er blevet vendt ryggen, og det er langt de færreste, der endnu går til guderne for at søge hjælp – det er lige så ufornuftigt og risikabelt som at søge hjælp hos magien.



Templet var bygget i stærke rå sten indlagt med mønstre i guld. Runde former har stor betydning i religionen, hvorfor kupler udgjorde en stor del af bygningsværket. I loftet er der fem huller: den ene er i toppen af den største kuppel, solen udfylder hullet, når den står i zenit; de fire andre er placeret således, at månerne, når de er fulde på deres egen årstid, vil udfylde dem ved midnat. Under de fire månehuller står en skål fyldt med ild, vand, jord og luft, og under solåbningen er et alter, hvorpå et timeglas står. Bag hovedrummet er der boliger til præsterne, men de står tomme hen nu.

Alt guld, det har været muligt at få fri, er blevet røvet, ligesom alle pænere lysestager og dele af statuerne er blevet hugget fri og fjernet. Det ornamentale timeglas, der stod på alteret, er borte, og nu er der blot et simpelt et til erstatning.

Atsia er den eneste præst, der er tilbage. Hun har ikke noget nært forhold til guderne, men bliver der, delvist fordi hun ikke har andre steder at gå hen, og delvist fordi hun føler, at hun trods alt stadig har en pligt til det. Hendes eneste rigtige daglige gøremål er at vende timeglasset, og store mængder af hendes tid går med at se sandet rinde igennem. Hun er en vemodig sjæl, der ikke bebrejder guderne for at have vendt dem ryggen, men heller ikke sætter sin lid til, at de vil komme og frelse menneskeheden; eller trolدتøj. Hun ville ønske, at hun kunne gøre noget for at ende krigen, men har affundet sig med, at hun ikke har de evner. Hun tænker ofte på, hvad der skal blive af hende, hvis hun lever længe nok til at se krigens ende, for hun har svært ved at forestille sig, at religionen vil bestå, men hun så gerne, at det var tilfældet.

Kroer og taberner

Der er tiftet sted, hvor alle samles i krisetider som omkring ølkruset. De syge og døende forsøger at fremskynde deres endeligt uden tanke for omkostning. De rige forsøger at glemme, at resten af verden eksisterer, de fattige drikker, til de glemmer, at de ikke har pengene til det, og de ædru drager fordel af det hele. Her kommer spioner for at søge sandheder fortalt af fulde folk, slagsbrødre for at teste deres styrke, fornemme fruer, der forsøger at holde sig skjult. Det er et fantastisk sted for sin alsidighed og for sin mangel på skrevne regler og overflod af uskrevne. Det er logikkens og den sande æres regler, der dømmes hér, kun få gange er autoriteter tåbelige nok til at forsøge at håndhæve deres lov på disse steder. Går du ind på en kro, risikerer du at miste alt fra fornuft til livet, men du har mulighed for at vinde information og ære – og mere dig imens.

Kroerne er også ramt af krisen, men i forskellig grad. Nogle steder, der havde specialiseret sig i at huse fremmede og rejsende, har måtte lukke ned, men de tomme bygninger er ofte blevet taget i brug af dem, der ikke har andre steder at gå hen. Drikkestuerne bugner, det der serveres er noget tyndt pis, men priserne er lave nok til, at folk bliver ved med at betale for det og lægger deres sidste mønter i karrene. De mere respekterede steder huser mange af gårdejerne, der har søgt tilflugt i byen. Loring har anerkendt sin pligt overfor disse folk og har givet tilskud til deres ophold på kroerne, men det er stadig ved et minimum.



Religion

I lang tid har alle fulgt den samme religion, der har gjort sig gældende i de fleste af Temors riger. Der er naturligvis forskelle og afskygninger af gudsbillederne, men i det store hele var der bred enighed.

Tiden er stamfaderen til alt, for han var der før verden selv. Han var fanget i den endeløse ensomhed, hvor ingen ænsede hans eksistens, og han græd bitterligt for sin skæbne. Hans tårer blev hans selskab, solen og månerne; jord, vand, ild, luft og lys. Den glæde, det gav ham, var dog kortvarig, for de var så uforanderlige som han selv. Alden de nye guder skabte verden, som blev påvirket af tiden og ændrede sig.

Det var interessant i nogen tid, men selv tiden kedede sig til sidst over at se græsset gro. Derfor skabte guderne sammen menneskene, men de var et kompromis, som solen havde tvunget sine søskende til at indgå. I hemmelighed lavede de alle enkelte bud på, hvordan de levende væsener skulle være, imens solen satte dyr i verden for at brodføde deres fælles skabninger. Således blev trolde og monstre skabt af Lucra, der ønskede, at de levende skulle være stærkere. Gentra mente, at de levende væsener skulle være mere, som verden og dens guder, og skabte de udødelige elvere, der var fine og holdt af at skabe og observere. Ventra mente, at bestandighed krævede hårdforhed og ikke skabertrang alene, og derfor satte han dværgene i verden, som kunne beskytte sig på trods af, at de ikke var langlivede. Tellan pustede magien ind i verden, og nogle af beboerne tog imod den. De forsøgte alle at blande sig i hinandens skabelser, og således blev de ikke alle som oprindeligt planlagt.

Til sidst blev solen vred og jog månerne bort fra verden, som de nu betragter i uforanderlig flugt hen over himlen. Det siges, at når en måne er ny, er det fordi den har skjult sig for solen, og at guden den nat kan gå på jorden for at hjælpe sit folk.

Naturligvis er denne forklaring et problem i disse krisetider, fordi den beskriver trolldøjet som en del af den oprindelige kreation og måske nærmere guderne end menneskene selv.

Der findes enkelte stemmer, der prædiker, at disse krisetider er den sande guds straf for, at man i så mange år har tilbedt trolldøjets falske guder. Han raser, fordi menneskene lod sig forblænde og glemte deres eget værd, og derved spottede Hans værk. Kun ved at udrydde alt trolldøj så de falske guder kan blive glemt, og hans største kreation kan trives, kan man atter vinde hans gunst. Endnu er der kun få stemmer, der taler disse ord, men en dag vil det være troen, der dækker det meste af denne verden.



Garnisonen

Soldaterne er muligvis ikke en bys hjerte, men de er byens fornuft, og de former dens sjæl. Selv i disse tider står soldaterne ranke og klar til at beskytte resterne af samfundet. De uniformsklædte mænds tilstedeværelse er med til at bringe håb, og deres hovedkvarter er det tryggeste sted i enhver by. Udadtil et strengt og skarpt skåret sted, holder på formerne, er indbegrebet af orden, indenfor er det et varmt og hyggeligt sted, styret af fællesskab og forståelse for pligt og moral snarere end de faste regler.

Kun fordi steder som dette endnu eksisterer, fordi der stadig er fyldt i alle barakkerne, er der håb om, at denne krig kan få en ende.

Byvagter er der nok af for tiden. Det er efterhånden blevet klart for Loring, at man ikke har i sinde at sende hæren til at beskytte Torgor, hvis elverne skulle vælte ud fra Berowen skoven og forsøge at tage byen eller brænde den ned til grunden. Han ved desuden, at de fleste står uden arbejde, og at stort set hvem som helst er klar til at tage et våben op for et måltid mad. Han har derfor indrullet alle de mest egnede. De får træning, de får udstyr, de får mad, og det, at de har noget at tage sig til, skaber formentligt lige så meget orden i gaderne, som deres handlinger gør. Nogle af dem sætter virkelig pris på det, andre er der, fordi de ikke har noget valg. Hvad, der er fælles for dem alle, er, at de ikke har noget andet sted at tage hen.

Det gør mændene overraskende effektive, at der står mange i kø for at tage deres plads. Holdningerne her er så varierede som noget sted, nogle hader intenst troldtøjet, andre husker dem som venner. Der er kun få af dem, der er rigtige soldater, og ofte må de opveje goderne imod frygten, skulle de faktisk komme op imod farer. Loring har imidlertid vurderet, at det er bedre at have store mængder kujoner i sit forsvar end slet intet forsvar at have.

Arresten

En bygning i smuldrende sten og en håndfuld mænd i matchende tøj; det er, hvad de tror, der skal til for at holde magiens væsener fangede. Det er barnagtigt, og det er tåbeligt. Ingen af delene kan standse nogen, der faktisk forstår sig på magi. Magiens strømme forsætter uhindret igennem sten, og ingen andre end magikerne selv kan holde dem tilbage. De kan tilbageholde så mange, de vil, men kun dem, der er for svage til faktisk at udgøre en trussel. Dunsten af blod hænger hver dag i luften omkring fængslet, men de tynder kun ud i deres egne rækker, eller blandt troldtøjets svageste; det er en symbolsk handling, der gør dem tryggere, men samtidigt svækker dem.

Fængslet er en overraskende pæn bygning, der i høj grad minder om garnisonens barakker i sin opbygning, vinduerne er blot så smalle, at ingen kan tvinge sig igennem, og dørene mere solide og kun med lås på ydersiden.

I en lang periode var fængslet bugnende, både på grund af den hårde politik Loring førte, og fordi det var et tag over hovedet og føde. Der er ingen luksus, man sover på stengulvet eller på en hård briks, hvis man kan sove for de andre fangers klynken. Brødet er muggent og vandet snavset, men for dem der intet har, er det så godt som noget.

Da Loring indså, at dette blev en alt for stor udgift, og at nogen så det som en belønning frem for en straf at ende i fængslet, lavede han langt strengere regler. Alle, der kunne påvises at være i ledtog med troldtøj, blev henrettet ved næste dagry. Alle soldater plejede imidlertid at bede til, at de ikke havde fået fat i en rigtig magiker, for den slags lærte de fleste, at man ikke ønskede at gøre desperat nok til at bruge sin kræfter.



Bag fængslet ligger den blodige plads, hvor henrettelserne finder sted. Det er uhøjtideligt, en simpel halshugning fri at skue for enhver interesseret. Efterhånden er det kun dem, der virkelig hader trolldøjet, der møder op fast ved hver solopgang, for at se om endnu en skulle blive udryddet – mange er blevet fanget og anklaget for at konspirere med fjenden for at vise sorg, når deres nære blev henrettede.

Magikernes kvarter

Sodslag mod de skæve brosten kaster ekkoet igennem gaderne, og kun klangen af tomhed kommer tilbage. Bygningerne hænger i gaderne, som personer tvunget i knæ af hårde tider. Det er tydeligt, at de en gang var smukke, at dette sted en gang var noget af det mest fantastiske hænder kunne skabe. Det var et fabelagtigt eksempel på, hvordan forskelle kunne leve ved siden af hinanden og komplimentere hinanden, og nu er det ved at styrte i grus, uden at en eneste tager sig tiden til at bemærke det. Minderne er så levende her, at selv en person, der aldrig før har været her, kan forestille sig gaderne fyldt med de mennesker, der en gang tilbragte al deres tid her; som om skyggerne endnu dvæler, selvom der ikke længere er nogen til at kaste dem.

Torgor var vant til at huse hvem som helst, der havde noget at bidrage med, og de var til hver en tid klar til at gøre, hvad de kunne for at få dem til at føle sig hjemme. Kroer åbnede, der specialiserede sig i at brygge øl, som dværgene kunne lide det. Der blev anlagt parker til elverne, hvor man solgte vin og forskellige cidere. Med tiden blev det til en by i byen. Magikerne slog sig ned her, og de fleste tilrejsende med eksotisk baggrund slog sig ned der i kortere eller længere perioder. Magikerne fik lov til at lege frit her, og det var langt de færreste, der var generede af det. Dette var et af de steder, Torgor var kendt for, og det var ikke unormalt, at normale mennesker ville begive sig ned af gaderne for at se alle de forunderlige syn.

Disse gader ligger nu helt øde. Skønt det oprindeligt var et tilflugtssted for dem, der ikke var vant til menneskernes samfund, blev det hurtigt et yderst udsat sted. Ingen, der forsøgte at skjule deres bånd til magien, var tåbelige nok til at bevæge sig ned af de gader eller forsøge at skjule sig der, hvor man skilter med magiens eksistens. Nogle bygninger er efterladt, nogle er blevet revet ned eller værre endnu brændt ned. Meget af kvarterets skønhed kom fra magi, og uden den er det ikke blot et øde sted, det er et sted, der mangler sin sjæl. Meget er blevet plyndret, men nogle ting, som tydeligvis er forheksede, er blevet efterladt, fordi ingen turde tage det.

Slummen

Ligeve fylder disse gader, enkelte af dem er blot ikke døde endnu. De døde og de døende ligger side om side og der er ingen til at rydde op i det. Mennesker, elvere, dværge og trolde lever side om side, ikke fordi det er praktisk, men fordi de ikke er villige til at søge andre steder hen. På alle hjørner står verdens bundfald og er villige til at sælge alt, hvad de har, og alt hvad de er, men selv dem, der har guld, er ikke dumme nok til at købe. Klagesangen er som underlægningsmusik. Det er her de ynkelige, der har givet op, samler sig som rotter i deres huller i søgen på medynk. Her skal de få lov til at rådne op, fordi verden ikke har tid at spille på dem.



Alle magiens væsener har ikke forladt Torgor, selvom de har forladt det magiske kvarter. Mange af dem har boet iblandt mennesker i lang tid og har ikke længere nogen kontakt til deres slægt. Krigen har skabt uro på begge sider, og har man levet for længe blandt mennesker, er der en vis risiko for, at man sympatiserer med dem og blot er en spion. Dem, der er efterladt imellem verdener, har lige dårlige chancer på begge sider. Mange magikere er selv mennesker, og disse er mere end nogen andre forhadte på begge sider af konflikten. En del af dem har formået at skjule deres evner, men de kender ikke andre veje, de har ikke lært andre håndværk, og når sult og nød bliver for stor, er det som regel magien, de tyr til.

Dette har udviklet en reel slum, hvor troldtøj bor side om side med de mennesker, der ikke har mulighed for andet eller ikke tror på faren ved at omgås deres slags.

Flok lever endnu mere elendigt her, alle husene er faldefærdige med knuste ruder, døre der klamre sig til et enkelt hængsel og dårligt lappede huller i tagene. I gaderne ligger syge og døde side om side, og det sammenhold, som modgangen har skabt iblandt områdets beboere, holder kun, indtil det er mere værd at forråde sine frænder.

Undergrunden

Stanken af møg, mug og forfald er en velsignelse, fordi den overdøver hørmen af rådenskab, der kommer fra indbyggerne på dette sted. Det er ikke et skjul for folk, der har det hårdt, men en røverrede. De lever i synd af hasardspil og hor, og alt hvad de ejer er stjålet. Der er få eksistenser her, der lever godt af det, som formår at udnytte det hele, resten nyder blot den frastødende stemning. Man kan ikke dreje om et hjørne, før man møder en sørgelig eksistens, der vil forsøge at lette ens lommer – på den ene eller den anden måde. Der er ikke et samfund her, for der er ingen regler, intet sammenhold. Dette er en samling vilddyr, der gemmer sig under gaderne i stedet for i naturen for at kunne skjule sig for sollyset.

Der findes dog også troldtøj og fattige, der ikke har valgt at hengive dem til deres skæbne og acceptere et liv på flugt uden et sted at flygte hen. De få der har valgt at kæmpe for dem selv, skjuler sig godt. Under byens gader i gamle udbyggede kloaker, har de bosat sig. Autoriteterne er klar over, at der foregår noget, men har aldrig været i stand til at finde dem. De lever ikke meget bedre end dem i slummen, måske tvært imod; men de lever med en stolthed, som de andre ikke kender til.

I hemmelighed træner de sig op til kamp, til tider skiller de sig af med enkelte byvagter, og de venter længselsfuldt på dagen, hvor magiens børn stormer Torgor, og de selv kan slutte sig til de angribende horder.

Det ser imidlertid ud, som om det vil tage lang tid, og denne mellemtid udfylder undergrundens beboere med tyveri, hasardspil og utallige gadekampe til test af evner. Mere end at være en hær eller et forsvarsværk eller blot et oprør, er det blevet et røverhule uden lige.

Der er her en større population af dværge, halv-orke og andre væsener, der ikke let kan skjule sig iblandt mennesker, end der er i slummen, hvor der primært er elvere, magikere og normale mennesker, som trods alt har lettere ved at skjule sig.



Fanget

Der er koldt og fugtigt i grotten. Det er et naturligt fængsel, det var kun nødvendigt at sætte den tunge metaldør op for at afskærme stedet komplet for omverdenen. Der er små revner i stenene, hvor vand har slebet det og gjort det muligt for mos at gro, men der kommer intet lys ind af de små kanaler. Alt lys kommer fra faklerne, der gør luften tung med lugten af røg.

Efter at have krydset grænsen til Strana har vore helte rejst igennem riget og har det meste af vejen formået at holde lav profil. I Torgor får de imidlertid draget for meget opmærksomhed til sig, og dette ender med deres tilfangetagelse.

En lille soldatertrup anført af Kaptajn Armel bringer gruppen af forrædere og troldtøj til en base uden for Torgor i håb om, at de ikke vil kunne skade civile derfra med deres hekseri. Herfra vil de tilfangetagne blive forhørt om deres handlinger i Torgor, og på baggrund af dette har kaptajnen ret til at dømme dem. Armel er ikke i tvivl om deres skyld, forhøret handler for ham i lige så høj grad om at finde ud af, hvor organiserede de er, og om at få så meget information fra dem som muligt, inden han henretter dem.

Dette sted er scenariets ramme, så længe I spiller i fangeskabet, er karaktererne deres egen version af dem selv, når der gennemgås, hvad der skete i Torgor, spilles dette imidlertid i flashbacks. Alt hvad, der foregår i dette flashback, spilles i den der fortællers verdensbillede.

Byen Torgor er som beskrevet i det foregående og giver dig og spillerne en sandkasse, som I kan benytte til at fortælle om karakterernes gerninger. Til at lede dette på vej er der angivet et antal pressede situationer, som Armel har hørt om og kan spørge ind til. For at styre forløbet i flashbacket kan du tvinge dem til at lægge retningslinjer på forhånd, så det for eksempel vides, hvem der er morderen, inden scenen begyndes.

De andre karakterer lytter med på den beretning, en given af deres kammerater giver, og får dermed lov til at opleve, hvordan de andre opfatter dem.

Kaptajn Armel er en hård og bister mand. Han har altid ladet sin pligt komme først, og det har igennem tiden kostet ham meget. Han har mistet mange venner, fordi han stillede regler højere end solidariteten til sine soldaterkammerater, en ting der kun er velset hos de overordnede; og han har ikke stiftet en familie, for der har ikke været hverken tid eller plads til det. Han stiller ikke spørgsmål til autoriteterne, han får en ordre og følger den. Han tvivler ikke på, at de har fortalt ham alt, hvad han behøver at vide – eller for den sags skyld, at det er sandheden. Når man nu fortæller ham, at troldtøj er fjenden, der er skyld i rigets onder, så ved han, at det er sandt. Han har aldrig haft meget med magibrugere at gøre, og det priser han sig nu lykkelig for. Han har imidlertid aldrig før været nødsaget til at veksle ord med den slags, normalt henretter han sine fjender ved først givne lejlighed, men hvis det er sandt, at hans fangst kan lede ham til fjendens lejr, så kan han ikke lade den mulighed forbigå sig.



Devan er kaptajnens næstkommanderende og har været det længe nok til at kende sin kaptajns fejl. Han ved, at kaptajnen blindt følger sine ordrer og aldrig overvejer, hvor de kommer fra, eller hvad de bygger på; Devan sætter en ære i ikke at begå den samme fejl. Det vigtigste for ham er hans fællesskab med sine soldaterkammerater. Han er det venlige formidlende led imellem kaptajnen og hans mænd. Han har ingen drømme om en anden plads, og han er tilfreds med kaptajnens evner, om end hans personlighed efterlader noget at ønske.

Devan hader ikke troldtøj, for det de er. Han har set uretfærdig behandling af dem siden krigens begyndelse, og han har set, hvordan denne uretfærdighed har tvunget dem til at blive det, de anklages for at være. Han forsøger ihærdigt at lægge afstand imellem sig selv og dem og overbevise sig selv om, at de ikke er ligesom mennesker. Han har også været nødt til at myrde mennesker, men han har aldrig holdt af det. Han ser ikke kamp som en kunstart, og han er ikke stolt over sine evner med en klinge, men han tror på, at det er nødvendigt. Han tror på, at der ikke er en anden udvej. Det er hårdt for ham at være nødt til at stå og lytte på fangernes historie, fordi det gør det umuligt for ham at ignorere, at også de er personer.

Han vil i denne del af scenariet blot stå vagt uden for døren og er ikke voldsomt relevant, men han har betydning i den sidste scene, og det er bedre at gøre det klart, at han har været der hele tiden end at hente ham ind til det formål.



Flashbacks

Følgende er en række forslag til scener, der kan spilles i byen, det er ikke et krav, at de alle bliver benyttet, og jeg foreslår også at bruge andre elementer fra Torgor sammen med disse. Den scene, hvor kaptajn Armal fanger karaktererne, er ikke medtaget her, eftersom det næppe er det, han først vil spørge ind til. Gør karaktererne imidlertid noget dumt, som de næppe ville kunne rode sig ud af, er det et oplagt sted at lade dem blive fanget og ført bort. Rækkefølgen af scenerne er ikke relevant, eftersom der netop er tale om flashbacks.

Vejen til undergang

Denne scene omhandler, hvorledes flygtningene ankom til Torgor.

De har rejst langt, og deres mål begynder at virke som andet og mere end blot en amnestuehistorie.

Der går mange rygter om Torgor. Før i tiden var det en by, der bød enhver velkommen uanset højde, drøjde, spidse øre eller magien glimten i øjnene. Omkring lige dele af rygterne fortæller, at Torgor er en by fuld af forrædere, der ikke gør andet end at sælge hemmeligheder til fjenden, så troldtøjet kan overtage hele verden, og at de forsøger at gøre op for deres fortidige fejl ved at udrydde alle omegnes troldtøj.

Der er tre officielle veje ind i Torgor:

Hovedindgangen er bevogtet med udsigtstårne til begge sider, der sidder skytter i begge, og for foden af porten står soldater i glimtende rustninger. Portene er solide, beslåede med sort metal i overdådige mønstre. Denne indgang er det første, en rejsende fra hovedstaden vil se. Velkomsten til de rejsende fra hovedvejen. I dagtimerne er porten altid åben, og der højt på bakkens skråning ligner den en mægtig mand, magtfuld, rig og vedkommende. Denne port er det eneste, der fuldt ud har bibeholdt illusionen, om det byen Torgor en gang var. Det eneste, der er forandret, er, at der ikke længere bevæger sig en strøm af mennesker igennem porten, desværre ikke en uvæsentlig forandring.

Bagvejen var i sin tid næsten lige så befærdet som hovedvejen, men vejen, der ledte der til, var ikke lige så bred og ikke lige så fornem, men det var nu en gang vejen, mange bønder ville tage, når de kom til markedet. Denne indgang er ikke lige så vel bevogtet, en platform bag muren tillader bueskytter at udgøre en trussel, men de er ikke altid bemandede. I disse tider er porten imidlertid altid lukket, og det kræver svar fra vogteren på den anden siden at komme ind.

Den sidste vej ind i Torgor blev forsejlet for kort tid siden. Den vender ud mod skoven, hvor det snart ikke er til at adskille stien fra resten af skovbunden. Den er overgroet unaturligt hurtigt og har skjult de veje, som mange plejede at gå. Dette er muligvis den mest udsatte indgang, men trods dette ikke den bedst bevogtede. Efter den blev sømmet til, har man stort set ignoreret den, som var det i sig selv nok til at afværge problemet. Denne indgang leder direkte ind i det gamle magidistrikt; angribere ville ikke løbe på nogen modstand til at begynde med, men ville formentligt blive opdaget førend de nåede deres ofre.

At finde ud af, hvordan gruppen af forrædere og troldtøj kom ind i Torgor, er relevant både for at finde ud af, hvad de var villige til at gøre for at komme ind i byen og for at kunne øge byens sikkerhed i fremtiden.



Spørgsmål:

- Hvor mange dræbte I for at komme ind i Torgor?

Min fjendes fjende

Der opstår pludseligt stor tumult på midten af markedspladsen, idet en af handelsmændene, der endnu har varer, det er værd at sælge af, højlydt anklager en mand i nærheden for hekseri. Dette er det eneste, der virkelig kan få alles opmærksomhed. Alle reagerer. Dem der hader troldtøj, nærmer sig varsomt for at sikre sig, at han ikke slipper, dem der føler medlidenhed holder sig klar til at kaste sig ud i forsvar, dem der er ligelade og bare gerne vil have fred, holder afstand, men er for nervøse og nysgerrige til at flygte.

Den anklagede er en fattig mand, han er hverken tilhænger eller modstander af magi, han er kun interesseret i, hvordan han kan få det næste måltid, og aldrig i sit liv har han vist tegn på at have noget kendskab til magi. Der bliver imidlertid foretaget magi, men dette af en lille dreng, der står iblandt tilskuerne med sin mor i hånden.

Karaktererne kan blive rodet ind i dette på flere måder, hvis de forsøger blot at forlade stedet, vil de være de mest mistænkelige personer i området, hvor alle er stimlet sammen for at overvære miseren. Det er pudsigt, at en magiker ikke er villig til at gribe til magi for at forsvare sig, så før eller siden vil det være oplagt at lede efter nogen, der i realiteten kan have brugt magi; og de fremmede, der er kommet til byen, er naturligvis mistænkte. Yderligere kan Talagan faktisk fornemme, hvor magien centrerer sig, så han vil kunne fornemme drengens magi, ligesom drengen vil kunne fornemme hans. Før eller siden vil soldater naturligvis også dukke op og forsøge at få situationen under kontrol, hvis de får muligheden vil de lave en dybdegående undersøgelse af alle tilstedeværende, hvilket naturligvis vil finde dem et par elver og så en flok flygtninge på vej til verdens ende, hvis ikke de er forsigtige. Hvis de bliver fanget, vil de blive ført til byens fængsel for at blive henrettede den næste morgen.

Anklageren Noryn han er en handelsmand og er så ærlig, som den slags nu en gang kan være. Han har været heldig at have lidt mere end andre, han har stadig fødevarer, hvilket er det



mest eftertragtede i disse tider. Desuden har han stof og lignende, hvilket mange kunne bruge, men de færreste har råd til. Hans priser er høje; så høje at de færreste har råd til at købe noget som helst, men han behøver ikke at sælge meget, for han har et godt lager gemt af vejen til sig selv og sin familie.

Den anklagede Stus er en fattig mand, der kom fra en af gårdene. Han har aldrig været rig, men han har aldrig før sultet. Han har allerede mistet en bror til den skånselsløse behandling af enhver, der kan anklages for at have forbindelse til troldtøjet, men han er sikker på, at broderen bestemt ikke var i forbindelse med dem. Hans kone og lille datter bor sammen med ham i slumkvarteret. Han har ikke noget nært forhold til troldtøj, men hader dem heller ikke, han gør blot, hvad han kan for at holde sig selv og sin familie i live. Han har stjålet før, men aldrig før været desperat nok til at gøre det på markedspladsen, hvor man forventer det. Han er en ussel svag mand, der er villig til at gøre, hvad som helst for at holde sig i live.

Drengen Mirk har boet i Torgor alle syv år af sit liv. Han kan godt huske, at det før i tiden var lettere, og at der var troldtøj i gaderne, og at de ikke virkede meget farligere end andre mennesker. Men hans mor har gjort det meget klart for ham, at man skal gøre alt, hvad man kan for at holde sig fra al den slags. Han var derfor rædselsslagen, da han fandt ud af, at han havde magiske kræfter, og har gjort, hvad han kunne for at skjule det, fordi han forventer, at dette gør ham mindst lige så slem som en dæmon. Imidlertid er han ikke i stand til at undertrykke det fuldstændigt. Han kommer derfor til at hjælpe tyven, da han ser ham forsøge at nå et brød, bruger Mirk tankens kræft til at flytte det nærmere. Det var en sympatisk handling, men det skabte langt større problemer, end tyveriet i sig selv kunne have gjort.

Spørgsmål:

- Dræbte I magikeren på markedspladsen?
- Hvem dræbte ham?
- Blev I fangede?



3 nattens skygger

Selvom de fleste ikke skænker guderne mange tanker, er der nogen, hvis interesse i dem er blevet fornyet af krisen. Guderne holder lige så meget af troldtøj som af mennesker, og det er der nogen, der gerne vil minde verden om.

Om natten mødes et udsnit af Torgors mest hårdkogte troldtøj i det gamle tempel, hvor de planlægger, hvordan de skal vinde byen tilbage, skabe kontakt til troldtøjet uden for byen og frem for alt genvinde troldtøjets plads i verden. Det er ikke et udtalt mål for dem at udrydde alle mennesker, men de kræver en plads i verden for troldtøj.

Iblandt dem er der afskygninger af alle typer troldtøj. Der er også enkelte mennesker iblandt dem – både højtrangerende soldater og tjenestefolk. Mange af dem vil tale om ting, der giver genklang i karakterernes tanker. Magikerne kan mærke, at magien er ved at dø ud, og søger måder at gøre plads til den i verden. Der bliver talt om ansvaret over for alle dem, der ikke kan flygte, og om alle de mennesker, der vil dø, hvis ikke magien forbliver i verden.

De er sofistikerede, og selvom medlemmerne af ordenen naturligvis har forskellige holdninger til, hvordan det bør gribes an, er der ingen af dem, der håber på en reel nedslagting. De velkommer nye medlemmer, men de vil sikre sig, at de har de rette intentioner. For at teste nyttilkomne udbeder kulten et blodoffer på det gamle alter. Det har i sig selv ingen nødvendighed, men de er interesserede i, hvordan deres potentielle medlemmer reagerer. De ønsker at se dem engagere sig i sagen, men de har intet ønske om at medtage tanketomme mordere – dette vil naturligvis tolkes som forskellige krav i de forskellige verdensbilleder.

De forsøger at kalde Tellan til den fysiske verden, fordi guden selv må være i stand til at forstærke magien, nu hvor den er ved at falme. Dette kan gøres, når den fulde måne står rigtigt, men kræver tilstedeværelsen af både en magiker og en præst, derfor vil det være nødvendigt at overtale Atlin til at deltage i dette.

Det er imidlertid efterår, og derfor er Tellan ikke så stærk, som det er nødvendigt, og vil ikke kunne træde ind i den fysiske verden, om guden ønsker det eller ej. De ved godt, at de løber denne risiko, men de ved også, at de har behov for at give deres folk håb, derfor er dette alt sammen sat op, og det er en magiker, der skaber en illusion af billedet på en gud. Den falske Tellan vil fortælle dem, at magien kan vende tilbage, men at det kræver, at den bliver brugt; de skal derfor overbevise Loring om, at han skal tillade magibrug i Torgor, med alle midler de har. Det er et mål at gøre Torgor til byen, hvor troldtøjet trygt kan samles, fordi nok magikere sammen vil være i stand til at gøre det, der hidtil har været umuligt: ende hungersnøden ved brug af magien.

Spørgsmål:

- Deltog I i mødet i kirken?
- Gav I det påkrævede blodoffer?
- Var I optagede i månernes kult?



Slaveri

Slumkvarteret er en grim plet på Torgors ansigt. Loring ved, at de er der, men ved også, at han ikke har ressourcerne til at udrydde stedet. Da en slavehyrde med gode manerer og en velorganiseret hær af lejesoldater nærmede sig Torgors herre for at søge retten til at indfange og forhandle trolدتøj, tog det derfor ikke Loring lang tid at gå med til dette. Han ville normalt ikke gå ind for slaveri, men i krigstid er det en helt anden sag. Han er ikke meget interesseret i de penge, som det vil indtjene ham, økonomien er ikke hans største bekymring på trods af de kvaler, den har medført. Han ved, at han ikke kan forvente militær støtte nogen steder fra. Dette er det nærmeste, han kommer, og disse mænd virker ganske kompetente. Han ved, at det er bedre at have dem på sin gode side, end at de vælger at rende hans by over ende imod hans vilje – det er en praktisk ordning for begge parter. Han har sikret sig, at hyrderne udelukkende vil begive sig ud i slumkvarteret, men har ladet dem tage både mennesker og trolدتøj, som de vil.

Det er imidlertid et mål, at de arbejder så diskret som muligt. Det er umuligt, at det bliver fuldstændig uset, men det skal nødtigt ligne et reelt angreb på byen, for det kaos i hele byen.

Det er højst sandsynligt, at karaktererne vil befinde sig i slummen, idet angrebet finder sted, eller at panikslagne flygtninge fra slummen vil forsøge at få dem til at hjælpe. Slavesælgerne vil for den sags skyld også være villige til at gøre et forsøg på at samarbejde med dem, hvis de er villige – også selvom der er trolدتøj imellem. Hyrderne hader ikke trolدتøj, de elsker bare profit. Deres lejer ligger ude i skoven ikke så langt inde, her har de vogne udformet som bure, hvori de kan holde deres fangst.

Hyrden Kset han er ikke en mand med moralske skrupler, han tænker på sig selv og på profitten først, altid. Han ved imidlertid, at det er et spil, hvor det gælder om at narre andre til at tro, at man er den, de gerne vil have en til at være. Han har lært at begå sig iblandt de adelige, fordi det er så meget lettere at slå en handel af med dem, der giver ham retten til slavehandel i deres område end at bekrige deres soldater. Han får sin mænd til at tro, at han tænker på deres ve og vel før sit eget. En mand som Clash ville han bilde ind, at han gjorde det for at holde verden sikker fra trolدتøj, imens han ville fortælle Isuren, at de i virkeligheden hjælper trolدتøjet til at flygte ved at få det til at se ud, som om de bliver fanget som slaver, så de kan gå frit, så snart de er væk fra byen.

Hvad, han reelt set gør, handler altid om, hvad der er mest værd for ham i det enkelte øjeblik, men han er dygtig til at spille enhver rolle, der skal til.

Spørgsmål:

- Arbejdede I sammen med slavehandlerne?
- Slap I det indfangede trolدتøj fri?
- Tog I kampen op imod slavehandlerne?



Diplomati

Serkan Loring skjuler sig fra omverden og gemmer sig bag tykke murer, hvor hverken vrede miner eller kulden kan ramme ham, men han har øjne og ører overalt i sin by, meget få ting finder sted, som han ikke selv kender noget til. Han har ligesom enhver anden hørt om Clash Ulfsbane og er ganske interesseret i, hvorfor han er der, og foruroliget over sagen. Han frygter, at det kan have noget at gøre med slavehandlen, han har tilladt. Historierne om Clash og hans varierende følge er gået ham forud, og de har gjort ham til en langt større legende, end han er. Loring frygter, at han, Clash, og hans trup vil opildne folket og lede dem i oprøret mod menneskene; og hvis det sker, ved han godt, at Torgor vil falde. Serkan har derfor besluttet at gøre et forsøg på at tage kampen op for hans folk, på den eneste måde han kan. Han har derfor sendt en budbringer ud for at invitere Clash og hans følge til middag i palæet, hvor han kan gøre et forsøg på at finde en diplomatisk løsning. Serkan er af den opfattelse, at enhver mand kan købes. Det handler blot om at finde ud af, hvad der er den rette pris, for det er ikke alle, der kan købes for guld.

Han er selvfølgelig mindst lige så interesseret i resten af gruppen. Det er stærke skikkelser iblandt et ellers kuet folk, og de udgør derfor en fare. Han håber på at gøre dem passive med betaling eller stål, og hvad måske endnu vigtigere er, forsøger han at få så meget information ud af dem som muligt; om hinanden, om Torgor og om resten af verden – hvad som helst han kan bruge til sin egen fordel senere hen.

Han har desuden information om resten af verden, som karaktererne ikke har kunnet følge med i. Han kan fortælle, hvordan krigen raser, og at der er blevet sendt hære til Etharas-skoven og dværgenes byer. Han kan desuden fortælle om de problemer, der finder sted i Kaderan, nu hvor Lord Brannon er blevet myrdet. Det skulle interessere Ravan, hvis ikke Nidak allerede har afsløret det.

Denne scene vil være lettere at spille sent, fordi spillerne da kender karakterernes oplevelser og har noget at referere til, spilles den tidligere kan det imidlertid åbne for påfund, der senere kan spilles igennem.

Belinda er blevet stille og indadvendt og frygter stadig tidens gang. Hun er begyndt at spinde eventyr i sine tanker om flugt, om at finde et sted, hvor hun kan opfostre sit barn uanset, hvem faderen er. Hun drømmer om en mulighed for at komme med dem; muligvis kan hun få det til at ligne en bortførelse, men det er ikke et mål for hende at give troldtøjet større problemer, end de allerede har. Hun er derfor ikke sikker på, hvad hun skal stille op, men hun er desperat nok til at overveje at bede de fremmede om hjælp.

Det er en oplagt tragedie at tilbyde hende at følge med og lade det ende i hendes død. Det behøver ikke nødvendigvis at være en af dem, der slår hende ihjel. Det kunne være Serkan eller en anden, der ser det som en mulig undskyldning for at åbne krigen mod troldtøjet og ikke længere at skulle arbejde i det skjulte og under falske anklager – eller det kan være et uheld, idet nogen tror, at hun faktisk selv hører til troldtøjet; det at fraternisere med dem er jo i mange tilfælde nok til en dødsstraf.

Spørgsmål:

- Besøgte karaktererne frivilligt Loring?
- Var det i virkeligheden jeres intention at myrde Lord Loring?
- Lykkedes det?
- Hvem dræbte ham?
- Indgik I en aftale med ham?



Magiens endeligt

De første råb virker fjerne, som de snørkler sig vej ned til fangeskabet. Tabt i fortællinger og tanker om flugt eller død er det let at glemme nutiden. Snart er lyden af kamp dog klar. De angribende er ikke store krigere, men de har allerede mistet alt og kæmper ufortrødent. De har lært at bevæge sig i landskabet og benytte alle skygger og bagveje; det handler om overlevelse. Snart er hulernes stengulve glatte af blod.

Scenariet slutter med et angreb på soldaternes base, om det er et tilfælde, at det sker, imens de har fanger, er helt op til, hvilke historier I har skabt i løbet af spillet.

Hvorom alt er, bliver basen angrebet af en lille trup af trolدتøj, der er desperate nok til at forsøge det.

Disse folk er mindst lige så blandede i deres afstamning som de tilfangetagne flygtninge. Det er elvere, dværge og mennesker fra forskellige egne, der kun holder sammen på grund af deres skæbne. De er alle udsultede, men hårdføre personer. De er lasede, og deres udstyr er slidt, de har holdt øje med udposten i længere tid og ved, at der lige nu ikke er en stor bemanning. De søger at overtage stedet, redde så meget af de faldnes udstyr som muligt og så leve af de rationer, der er tilbage for en tid. De håber på at gøre udposten til deres hjem så længe som muligt. Det er et tag over hovedet, og det er en god position at forsvare, hvis man har nok mænd. Det betyder også, at de forventer tab under indtoget, og de ved, at man før eller siden vil efterlyse de faldne, men de håber på, at krigen vil udskyde den nærmere undersøgelse af omstændighederne.

Slutningen på scenariet foregår i historiens nutid, og karaktererne spiller derfor alle, deres egen version af dem selv. Det de oplever nu er virkeligt og ikke en genfortælling, det er dog sandsynligt, at det vil have påvirket dem at finde ud af, hvordan deres omverden ser dem.

Hvis fangernes beretninger eller undskyldninger har vundet Armels tillid til nogen af dem, vil han løbe risikoen at lade dem hjælpe med at forsvare stedet, alle andre vil han efterlade i fangeskabet under sin næstkommanderende Devans varetægt.

Karaktererne kan forsøge at overtale eller narre Devan til at lukke dem ud, men hvis dette ikke lykkes, vil en deling af angrebsstyrken nå frem til deres celle. Devan kan ikke selv klare dem, så står han alene, vil han dø. Angriberne vil hastigt forsøge at finde ud af, om de kan stole på fangerne. Eftersom de alle selv er lovløse, er de langt fra så dømmende som soldaterne, men muligvis mere forsigtige. Formentligt vil de konkludere, at de bliver nødt til at stole på deres fjenders fjende, om det så er fornuftigt, er en helt anden sag.

Fangerne har mulighed for at slippe fri, men kun hvis de er villige til at arbejde sammen, vælger de at bekriige hinanden, har de ikke en chance.

Hvis soldaterne vinder denne strid, er det op til Armel at bestemme deres skæbne; det er ikke påkrævet at henrette trolدتøj blot for at være det, men det er bestemt ikke uset.

Hvis trolدتøjet vinder over soldaterne, er det op til jer i fællesskab at skrive en epiløg, om hvorvidt de rejser videre til verdens kant og krydser over, om de slår sig til det trolدتøj, der angreb basen og bliver og kæmper for magiens ret i verden, om de ender med at forråde hinanden, eller om der sker noget helt fjerde.



En ting er dog sikkert: uanset hvor mange helte, der lader deres liv, eller hvor godt de skjuler sig, vil magien med tiden falme. Hvem end, der satte rygterne i gang om, at magien er skyld i massernes lidelse, fik sået kimen til nok frygt og splid til, at det ikke kunne repareres.

Namek er en kvindelig dværg, som leder den gruppe af troldtøj, der angriber soldaterne. Hun vil ikke være nede i de dybe gange for at lede efter fanger, men står ved fronten af angrebet og leder sine mænd. Hun er bestemt og tillader ikke plads til sløsen eller klynk. Hun tog kommandoen fra den gamle leder ved at ende hans liv i en tvekamp, fordi hun mente, at han ville lede dem til deres undergang. For hende er det vigtige ikke, at hun er leder, men at gruppen bliver holdt i live. Denne manøvre var risikabel, men hun vidste, at de alle ville dø af sult, hvis ikke de gjorde forsøget. Hun tillader enhver, der kan hjælpe at slutte sig til dem. Hun ved, at halvdelen af dem er mordere og tyve, men hun ved også, at hun ikke har råd til at være kræsen, når det kommer til hendes mænd. Hun begår sig ikke meget i regler og slet ikke i høflig og diplomatisk pladder, for hende handler det hele om at komme lige til sagen, og det eneste, hun virkelig lægger vægt på, er loyalitet over for deres lille samfund, for det er det eneste, der kan holde dem i live.

Hun kom selv oprindeligt fra Torgor og ragede uklar med folk i undergrunden, så hun besluttede, at det var bedre at forsøge at gøre lykken andetsteds end at råдне op under byens gader. Hendes bror følger hende i denne kamp, men resten af deres familie er tabt.

