

TIL SPILLEDEREN

PRINCIPPERNE

- Gør det Weird
- Gør det ægte
- Formidl (og brug) systemet
- Vær fan af spilpersonerne og spillerne
- Gør spilpersonernes liv interessant
- Spil for at se, hvad der sker

DINE MOVES:

- Skil dem ad
- Før dem sammen
- Bring dem i knibe
- Afslør hemmeligheder
- Vis dem en mulighed
- Vend deres moves mod dem
- Giv varsel om kommende farer
- Sig, hvad konsekvensen bliver, og spørg
- Efter hvert move: Sig "Hvad gør du?"

NAVNE

KVINDER:

Melusina, Circe, Boudica, Dahut, Vilia, Janja, Jelka, Morana, Salome, Euryale, Thyella, Electra, Lamia, Alecto, Jael, Sudice, Edana, Finola, Eurydice, Ismene, Naria, Verbeia, Bricta, Andraste, Erato, Alkmene, Sudice, Edana, Finola, Margo, Hermia, Imogen, Mercade, Nerissa, Timandra, Kosa, Judika, Bereginy, Vesna, Tamar, Gudith, Portia, Bradamante, Alcina, Clete, Orithia, Tecmessa, Derinoe, Clyemne, Berenice, Ligeia

MÆND

Gradlon, Coson, Brinno, Cotys, Ixion, Tityos, Koios, Duras, Vannius, Phrates, Sadko, Veles, Perun, Rhadamistus, Rabbel, Antedios, Tawals, Triglav, Porvat, Stribog, Coran, Jodoc, Vlatos, Teiresias, Siward, Antipholus, Jacopo, Osric, Egeus, Tranio, Dorcas, Bruin, Tibert, Obyri, Drakkar, Domovoi, Mormo, Brennus, Cadr, Belenus, Boduoc, Jodoc, Vortigern, Schaunard, Colline, Benoît, Tancredi

STEDER

Tre brødre plads,
Kirken for Vor Frue af den yderste Nød,
Pachydemini allé, Tavshedens gade,
Fabrikkerne ved den Nordlige Port,
Zobeidepalæet, Bygmestrenes park,
Sericoidini-bydelen, Acomadæmningen,
Gaden med sølvklokkerne,
Den Nådige Døds Port,
Vandermeer-havnen, Prodontriabroen,
De uskyldiges kirkegård, Kroen Mycemus,
Den rette Læres Viadukt,
Gyderne bag de stummes kvarter,
Tunnellerne under Maladerakvarteret,
Haven med forgrenede gange,
Det blå lysende palæ,
Nomina Nuda,
Hviskernes Kvarter,
Den Blinde Retfærdigheds Kirke,
Uriconium, Maskinernes Bro,
Det ældre bibliotek,
Udkanten af Malbork,
Kanalene Oncerini, Sericini, Diphycerini

Tak fordi du vil køre scenariet, og god
fornøjelse

anne

FRONT: REVOLUTIONEN

LEONTES

Agenda: Nedkæmpe de revolutionære, få Eventyrersken tilbage til familien og under sin kontrol, få Morderen til at dræbe Ingeniørens forsvundne elsker.

Impuls: At dominere, aftvinge underkastelse

Personer: Tjenere, kuske, nervøse mandlige sekretærer. Politiske allierede uden overblik og talent for magt. Korrupte politibetjente. Kriminelle, han hyrer til sit beskridte arbejde. Den omskabte kvinde, der hyrede Morderen på hans vegne og er forelsket i ham.

DE REVOLUTIONÆRE

Agenda: Gennemføre revolutionen og lade blodet flyde i gaderne. Få Morderen og Eventyrersken på deres side. Blive klar over, om de kan stole på Leandra og hendes broder

Impuls: At kræve loyalitet, at eskalere situationer voldeligt.

Personer: Arbejdere, udenlandske agitatorer, fagforeningsfolk,

ideologer, halvkriminelle. Slagsbrødre, strateger, stridende faktioner. Politispioner og stikkere. Dem der kan se Utopia lige rundt om hjørnet og dem, der bare kæmper for rimeligere arbejdsforhold. En galning med et rødt tørklæde, der bare vil se verden brænde.

Revolutionens fjender, millitsmændene i deres sorte uniformer, politiet med skinnende knapper på tøjet og et lige stærkt had til millitsen og pøbelen. Fabriksejere, strejkebrydere, den hånlige overklasse.

Corentin, Eventyrerskens ven, er en idealistisk ildsjæl og veteran fra revolutioner oversøs. Som udlænding er han uvant med Melolonthinaes intrigante klima, forvirret, bekymret over, hvor mange af hans folk, der er politispioner, og om Leandra er en troværdig allieret.

Leonid, Ingeniørens forsvundne elsker, er Leandras forbindelse til de revolutionære. Han er dybt under jorden for tiden, efter sin død, men kan findes gennem de revolutionære.

FRONT: MASKINERNES SAMMENBRUD

DE KLIKKENDE TING:

Agenda: At overtage byen og regere den som et paradys af kulde og død. At finde et menneskeligt anker

Impuls: At give løfter, true, fremstå uhyrlige og berøve folk, hvad de elsker.

MASKINERNE:

Agenda: At holde de klikkende ting inde. At blive repareret. At vende tilbage til den gyldne tidsalder.

Impuls: At søge en mester de kan adlyde. At forsvare sig selv klodset og ugenemtænkt.

LEANDRA:

Agenda: At give Lenore til de klikkende ting, så hun vil have magt, når de overtager byen. At holde Sortekunstnersken bundet til sig. At bruge Eventyrersken til sine formål og hævne sig på hende.

Impuls: At lyve, manipulere og binde andre til sig med emotionelle bånd, afpresning eller trolddom. At overspille sin hånd.

Personer: Tjenestefolk, der frygter hende eller har deres viljer bundet med trolddom. Tilfældige mennesker, hun har bragt under sin kontrol.

Hendes datter Lenore, en stille pige på ti år, der elsker sin mor og sin adoptivsøster. Lenore er et mærkeligt barn, der ved ting, hun ikke burde vide. Samtidig er hun dybt uskyldig. Og så småt ved at forvandle sig til en af de klikkende ting.

Leonid, Leandras døde broder – og Ingeniørens forsvundne elsker – som hun har genoplivet og holder bundet til sig med trolddom. Da han var i live, var han rebelsk, revolutionær og forelsket i Ingeniøren. Nu er han Leandras redskab, men måske er der noget tilbage af hans gamle jeg.