

BYEN MELOLONTHINAE

ET NEW WEIRD-SCENARIE

AF ANNE VINKEL HANSEN



Velkommen

Tænk dig en by ved havet. Sømand, der lossere varer fra hele verden, rejsende og fremmede, lugten af tjære og havvand. Voldsomme vinterstorme. Der har været mange flydende byer i historiens løb, og flyvende byer, og byer hængende på bjergsider. Melolonthinae er en af dem – holdt oppe på havet af en teknologi, der er så gammel, at den lige så godt kunne være trolddom. Den giver et bedragerisk indtryk af landfasthed og permanent, prøver at bilde dig ind, at vandet, der strømmer i kanalerne, er noget, man har lukket ind i byen. Men få meter under gaderne hører byen op, og der er kun mørkt vand og ting, der bevæger sig under bølgerne.

Tænk dig en ældgammel by. Den sidste, siger de, af den gyldne tidsalders store byer, et centrum for magt og frygtelig viden i generationer. Alt har århundreders historie bag sig i Melolonthinae, tabt historie for det meste. Folk dér husker ikke de ældgamle riter, der ligger bag deres frivole traditioner – grundene til venner helst ikke ser hinanden uden masker til nytår, at de unge mænd dyster om kulørt malede bolde til skyggefestivalen, at en brud aldrig ville begive sig til sit nye hjem ad en vej, der går stik nord. Gælds fængsler er faldet i grus og har givet plads for velhaverpalæer, der igen er blevet til slavemarkeder og senere til religiøse og tekniske skoler, til hvert enkelt gadenavn har en smag af ironi.

Tænk dig en by, der er smuk og grotesk. Guldsmede svirrer tæt over

Zobeidebroen, hvor skyggefestivalen netop er blevet indledt med musik og kapsejlad i kanalerne. Inden for få dage vil festivalen være på sit højeste, og forsigtige borgere vil barrikadere deres hjem mod de festende, der leende banker på døren med knive og sten i hænderne, grebet af festivalens blodrus. Banderne kæmper mod hinanden om natten i Hviskernes Kvarter, mænd med stiletknive og en blanding af råhed og bravado, dræbere alle sammen, og i langt mindre fare fra hinanden end fra de stille, grå Hviskere. Unge omskabte kysser bag Tilfældets Palæ, holder forsigtigt om hinanden med de leddede krabbearme og jernpiggebesatte hænder, retskirurgerne har udstyret dem med efter domstolens ordre.

Dette er en historie om ting, der skete i den by.

KILDER

Rollespil

- Vincent Baker: Apocalypse World, & In a Wicked Age
- Stuart Chaplin: Escape from Thanatos
- Ron Edwards: Sorcerer's Soul

Fiktion

- Jeff Vandermeer: City of Saints and Madmen
- China Mieville: Perdido Street Station

TAK TIL

- Mine testspillere Beatrix Miranda Ginn Nielsen, Kasper Mosekjær, Lena Kikko Andersen og Lotte Vinkel Hansen - og Asta
- Min tålmodige redaktør Troels Ken Pedersen

Om scenariet

Sådan bruger du dette scenarie

- Læs afsnittet Om Scenariet.
- Læs spilpersonerne.
- Afsnittene Mekanikken og Spillederen er regler. Læs dem grundigt og følg dem. Bilag 1 har stikord til brug i spil.
- Afsnittet Spilpersonernes Moves er kommentarer til spilpersonerne. Læs det, hvis du gerne vil høre mine ideer om, hvordan deres moves kan bruges. Bilag 4 er en oversigt over spilpersonernes moves til brug under spil
- Læs afsnittet Fronter. Dette afsnit er ikke regler, og du er velkommen til at modificere på det. Der er en oversigt over materialet her i bilag 3 til brug under spil, og bilag 2 er et relationskort – hvis du kan bruge det.
- Afsnittet At Køre Scenariet er nyttigt at have for hånden under kørslen og bør læses på forhånd.

OM SCENARIET

Den unge Sortekunstnerske har netop opdaget, at de klikkende monstrøsiteter mener at have krav på hendes lillesøster. Eventyrersken er vendt hjem til den by, hun troede at have forladt for evigt, men hvis hun vil hjælpe sine venner, må hun sætte sig op mod sin magtfulde familie. Ingeniøren søger desperat efter sin forsvundne elsker uden at vide, at han måske er den eneste, der kan redde byen fra de uhyrligheder, der vil undslippe, når de ældgamle maskiner bryder sammen. Og Morderen, der hidtil har balanceret elegant mellem de forskellige faktioner i Melolonthinae, er ved at tabe balancen og blive indhentet af sin gæld og sine mord.

De er alle fire rodet ind i intriger og magtspil, der kan ende med at ødelægge byen. De er alle fire i fare, og de har alle fire lige nu muligheden for at forme deres egen og byens skæbne.

Byen Melolonthinae er et forsøg på et karakterdrevet scenarie, hvor der ikke er et fastlagt plot, men hvor spilpersonerne fra starten befinder sig i en uholdbar situation, der eskalerer, til den på en eller anden måde forløses. Handlingen i scenariet er altså hvad spilpersonerne gør og hvad konsekvens det får. Det er en type af rollespil, man ser i amerikanske indie-systemer som *In A Wicked Age* og *Apocalypse World*, og som kan være utroligt tilfredsstillende, men som jeg ikke synes, jeg har set meget af i dansk conrollespil. Dette scenarie er mit ydmyge forsøg på at rette op på den mangel.

Desuden er scenariet en kærlighedserklæring til den lettere obskure New Weird-genre og et forsøg på at lave et scenarie, hvor settingen spiller en stor rolle og spillederen har en høj grad af ejerskab over den.

SPILLEDERENS ROLLE

Dette scenarie skal køres lidt anderledes end mange conscenarier, og jeg vil forsøge at give dig redskaberne til det i afsnittene om Spillederen og Fronter. Her er en kort forklaring:

Dette er et scenarie, hvor der ikke er et plot - eller hvor plottet simpelthen er, hvad spilpersonerne gør - så spillederens rolle er ikke at køre plottet, men at give spilpersonerne lejlighed til at gøre interessante ting.

Spillederens opgaver, i hovedtræk, er følgende:

- Spillederen spiller NPCer og beskriver verdenen omkring spilpersonerne
- Spillederen giver spillerne modstand, gennem sine NPCer og gennem settingen. Ikke forstået sådan, at spillederen er spillernes modstander (scenariet kan ikke holde til at du spiller som modstander) men sådan at han sætter spilpersonerne i interessante situationer, fordi han gerne vil se, hvad der sker.
- Spillederen fremmaner en verden, historien kan foregå i, og arbejder for at få den verden til at virke ægte og levende og fascinerende
- Spillederen spiller for at finde ud af, hvad der sker. Ikke for at fortælle en historie og ikke for at konstruere en historie sammen med spillerne, men for at se, hvad der sker, når spilpersonerne står i en uholdbar situation og vælger at handle på måder, man ikke havde forudset, med konsekvenser, ingen ved bordet helt er herre over.

Settingen Melolonthinae

The New Weird

New Weird-bølgen indenfor fantasy startede i 1990'erne og var stadig i live henad 2005. Nogle af de fremtrædende forfattere indenfor genren er Jeff Vandermeer, Steph Swainston og China Mieville, men det er ikke alt, de har skrevet, der falder indenfor selv det nye Weird's ret brede og uklare genredefinitioner. Det nye sæere er fascinerende, besnærende og særdeles uklart defineret. Jeg kan kun give dig min forklaring af, hvad det er for mig:

New Weird er fantasy med et edge, hvor de fantastiske elementer ikke er velkendte – og nærmest hyggelige – dværge og drager, men er forvirrende, fremmedgørende, forlokkende og monstrøse. Settingen er ikke pseudomiddelalderlig, men urban – et bylandskab, der er forvirrende, unaturligt, mangfoldigt og overvældende med indtryk, som byer faktisk er. Og historierne handler om folk, der er lige så meget faret vild i de byer, som vi alle sammen er.

Melolonthinae er sådan en by – en by lidt uden for vores tid og referenceramme, hvor banderne kæmper med knive om natten i Hviskernes kvarter, hvor fagforeningsmarcher går over i gadeoptøjer, da militsfolk med kløer af jern falder over de demonstrerende, og hvor overklassens baller bliver afbrudt brat, da en gæsts brystkasse sprænges og det vælter ud med insekter.

Og personerne i dette scenarier er mennesker, som er forvirrede og pressede og viljestærke og fascinerende, som vil ting, og som vil handle dramatisk og afgørende for at opnå de ting.

Inspiration:

Hvis du har lyst til at læse nogle noveller i genren, går du ikke meget galt med disse:

www.infinityplus.co.uk/stories/dra din2.htm

www.infinityplus.co.uk/stories/quin.htm

Settingen

Jeg kunne blive ved med at snakke om byen Melolonthinae. Arkitekturen, skikkene, historien, hvordan man føler sig fremmed i den (man føler sig fremmed i alle byer, på en måde der er specifik for hver enkelt by). Men det, jeg gerne vil opnå, er, at du føler dig i stand til at snakke om den, og at du faktisk, når I spiller scenariet, føler det som om byen er en ting, du ejer, snarere end noget, du forvalter for mig, og at du synes, den er interessant at fortælle spillerne om. Og til det formål er det nyttigste at fortælle dig, at Melolonthinae ikke er en setting, men en stemning.

Det er ikke meningen at du skal kunne en masse fakta om settingen udenad, men at du skal kunne fremmane et billede af en by, og lave en illusion af, at spilpersonerne befinder sig i en verden, der har en eksistens uafhængig af deres handlinger. Til det formål har du brug for at have en fornemmelse af, hvordan Melolonthinae er – ikke et kort eller en turistguide med de vigtigste steder og økonomiske fakta, men en æstetisk fornemmelse af, hvad der kunne vente rundt om hjørnet i sådan en by.

Jeg har forsøgt at give brudstykker til inspiration i de går sidebokse, og jeg vil her prøve at give dig et billede af, hvordan byen er. Jeg tror, det vigtigste, du kan gøre, er at finde ud af, hvad af det, jeg siger, du kan bruge til noget. Du skal snakke om denne her by i fire timer, så den skal være fascinerende. Hvis det, jeg beskriver, ikke er en by, du finder fascinerende, så kassér det.

HOVEDTRÆKKENE

Så altså: De æstetiske detaljer er helt dine. Melolonthinae, som jeg ser den, ligger på kanten mellem det syttende og det tidlige tyvende århundrede, med skrøbelige skønvirkebygninger og

DE OMSKABTE

Det er ikke en ualmindelig straf, og kun en lidt ualmindelig religiøs praksis at blive omskabt – få skåret lemmer af og erstattet med maskindele, få syet kropsdele fra dyr og insekter på kroppen. Kvinder med kindbakker eller næb, eller med torsoen svejset til en grotesk anordning af mangleddede støbejernsben. Mænd med kranarme, klosakse for enden af dem, deres styrke mangedoblet af en dampmaskine på deres ryg.

Materialet i de grå bokse er ment til inspiration og skal ikke betragtes som kanon. Brug det eller find på noget bedre selv. Noget af det optræder som stemningsskabende ord i spilpersonerne, men der vil ikke ske noget ved, at du substituerer din forklaring af det for min.

Settingen Melolonthinae

ORD, DER OPTRÆDER I SPILPERSONERNE

- Hviskerne,
- Hviskernes Kvarter
- "Gammelt blod fra under havet"
- Vintermessen
- Kataklysmen
- Væsener, der ikke hører til på dette plan
- Vooleys mænd
- Den Blinde Retfærdigheds Kirke
- Tlön, Zobeide, de Tabte Øer
- Den sunkne by Ker-Ys
- SS Meridians forlis
- Bygmestrene fra den gyldne tidsalder
- Ingeniørernes Broderskab
- Ingeniørernes hemmeligheder

Det er ord, som er der for at give spillerne en idé om scenariets stemning, men som faktisk ikke har en kanonisk betydning i scenariet. Måske vil du gerne have tænkt over, hvad der gemmer sig bag de ord, hvis spillerne skulle spørge. Ellers er der en anden teknik: Du kan give dem spørgsmålet tilbage.

"Det ved jeg ikke. Hvad er Hviskerne? Det lyder som om de er sindssygt farlige og uhyggelige, hvad går det ud på?"

"Ker-Ys? Du har været der, det har jeg ikke. Hvad er det for et sted?"

Det er dig, der er den primære ejer af settingen, men du kan sagtens dele med spillerne.

mænd med kårder, og der er insekter overalt – skinnende biller, glitrende guldsmede, processioner af myrer på broernes rækværker. Teknologien er på én gang grovmekanisk og ubehageligt organisk, og er bygget i et grønligt, ravlignende materiale med døde fluer og elektriske strømme løbende under overfladen; de ældgamle rædsler bag det hele ligner krydsninger mellem knælere og dybhavsfisk. Du er velkommen til at forkaste alt det – det er kulør. Men skelettet af, hvad Melolonthinae er, er dette:

- **Tidløs:** Melolonthinae ligger lidt uden for vores referenceramme i tid – et sted mellem det moderne og det fantastiske. Tæt nok på til ikke at være ufarlig, og fjern nok til ikke at være velkendt.
- **Grusom:** Det er ikke bare den rå kapitalismes grusomhed, selv om den er der. Melolonthinae er en by, hvor efterårets skyggefestival ganske ofte ender i blodige optøjer og narkotikaberusede mord af nærmest rituel karakter, og hvor småkriminelle bliver dømt til at få deres kroppe omskabt med kirurgiske indgreb.
- **Bizar, grotesk, smuk:** Mennesker med blækspruttenæb. Hviskende monstrositeter, der gemmer sig i luftlommer under byen. Skrøbelige tårne, der stræber mod himlen. Svirrende guldsmede over glitrende vand. Knælere gemt i blomster, der drypper af giftig nektar.
- **Dekadent:** Vilde optøjer. Tøjlesløs hedonisme og byzantinske intriger.
- **Forgængelig:** Byens dekadence – og dens skønhed – forudsiger dens kommende undergang. I fortæller en historie fra Melolonthinaes nedgangstid, hvis da ikke byen går under i løbet af scenariet
- **Ældgammel:** En by, der er så gammel, at den har glemt det meste af sin historie – og glemt, hvad det

er for farlige kræfter, der opretholder dens eksistens.

- **Fuld af forfalden teknologi:** Levn fra en gylden tidsalder, produkter af en videnskab, der er gået tabt. På trods af ingeniørbrøderskabets utrættelige indsats forfalder de mere og mere. Når de en dag holder op med at fungere, vil byen synke i havet.

Brug noget tid, før du kører scenariet, på at tænke dig den by, forestille dig billeder fra den, få en fornemmelse af, hvordan den føles. Tænk over, hvordan det føles at gå ned ad gaderne, hvilke slags mennesker man kunne tænkes af møde, hvordan folk lever dér. Prøv at se byen som din spilperson, som du har ret til at fortolke og lege med i spil, og som det er dit arbejde at spille overfor dine medspillere.

MEKANIKKEN



Mekanikken i dette scenarie er stjålet fra Vincent Bakers geniale rollespil *Apocalypse World* og forsøgt tilpasset til dansk contradiction. Regn med, at det der virker, er Bakers fortjeneste, og at alt der ikke virker, er min fejl. Jeg har forsøgt at forklare reglerne, så de vil være tilgængelige uden kendskab til *Apocalypse World*.

MOVES

Når en spiller gør noget i fiktionen, der engagerer mekanikken, kaldes det et *move*. Grundlæggende set er ethvert forsøg på at foretage en afgørende handling i fiktionen et *move*, og spillerne laver et *move* hver gang de gør en af de ting, der står på deres karakterark.

At lave et *move* foregår således: Spilleren siger, hvad hendes spilperson gør i fiktionen (konkret, hvad spilpersonen gør – ikke hvad han prøver at opnå) og konsulterer sit karakterark. På karakterarket står der "Rul 2d6 + noget". Hvis summen er mindre end 6, er det en fiasko, 7 eller over er en succes. 7-9 er en blandet succes, mens 10 og over er en fuldstændig succes. I tilfælde af en succes, siger beskrivelsen af movet, hvad der sker, så følg dét. For nogle enkelte *moves* siger beskrivelsen, hvad der sker på en fiasko – ellers er det dit arbejde at sige, hvad der sker, og at sørge for, at det er noget, spilpersonerne helst ikke vil have til at ske. Byg på det, du har sagt om, hvordan ting ser ud i fiktionen lige nu, og på det, spilleren har sagt om, hvad hun gør.

Et eksempel:

Spilleleder: Okay, Morder, der kommer to mænd ind ad døren. Store brød – de har de der små stjerneformede stiksår hele vejen op ad armen, det betyder de er hviskerkultister. Og de vil virkelig gerne vide, hvad du laver her.

Spiller: Pokkers. Okay, jeg prøver at bluffe mig igennem.

Spilleleder: Så hvad gør du?

Spiller: Jeg siger "Det var på tide, I dukkede op. Jeg har ikke hele dagen – eller, det har jeg, men dem der har sendt mig har ikke." Jeg prøver at virke som om jeg har al ret til at være der

Spilleleder: Okay, så du prøver at slippe afsted med det på frækhed og held? Det har du et *move* til.

Spiller: Nemlig. [Ruller 2d6+2] Jeg slog et 9 – det er en partiel succes?

Spilleleder: Ja – lad mig se... Okay, de tror på dig, men du udsættes for yderligere risiko – de er så ivrige efter ikke at fornærme dem, der har sendt dig, at de insisterer på at blive hos dig og give dig en eskorte hjem. Siger, der ikke er sikkert her i kvarteret og slet ikke her i huset.

Spiller: Ikke den store chance for at snuse mere rundt så?

Spilleleder: Det ved jeg ikke. Vil du gøre noget for at komme til at snuse rundt?

EFFEKTEN AF MOVES

Som spilleleder er det dig, der fortolker effekten af spillernes *moves*.

Retningslinierne for din fortolkning er følgende:

Sig noget, der følger reglerne.

Teksten i movet beskriver, hvordan

HVIS DU KENDER APOCALYPSE WORLD:

Systemet i scenariet er AW minus basic moves, special moves, Hx (og dermed Help og Hinderung), Harm og Advancement og plus et *buyoff*-move, som er inspireret af *Shadow of Yesterday*. Jeg vil bede dig læse systemsektionen, selv om du allerede kender AW. Spillelederrollen er den fra AW, så du kan læse spilleledersnittet kursorisk

Mekanikken hænger tæt sammen med fiktionen. Lad ikke spillerne rulle terninger uden at forbinde det med ting, de gør i fiktionen. Det gør det umuligt for dig at fortolke konsekvensen af deres handlinger meningsfuldt. "Jeg angriber ham" eller "Jeg blotter min sjæl for hende" duer ikke til noget. "Jeg hugger ham ned med min sabel" eller "Jeg fortæller hende, at jeg er bange og forvirret og ikke ved, hvad jeg skal gøre" er så meget lettere at bygge på

Mekanikken

Eventuelt – fordi Melolonthinae er en besynderlig by – er det muligt, at en død spilperson kan vende tilbage til livet. Både de klikkende ting og Leandra – og måske maskinerne og Sortekunstnersken – har muligheder for at genopvække de døde. Overvej i situationen, om det er en mulighed du vil åbne. Ganske ofte har døde spilpersoner bedst af at forblive døde

SKYGGEFESTIVALEN

Efterårets skyggefestival er en tradition fra glemte tider, der næppe altid kan have været som den er nu. Men er det de højtidelige processioner og akavede festivallege – kapsejladser på kanalerne, sanglege på Tungernes Plads, de dekorerede æbler, man giver til ønskede børn – der er festivalen, som den oprindeligt var, eller er det de fortrukne blodorgier og myrderier?

De festende tilbringer dagen med at sejle langsomt ned ad kanalerne i de fladbundede festivalbåde. De kloge af dem tilbringer natten indendørs i klart oplyste rum med tykke døre. Andre bliver ude i gaderne, hvor luften fyldes af sang og blod og skrig og røge, mens de danser med Hviskerne.

dette move fungerer. Sig noget, der passer med dét.

Sig noget, der giver mening i fiktionen: Effekten skal følge naturligt af handlingen. Hvis spilpersonen trådte om bag en af modstanderne og satte en kniv for struben af hende, giver det ikke mening at fortolke effekten som at en anden modstander falder død om – eller skyder spilpersonen uden at gøre gidslet fortræd. Hvis den verden, fiktionen foregår i, opfører sig urimeligt, bliver det ikke en interessant fiktion.

Sig noget, der ændrer situationen afgørende: Hvad end det er en succes eller en fiasko, sker der altid noget spændende, når man laver et move. Ikke forstået sådan, at et enkelt move nødvendigvis afslutter en konflikt (det gør det kun, hvis det giver mening i fiktionen), men når man har gjort en ting i fiktionen, som er et move, giver det ikke mening at gøre den samme ting igen. Man kan godt bruge det samme move, men man vil ikke gøre den samme ting.

Husk at:

- Det er kun et move, hvis det kan gå galt og kan gå godt. Hvis det ikke kan gå galt, sker det bare uden at spilleren ruller for det. Hvis det ikke kan gå godt, så sig det og spørg spilleren om hun stadig vil gøre det.
- Hvis moves går galt, går de dramatisk galt, på en måde der ændrer situationen og gør det irrelevant at prøve igen. Hvis man slår lavt på et forsøg på at dirke døren op, kommer der en vagt. Hvis man slår lavt på et forsøg på at bestikke dørvagten, bliver han vred og voldelig – eller han tager mod bestikkelse, og der er et baghold bag døren.
- Hvis moves går godt, går de godt. Giv spillerne den fulde virkning af deres moves og vær generøs med effekten af deres handlinger. Lad frem for alt være med at snyde på

vægten for at gøre det til en bedre historie. Hvis de har held til at slippe væk, så slipper de væk, selv om du syntes, det ville være mere spændende at lade dem blive slæbt hen til skurken. Hvis de slår en vigtig NPC ihjel i første scene, så er det, hvad der sker i historien.

MOVES DRIVER FIKTIONEN

I en del scenarier er terningerne der mere eller mindre for at give spillerne noget at lege med, mens historien skrider frem. Man bruger systemet, men det har ikke nogen afgørende effekt for hvad der sker i fiktionen. Det er ikke meningen, at dette scenarie skal spilles sådan.

Når fiktionen drives af spilpersonernes handlinger, betyder det blandt andet, at den drives af deres moves. Effekten af et move kan flytte historien voldsomt, og beslutningen om, hvad effekt et move skal have, træffes på baggrund af, om dén effekt følger reglerne, giver mening i fiktionen, og ændrer situationen afgørende. Hvorvidt den effekt fremmer den gode historie spiller ikke ind. I spiller dette scenarie for at finde ud af, hvad der sker, ikke for at bestemme, hvad der kommer til at ske.

BUYOFF

Hver spilperson har to moves med en *buyoff*-betingelse. Hvis spilleren slår 6 eller under på et vilkårligt af sine moves, kan hun vælge at sælge et *buyoff*-move for at vende nederlaget til succes. Det slettede move kan ikke bruges mere.

Hvert *buyoff* er forbundet med en effekt i fiktionen – hvis morderen sælger sit "selvsikker og heldig"-move, betyder det, at hans dødelighed indhenter ham, hvis Sortekunstnersken sælger sit mindfucker-move, bryder hun forbindelsen med sin adoptivmoder. Det er dit arbejde sammen med spillerne at give den effekt sin fulde vægt. Sørg for, at de



Mekanikken

betaler prisen for deres *buyoff*. Begynd at sætte morderen i dødsfare, lad stedmoderen søge hævn over Sortekunstnerskens svigt.

Det er klart en desperat handling at bruge et *buyoff*, og det er dit ansvar at sørge for, at det er det værd. Giv dem den fulde virkning af deres moves, giv dem en overvældende succes – og bring så de fiktive effekter af salget ned over deres hoveder.

PVP-KONFLIKTER

Moves har meget stærke effekter, og det gør konflikter mellem spilpersonerne ganske risikable. Hvis spilpersonerne går i konflikt med hinanden, så sørg for, at en spilperson ikke ryger ud uden at have chance for at gøre noget. Der er to ting, du kan gøre:

Giv spilleren en chance for at mildne udfaldet ved at foretage et move efter at der er blevet handlet mod hende, eller giv hende en chance for at gribe ind før der sker hende noget.

Eksempler:

Ingeniøren skubber Sortekunstnersken ned fra tårnet. Han ruller for sin handling – hvis han har succes, fortæller du Sortekunstnersken, at hun tumler ned ad tårnvæggen og hvad gør hun? Hvis hun kan finde på noget at gøre (og hjælp hende, hvis hun ikke kan), ruller hun for det.

Ingeniøren skubber Sortekunstnersken ned fra tårnet. Før han ruller for det, spørger du hende, hvad hun vil gøre for at forhindre det, og lader hende rulle. Hvis det giver mening, kan du eventuelt give Ingeniøren -1 til hans næste slag, hvis Sortekunstnersken har succes med sin afværgemanøvre.

Vælg alt efter situationen, hvad der giver mest mening at gøre.

DØDEN OG ANDRE

KONSEKVENSER

Modsat Apocalypse World har dette scenarie ikke et hitpointsystem. Det betyder ikke, at spilpersonerne ikke kan komme til skade. Tværtimod – det betyder, at det er dig, der vurderer, om de kommer til skade og hvor meget. Lav din vurdering, så det *virker ægte*, så det *gør spilpersonernes liv interessant* og fordi *du er fan af spilpersonerne* og gerne vil se, hvordan de håndterer en allerede presset situation med et gabende sår.

Det er principielt set ikke dit job at holde spilpersonerne i live og beskytte dem mod konsekvenserne af deres handlinger. På den anden side er det kedeligt, hvis de dør med det samme, så hvis de gør noget, der næsten nødvendigvis må få deres spilpersoner slået ihjel, så *sig, hvad konsekvenserne bliver, og spørg: Sig, "Okay, men der er langt ned. Hvis du ikke klarer springet til nabotårnet, så dør du. Vil du stadig gøre det?"* Hvis de svarer ja, er det et legitimt svar – det er stadig ikke dit job at holde dem i live.

AT FORTÆLLE OM KONSEKVENSERNE

er utroligt nyttigt. Folk kan have vidt forskellige billeder af, hvordan ting ser ud i fiktionen, og det kan få spillerne til at gøre ting, der virker idiotiske. Eller, du ved, spillederen.

HVISKERNE

Hviskerne har været her siden før byens grundlæggelse – fortrængt til isolerede kvarterer eller til luftlommer under byen i perioder, men aldrig fordrevet. Der er ikke nogen, der ved, hvad de vil, eller tør tale for meget om, hvad de er. Man ser intet til dem dagen og meget lidt om sommeren – det er på vinternætter, man hører dem hvæse og hviske fra de territorier, de for tiden har besat, eller fanger et glimt af deres skællede, gråklædte skikkelser. De har hænderne skjult under kutten, siger alle, der har set dem. Eller alle, der har overlevet at se dem.

Spilpersonernes moves

Spillernes moves definerer deres spilpersoner og driver handlingen, så det er vigtigt, du har styr på dem. Dette afsnit er en gennemgang af hver spilpersons moves med eksempler og forsøg på afklaring. Der er en oversigtsliste i bilag 4 til reference når du kører scenariet.

Nogle moves giver "+1" på en succes – det betyder, at man lægger 1 til senere slag (så altså, hvis man slår 2d6+2 og har +1, slår man 2d6+3)

GRUNDMOVE

Der er ét grundmove, som alle fire har i let forskellig version – det move, der hedder *Act under fire* i *Apocalypse World* og som fanger ret mange spændte situationer. Hvis folk ikke ved, hvad de skal rulle, er det nok dette move. Formuleringen er forskellig for at passe til de forskellige spilpersoner:

Morderen: "Når du handler selvsikkert og emmende af arrogance og prøver at slippe afsted med ting slet og ret ved frækhed og held"

Ingeniøren: "Når du handler velovervejet, beslutsomt og pligtopfyldende eller trækker på din autoritet og erfaring som medlem af Ingeniørernes broderskab"

Eventyrersken: "Når du handler impulsivt, iltert og instinktivt, og når du kaster dig ind i farlige situationer uden en plan"

Sortekunstnersken: "Når du handler velovervejet og kontrolleret, med fuldt overlæg og med koldt hjerte"

men effekten er den samme:

10+ er en fuld succes – det, de gør, går som de ønsker.

7-9 er en blandet succes – det går, som de ønsker, men der dukker komplikationer op. Du kan give dem et dårligere udfald eller et hårdt valg – de får ikke alt, hvad de

ønsker, eller de får, hvad de ønsker, men kun hvis de accepterer en højere pris, end de havde forventet. Se på situationen og find noget, der kan komplicere sagerne.

6 og under er en fiasko, og du har lov til at finde på noget rigtig ubehageligt, der kan ske.

Eksempler:

Ingeniøren venter, til den amokløbne maskine er helt fremme ved ham, mens han gennemtænker alt, han ved om den model. Det øjeblik, den når indenfor armslængde, trækker han i det, han håber er stophåndtaget. Han slår 12 – maskinen stopper med en raslende hvæsen.

Eventyrersken kaster sig ind mellem militsmændene og deres offer med en sabel i hånden og et faretruende smil. Hun slår 8 – hun jager dem på flugt, men hun kan høre dem fløjte efter assistance, og høre råbene fra mænd, der er på vej.

Sortekunstnersken holder hovedet koldt og husker på, at der er en anden flugtvej. Hun slår 7 – hun kan godt komme ud, men kun hvis hun efterlader den tunge sæk, hun slæber på. Vil hun det, eller vil hun tage chancen mod forfølgerne?

Morderen hæver et øjenbryn og spørger, hvordan vagterne tør vove at nægte ham adgang, og ved de ikke, hvem han er? Han slår 5 – de ved udmærket, hvem han er, og der er en af dem, der skylder ham en kniv i maven.

MORDERENS MOVES:

Når du handler selvsikkert og emmende af arrogance og prøver at slippe afsted med ting slet og ret ved frækhed og held, rul +2. På en succes opnår du dit mål elegant og med flair. På et 7-9 udsættes du for yderligere fare, på et 10 gør du ikke. *Buyoff:* Dit held slipper op, din dødelighed indhenter dig.

- *Dette er morderens basismove – han er en charlatan og en bluffer. Hvis han sælger det, ser han et grumt endeligt i møde. God fornøjelse med at lade hans dødelighed indhente ham.*

Når du henvender dig til en af dine talrige kontakter, allierede og folk, der skylder dig en tjeneste, rul +1. På en succes finder du nogen, der kan hjælpe dig. På 10+ kan du fortælle, hvem de er, og hvor langt de vil gå for din skyld. På 7-9 kan du bestemme én af delene. På 2-6 finder du en kontakt, men de er måske ikke netop glade for at se dig.

- *Træk en npc ud af øret, eller forbind det til én, du allerede har i spil. Og giv morderen lidt modspil. På et mellemslag kan han enten finde en allieret, der kan det, han har brug for, eller en loyal allieret.*

Når du finder dig selv i en farlig situation, som du naturligvis var forberedt på, så rul +0. På en succes siger du, hvad du har taget af forholdsregler, og de er i kraft. På 10 og over tager du +1 til at håndtere situationen. På 6 og under er der et hul i din plan, og du er lige gået i det.

- *Dette +1 går på de efterfølgende rul, der følger op på Morderens forholdsregler – fortolket generøst – og håndterer dén situation, der var i spil. Når den situation er forløst, forsvinder bonussen.*

Når du i koldt blod beslutter at slå nogen ihjel, så forklar, hvordan du agter at gøre det, og rul +2. 10+: Vælg 2, 7-9: Vælg 1

- De er døde, ikke kun hårdt sårede
- Du skader ikke nogen, du ikke ønskede at skade
- Du udsætter ikke dig selv for umiddelbar fare, skade eller hævn

På 6 og under går din plan galt på den værst tænkelige måde

Buyoff: Læg livet som morder bag

Spilpersonernes moves

dig – hvad end det kommer til at koste.

- *Der er en del mennesker, der er investerede i, at morderen er morder. Det bliver ikke billigt for ham at sælge dette move.*

INGENIØRENS MOVES:

Du elskede ham, og det knuste dig, da han forsvandt. Og mest af alt forstår du det ikke, og derfor kan du ikke slippe det. Når du griber en chance for at trænge dybere ind i mysteriet om din elskers forsvinden, rul +1.

10+: Vælg begge, 7-9: Vælg én:

- Du finder ud af noget nyt og vigtigt

- Du kommer ikke i fare

Buyoff: Giv op, indse at han ikke var det værd, glem ham

- *Dette move er også Ingeniørens motivation – hvis han sælger det, kan han stå uden noget at foretage sig. Hvis han ikke har tænkt så langt, så mind ham om det – og hvis han så sælger det, så hav god fornøjelse med at dræbe hans kærlighed og begrave den ved en korsvej.*
- *Hvis han faktisk finder sin elskede, er movet lidt ubrugeligt – jeg foreslår, at I erstatte det med et "Når du handler for at beskytte din elskede/vinde din elskedes beundring, så rul +1"-move i stil med det move, Sortekunstnersken har for Lenore.*

Når du handler velovervejet, beslutsomt og pligtopfyldende eller trækker på din autoritet og erfaring som medlem af Ingeniørernes broderskab, så rul +1.

10+: Det går som du ønsker

7-9: Der dukker komplikationer op – spillederen kan tilbyde dig et dårligere udfald eller et hårdt valg.

- *Ingeniørens basismove – han er et godt og fornuftigt menneske, der*

er ude på dybere vand end han fortjener.

Du forstår maskiner – bedre end de fleste mennesker gør, og bedre end du forstår de fleste mennesker. Når du taler til en maskine, så rul +2
10+: vælg tre, 7-9: Vælg 2

- Du forstår, hvordan den virker

- Du kan få den til at gøre, som du

- Den går ikke i stykker

- Den taler til dig

- *Byens maskiner er arkane monstre fra en svunden tidsalder, produkter af en teknologi, der er hinsides nutidens forståelse og ikke helt naturlig. Det er ikke en lille ting at have ingeniørens flair for dem. Arbejd sammen med ingeniørens spiller om at få en æstetik for maskinerne. Og vær en lille smule skræmt over, hvad de vil sige, hvis de taler til ham. Det er jeg.*
- *Hvis dette move går galt, har Ingeniøren leget med kræfter, han ikke forstår og han er i frygtelig fare.*

Når du taler fornuft til folk: Rul +1.
NPCer: På en succes gør de som du siger, på 10+ får du +1 til dit næste rul, hvor de hjælper dig.

PCer: På en succes kan du enten love dem, at de får +1 hvis de gør som du siger, eller true dem med -2 til deres næste rul, hvis de ikke gør som du siger. På 10+ kan du gøre begge dele.

Buyoff: Giv slip på fornuften, giv efter for galskaben

- *Bemærk, at dette move kræver, at Ingeniøren faktisk taler fornuft. Det er i sidste ende op til dig at vurdere, om det er tilfældet.*

EVENTYRERSKENS MOVES:

Din tid som duellant i Tlön, SS Meridians forlis, oprøret mod tetrarkerne i Zobeide. Du tænkte ikke på det som eventyr, men

historierne om det, du har gjort og oplevet, har nået din hjemby. Rul +1 når du møder en ny person af interesse. På 7+ har de hørt om dig, og du kan sige hvad de har hørt – spillederen vil lade dem reagere derefter. På 10+ tager du +1 til dit næste slag mod dem. På 2-6 har de hørt om dig, men spillederen bestemmer hvad.

- *Dette er et stærkt move – lad NPCerne reagere dramatisk på Eventyrersken. Flokke af bevæbnede mænd trækker sig nervøst tilbage, døre åbner sig til de mest uventede steder. Eller, du ved, nogen har noget at hævne eller vil bare gerne være den, der blev berømt for at slå Eventyrersken ihjel.*

Når du handler impulsivt, iltert og instinktivt, og når du kaster dig ind i farlige situationer uden en plan, så rul +2

10+: Det går som du ønsker

7-9: Der dukker komplikationer op – spillederen kan tilbyde dig et dårligere udfald eller et hårdt valg.

- *Eventyrerskens basismove – hun er en rødhåret heltinde.*

Når du befinder dig i en farlig situation, kan du udpege én anden person (spilperson eller NPC) og erklære, at du beskytter dem. Rul +2. På en succes vil spillederen gøre sit bedste for at få dem uskadt ud af situationen. På 10+ udsætter dette dig ikke for yderligere fare eller skade.

Buyoff: Pas på dig selv først og fremmest. Det gør alle andre.

- *Med "gøre sit bedste" mener jeg, at du ikke bruger en af dine npc'er til at slå dem ihjel, og at Eventyrersken vil have mulighed for at intervenere, hvis en anden spilperson går efter den beskyttede. Alt efter situationen kan det give mening at give -1 til*

Spilpersonernes moves

forsøg på at skade den person, Eventyrersken beskytter. Det er lettest at lave vurderingen, hvis du husker at spørge, hvordan hun beskytter den person.

Du kaldte det et oprør, da du stak af hjemmefra og opgav dit liv som en forkælet overklasseunge for at vinde din frihed. Men reelt var det en flugt, og du lod dine søskende i stikken. Når du handler for at råde bod på dit svigt, eller når du prøver at undgå, at din fader får greb om dit liv igen, så rul +0. På en succes har du held med det, du forsøger at gøre, på 10+ udsættes du ikke selv for yderligere fare, risiko eller tab. *Buyoff:* Opgiv definitivt at beskytte og hjælpe dine søskende/bøj dig og slut fred med din fader på hans betingelser.

- *Der venter Eventyrersken en grum, grum skæbne, hvis hun sælger ud. Og det er dit arbejde at gøre den til virkelighed.*

SORTEKUNSTNERSKENS MOVES

Når du handler velovervejet og kontrolleret, med fuldt overlæg og med koldt hjerte, så rul +1.

10+: Du opnår, hvad du vil.

7-9: Du tøver, viger tilbage, taber grebet om situationen - spillederen kan tilbyde dig et hårdt valg eller et dårligere udfald.

- *Dette er Sortekunstnerskens basismove – hun er kold og en lille smule i stykker. Hvis hun vil forsøge sig med andre sortekunster end sit trick, er dette et oplagt move til formålet.*

Du kan et trick – din adoptivmoder har lært dig det, og du ved, du bør være hende taknemmelig. Ved en berøring – hud mod hud – og en viljesanstrengelse kan du sætte dine kløer i andres sind. Når du gør det, så rul +2. På 10+ holder du 3 point,

på 7-9 holder du 1. Du kan bruge et point på at tvinge denne person til at adlyde en telepatisk ordre.

Spilpersoner kan vælge mellem at adlyde og få -2 på deres næste slag.

Buyoff: Gør dig fri af din adoptivmoder, bryd forbindelsen, gør oprør

- *NPCer vil bare adlyde, selv imod deres egne interesser. Gør det uhyggeligt – folks øjne bliver døde og deres stemmer bliver tonløse, eller de bevæger sig som søvngængere, eller man begynder at kunne se orme vride sig inde i deres øjne. Den ting med, at de er villige til at springe ud foran en kørende hestevogn, fordi hun siger det, er også lidt creepy.*
- *Jeg ved ikke, om dette vil virke på hendes adoptivmoder – måske vil der skulle et move til for overhovedet at få lejlighed til at prøve tricket på hende.*
- *På en fiasko – tjah, hun har åbnet døren til sin sjæl på klem. Ting kan slippe ind ad åbne døre. Eller måske får hendes offer overtaget og giver hende en ordre?*

Når du blotter din sjæl over for et andet menneske og viser sårbarhed, så rul -1.

På en succes kan du vælge én:

- De hjælper dig
- De sætter sig selv i en position, hvor du kan skade dem.

Hvis du slår mod en anden spilperson, får de lov at vælge.

På 10+ får du +1 på dit næste rul hvor de hjælper dig, eller hvor du handler til deres fordel eller imod dem.

- *Bemærk, at hun faktisk skal blotte sin sjæl og vise sårbarhed for at lave dette move. Hvis du er i tvivl, så spørg, hvordan det hun gør er at blotte sin sjæl.*

Du tænker på Lenore som en søster og elsker hende højere end dig selv. Rul +3 når du handler direkte for at beskytte Lenore, rul +2 når du sætter hendes interesser over dine egne. På en succes opnår du, hvad du prøver, men på 7-9 udsættes du selv for fare eller komplikationer.

Buyoff: Sæt dit eget vel over Lenores

- *Hvis Sortekunstnersken sælger dette move, er det dit job at lade grumme, grumme ting ske med stakkels Lenore. God fornøjelse.*

SPILLEDEREN



DIT JOB SOM SPILLEDER

Spillernes opgave i dette scenarie er at spille deres spilpersoner, og at lade dem handle og forsøge at gøre ting. Din opgave er at spille verdenen omkring spilpersonerne og at sørge for, at den reagerer på spilpersonernes handlinger på en interessant måde og at hjælpe med at sørge for, at der sker interessante ting i fiktionen. Mit job som forfatter er at udstyre spillerne med interessante spilpersoner, dig med redskaber til at spille verdenen og jer alle med en spilmekanik, der får handlinger i fiktionen til at have interessante konsekvenser.

Bemærk at det ikke specielt er din opgave at sørge for, at det bliver en god historie, eller at trække spilpersonerne gennem et bestemt plot. Lad være med at planlægge, hvordan historien skal gå, før I sætter jer og spiller. Det er en af de få ting, du kan gøre med dette scenarie, som vil gøre mig sur.

Dine opgaver som spilleleder er at

Gøre det Weird. Scenariet foregår i en by, der er sær, smuk og farlig, og det er dit arbejde at vise spillerne den og at give dem noget at gå på opdagelse i – og smide barokke detaljer i hovedet på dem når de mindst venter det.

Gøre det ægte: Du har ansvaret for spilverdenens interne konsistens – for at få NPCer til at virke som om de er mennesker, at få det til at virke som om der er en verden rundt om det næste gadehjørne, at sørge for, at handlinger har plausible effekter. Og for at sørge for, at alle de onde og farlige ting ikke bare sidder og venter

på at spillerne skal fortælle en historie, men går ud og gør ting mod spilpersonerne.

Formidle (og bruge) systemet: Spillerne har et ark med de regler, der vedrører deres spilperson, men du er bagstopper på reglerne. Og da systemet består af regler for, hvad du skal sige, når spillerne har slået med terninger, er det dit job at følge reglerne.

Være fan af spilpersonerne og spillerne: Scenariet er historien om spilpersonerne. Vær engageret i dem, vær engageret i, hvad spillerne siger, og hjælp dem til at være awesome.

Gøre spilpersonernes liv interessant: Bring dem i knibe, giv dem en chance for at stråle. Det er dit job at bringe spilpersonerne i situationer, hvor du er interesseret i at se, hvad de vil gøre. Bemærk, at dette ikke nødvendigvis betyder at få dårlige ting til at ske for spilpersonerne. Og der er to ting, det absolut ikke betyder: At spille som spillernes modstander og at planlægge historien.

Spille for at se, hvad der sker: Vær interesseret i, hvad der vil ske – hvordan det vil gå spilpersonerne, hvordan det vil gå NPCerne – men lad være med at beslutte resultatet på forhånd. Forpligt dig til at lade resultatet komme af spilverdenens interne logik og kausalitet, af spilpersonernes handlinger og af systemet.

HVORFOR SPILLE FOR AT SE, HVAD DER SKER?

Fordi det er fedt. Fordi det betyder, at der kommer ting ind i fiktionen, ingen havde planlagt – og ting, ingen troede, de ønskede at have i fiktionen – og det er fantastisk.

Fordi systemet vil bekæmpe dig hele vejen, hvis du prøver at styre slagets gang og holde historien på sporet. Fordi den gode historie er overvurderet.

AT PLANLÆGGE HISTORIEN

er også at tænke ”Jeg gør A, for så vil de gøre B, og så kan vi gøre C” – i hvert fald hvis det betyder, at du nu forventer, at dine medspillere vil følge din plan og bliver irriteret, når de gør noget andet, eller når et udfald af et terningslag betyder, at din plan ikke kan blive til noget. Der er ikke noget galt i at planlægge, men lad være med at forelske dig i dine planer, for denne type rollespil understøtter ikke lange planer.

Spillederen

DE SORTE KUNSTER

Det er et melodramatisk navn for noget, der kun er et beskidt stykke håndværk, den arrogante videnskab at bryde naturlovene med sin vilje. Der har været perioder – flere af dem, over byens lange og blodige historie – hvor de sorte kunster har været dyrket åbent i Melolonthinae, men de er altid i sidste ende blevet slået tilbage, når folket blev træt af myrderierne. For tiden er de så unævnelige, at de nærmest ikke er ulovlige, men fængslerne huser stadig nogle få degenererede tilbedere af uhyrligheder og enkelte farlige sjæle, der har lært sig at bryde ind i andres sind.

NORD

Retningen nord regnes for uheldssvanger i Melolonthinae. Huse anlægges ikke med døre mod nord, brudetog og parader går snirklede omveje for ikke at gå stik nord på noget tidspunkt. Den ældgamle nordlige byport, som byen for længst er vokset ud over, er muret til. Den er et yndet selvmordssted for digtere.

DINE MOVES

Indimellem er det din tur til at sige noget – når en af spilpersonerne fejler et move, eller når folk kigger på dig og venter på, at du skal sige noget, eller når det er på tide, at der sker noget. Dette er en vejledende liste med forslag til ting, du kan gøre, når det er din tur til at sige noget:

- 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?"

SKIL DEM AD/FØR DEM SAMMEN

"De tæver dig sønder og sammen, og du kan høre dem slæbe Stedsøsteren væk"

"Jeg tror, I er uden for hørevidde af hinanden nu."

"Du kender en revolutionær? Godt, det er Corentin. Du finder ham på hans værelse, og han er ikke alene – Eventyrersken er der"

"Hun siger, at jo, der er én lille ting, du kunne gøre for hende. Der er en mand, der dræbte hendes bror, og hun vil have ham slået ihjel"

Som spilleleder har du en høj grad af indflydelse på, hvor spilpersonerne er i scener sammen. Forsøg at finde en balance – spilpersonerne har relationer til hinanden og det er spændende at se dem sammen, men de er ikke et party, og de formodes ikke at rende rundt som siamesiske firlinger. Find lejligheder til at lade dem løbe på hinanden – giv dem ærinder samme sted, lad dem mødes tilfældigt, giv dem fælles fjender. Og lad dem blive

væk fra hinanden i tumulten, lad bøllerne slæbe af sted med den ene af dem og efterlade den anden, gør den samme NPC til den enes allierede og den andens fjende.

BRING DEM I KNIBE

"Du kan se Vooley komme imod dig ned ad gyden, han har den der kniv med, han kun bruger på folk, der virkelig gør ham vred. Og der er lige en lille lyd, som afslører at to af hans mænd er lige bag dig. Hvad gør du?"

"Hun smiler til dig og siger, at hun bestemt stoler på dig. Men kun fordi hun har taget din ven som gidsel. Ah, det vidste du måske ikke?"

Sæt spilpersonerne i situationer, du gerne vil se dem reagere på. Lad dem falde i baghold, blive angrebet, fare vild, blive fanget og sæt dem overfor hårde valg. Dette er næsten obligatorisk, hvis de fejler et move.

AFSLØR HEMMELIGHEDER

Dette scenarie er fuldt af intriger og hemmeligheder, men det er ikke et investigationscenarie. Det interessante er ikke hvordan spilpersonerne finder ud af, hvad der foregår, men hvad de gør ved det. Få dine hemmeligheder ud i dagens lys, så spillerne har mulighed for at reagere på dem. Vær generøs med information, når de søger den, og også når de ikke gør. Lad NPCer tilstå deres hemmeligheder – for at overtale spilpersonerne til at blive deres allierede, fordi de tror spilpersonerne allerede ved alt, fordi de regner med, at spilpersonerne ikke kan slippe væk. Og brug tricket med at give information til en anden spilperson end den, der desperat har brug for den.

VIS DEM EN MULIGHED

Det kan enten være en gratis gave, eller en mulighed, der koster noget.

"Så altså, Sortekunstnerske, han siger 'Du går ingen vegne, søster,' og griber

Spillederen

hårdt fat i din arm. Det er hud mod hud, har du lyst til at benytte dig af det?"

"Al den spektakel, hun har lavet, det distraherer dem. Nu ville være et godt tidspunkt at tage benene på nakken – hvis du er villig til at efterlade Lenore?"

VEND DERES MOVES MOD DEM

"Du slog 5? Okay, du prøvede at tale fornuft til ham, men han er faktisk ved at få dig overbevist om at han har ret. Du får +1 hvis du gør som han siger, og -2 hvis du ikke gør det."

"Du prøver at orme dig ind i hendes sind og få greb om det, men der er noget galt. Hun er inde i din hjerne nu, og hun ved ikke, hvad der foregår, og hun er ved at gå i panik og begynde at få ting i stykker."

GIV VARSEL OM KOMMENDE FARER

"Der er nogen derinde, og det er ikke Corentin. Indbrudstyre. Hvad gør du?"

"Lenore kigger op på dig, og et øjeblik er hendes øjne forkerte – grønne og med øjenlåg, der glider sidelæns ind over dem. Så er det væk."

"Du har cirka et splitsekund før den sætter klørne i dig. Hvad gør du?"

"Hun ser på dig med en grimasse og siger, at Leonid ikke er tilfreds med det arbejde, du gjorde for ham, og at du ikke har lang tid til at rette op på det"

SIG, HVAD KONSEKVENSEN BLIVER, OG SPØRG:

Vi talte om det her under moves.

"Hvis du efterlader ham her med et brækket ben, dør han - det ved du godt, ikke? Så gør du det?"

"Der er ingen dækning ude på torvet, bare så du ved det. Hvis du løber efter hende, er du under beskydning."

"Okay, men der er langt ned. Hvis du ikke klarer springet til nabotårnet, så dør du. Vil du stadig gøre det?"

SIG: "HVAD GØR DU?"

Som spilleleder ruller du ikke terninger, men det betyder ikke, at din rolle kun er at reagere på spillernes handlinger. Tværtimod. Hvor spillerne skal slå terninger for at deres handlinger har effekt i fiktionen, kan du som spilleleder faktisk bare sige, hvad der sker.

Hvis Morderen vil slå en NPC ihjel, eller hvis Stedsøsteren vil trælbinde folk med magi, skal de rulle terninger for det. Hvis du som spilleleder vil have en NPC til at dø, siger du "Der lyder et skud og han falder om". Hvis du vil have Leandra til at bruge trolddom på en NPC, siger du "Han adlyder hende søvngængeragtigt, med et udtryk af rædsel i øjnene".

Og når du har sagt det, gør du den ting, der holder dig fra at være en tyran. Du siger "Hvad gør du?" Det er spillernes tur til at sige noget, og de kan bakke det, de vil gøre, op med terningerne, og det kommer sandsynligvis ikke til at gå helt som du ønskede. Det er meningen.

Når du siger den slags ting – laver *hårde moves* – så gør det efter reglerne: For at gøre spilpersonernes liv interessant, for at få verdenen til at virke ægte (*husk dette!* Lad være med at lave et hårdt move, der ikke giver mening i fiktionen!) og fordi du er fan af spilpersonerne. Dine moves handler ikke om at give dig lejlighed til at styre fiktionen, men om at sætte spilpersonerne i situationer, du gerne vil se dem håndtere.

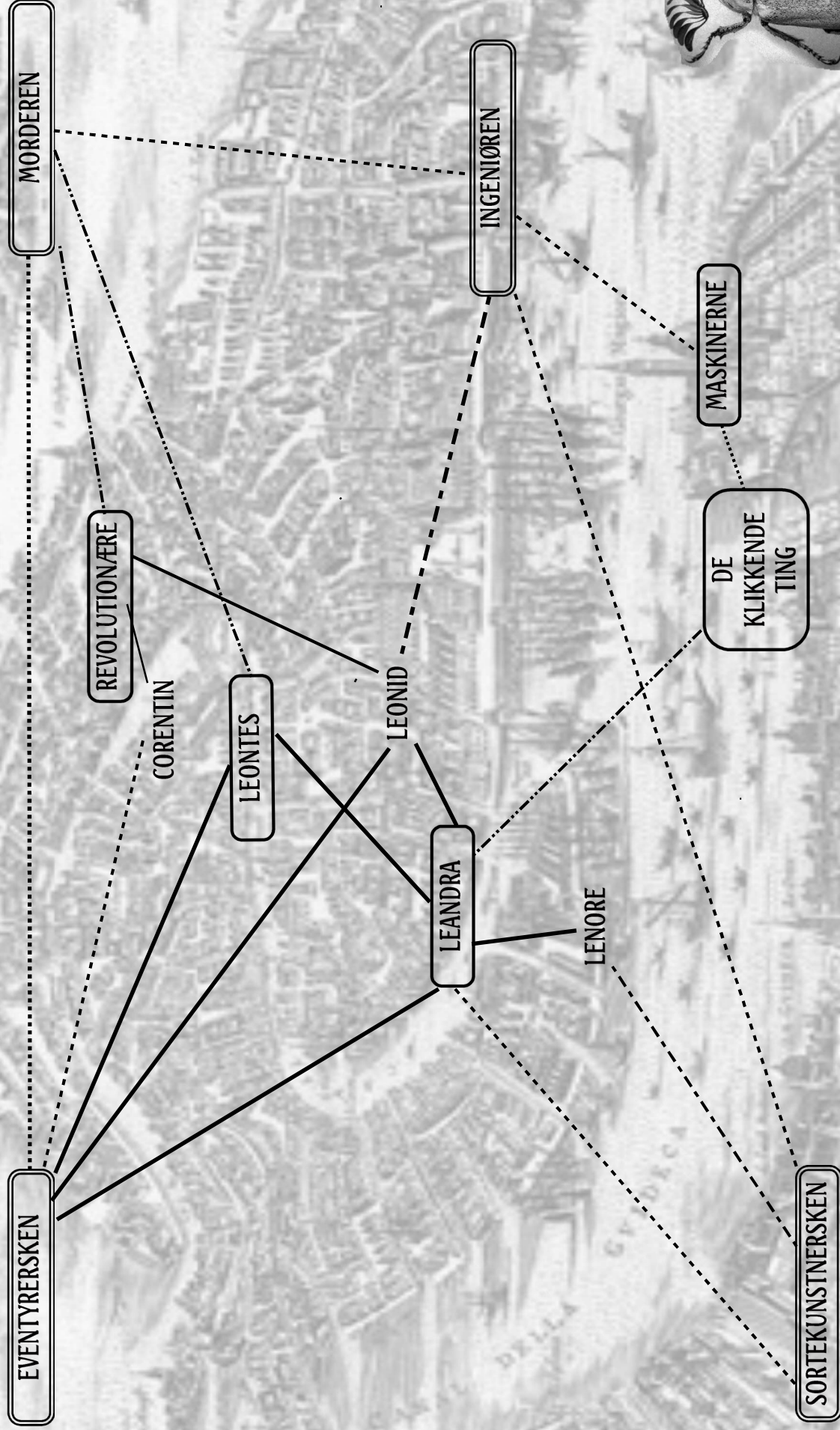
Og en ekstra ting: Hvis du laver et hårdt move mod spilpersonerne, så formuler det så de har mulighed for at reagere. Sig "Han springer på dig med en kniv – hvad gør du?" ikke "Han stikker dig ned." Giv dem en chance for at lave et move. Hvis de fejler det move, rykker du ud med de hårde konsekvenser.

LUGTEN AF MELOLONTHINAE

Røgelse fra fesivalparaderne. Havvand og tjære fra havnen. En tung lugt af euforiserende blomsterduft fra de adeliges palæhaver. Snavs og sved fra arbejderkasernerne. Lugten af maskinerne; smøreolie og ozon og en krydret lugt som varmt rav.

RELATIONSKORT

- Slægtskab
- Fjendskab
- Venskab
- Alliance
- - - - - Kærlighed



FRONTER



Et scenarie med denne type mekanik egner sig ikke til at have en fastlagt plotlinie. Det øjeblik en spilperson laver et hårdt move, kan en vilkårlig NPC være død, sat ud af spillet eller overtalt til at alliere sig med spilpersonerne. Og det er en fantastisk måde at spille på, og det er vildt skægt, men det kræver en lidt atypisk form for forberedelse, hvor man sætter en situation op, som spilpersonerne er nødt til at reagere på, og som vil ændre sig (på en interessant måde) når de prøver at gøre noget ved den.

Det, jeg har forsøgt, er at give dig en baggrundshistorie og en liste over NPC'er, der alle har deres agenda, som påvirker spilpersonerne.

Husk, at baggrundshistorien ikke er plottet. Plottet er, hvad spilpersonerne gør. Baggrundshistorien er der for at give dig ting at sige i spil, og den er kun interessant i det omfang, den sætter spilpersonerne i interessante situationer.

Der er ikke nogen pligt til at ”nå” alt materialet her. Det er kun af interesse som noget, du kan smide efter spilpersonerne, og noget spilpersonerne kan reagere på. Det af det, der ikke kommer i spil, er simpelthen ikke en del af scenariets historie.

BAGGRUNDSHISTORIEN

Baggrundshistorien i dette scenarie har to lag: En rædden by og en rædden familie.

I det ene lag har vi to store dramatiske trusler mod status quo i byen. For det første en bevægelse af anarkister og

ildsjæle, som forsøger at gennemføre revolutionen i Melolonthinae, og magthavernes brutale forsøg på at slå den ned. Og for det andet de klikkende ting, der har været fanget i byens maskiner og som begynder at undslippe nu, hvor maskinerne forfalder, og som ønsker at overtage byen.

Og i det andet lag – som den egentlige kerne i historien – har vi familien Leomar. Faderen, Leontes, er en af byens magtfulde mænd, og en tyran, der altid har kæmpet for at holde komplet kontrol over sine børn.

Eventyrersken, den ældste af dem, løb hjemmefra og så sig aldrig tilbage – før nu.

Hendes yngre broder, Leonid, levede et dobbeltliv, hvor han under falsk navn omgikkes revolutionære og kriminelle og havde en kærlighedsaffære med Ingeniøren. Og da han endelig gjorde åbent oprør og fortalte sin far om sit dobbeltliv, fik Leontes Morderen til at slå ham ihjel.

Og søsteren, Leandra, var lydig og pligttopfyldende og giftede sig med den mand, hendes fader ønskede (at han døde så hurtigt er ikke noget man taler om) og fik en datter, hun holder af, og adopterede Sortekunstnersken til at holde hende med selskab. Og lærte sig sort magi og vækkede sin døde broder til live og gav sig til at konspirere med de klikkende ting om at hjælpe dem med at tage magten over byen. Jeg tror, det vi kan lære er, at man ikke skal stole på artige døtre.

De forskellige aktører kan arrangeres i to fronter, hvor den ene handler om

Materialet i dette afsnit er der for at give dig noget at lege med under spillet, og du er velkommen til at flytte ind i det og møblere om på det. I mit hoved er Leontes scenariet skurk, selv om Leandra er den største trussel, maskinerne er betydeligt mindre skræmmende end de klikkende ting, og Leonid er ufatteligt sympatisk. Hvis det ikke bliver sådan, når I spiller scenariet, er det kun en god ting.

VOR FRUE AF SORGENS SØSTRE

Kvinder i rødt tøj, silke eller pjalter, med en tåre tatoveret på den ene kind. Nogle af dem aflægger tavshedslofte, de er alle enker. Man ser dem gå sammen, men aldrig tale sammen. Grusomme ting sker med dem, der gjorde dem til enker.

Fronter

Tag dine cues til, hvordan du vil spille Leonid, fra Ingeniørens spiller. En ting, jeg fandt ud af i spilstesten: Det vil ikke skade at få ham i spil relativt tidligt.

FORFÆDRENE

Man finder stadig relieffer fra bygherrernes tid, skåret i et halvtgennemsigtigt, grønligt materiale med luftbobler, plantefrø og insekter fanget under overfladen. Kunstfærdigt udskårne værker, der viser havdyr og maskiner, men hvor bygherrerne selv aldrig optræder som andet end en hånd, hvorpå biller kravler. Hvordan så de ud?

KANALERNE

Vand, der glitrer i middagssolen. Børn leger tagfat på broerne, de har en rød perlekæde bundet om håndleddet for at holde ulykker borte. Et uformelt selskab på en båd, der dovent sejler forbi – skarpsynede observatører vil bemærke et par højtprofilerede revolutionære i selskabet, sammen med et par repræsentanter fra den mere pragmatiske ende af bureaukratiet. Døgnfluer svirrer over vandet, en måge bryder vandoverfladen og forsvinder ned i mørket.

Leontes' forsøg på at nedkæmpe den revolutionære bevægelse i byen, og den anden handler om Leandras plan om at bringe de klikkende ting til magten ved at ofre sin datter til dem.

Ved scenariets start er Morderen og Ingeniøren i gang med at efterforske, hvad der blev af Ingeniørens elsker, og Morderen har lige opdaget, at det var ham, der slog ham ihjel. Eventyrersken er vendt tilbage til byen for at hjælpe en gammel ven, der har sluttet sig til de revolutionære – hun vil snart finde ud af, at hun ikke kan undgå en konfrontation med sin familie. Og Sortekunstnersken har netop opdaget, at de klikkende ting er ude efter Lenore. Historien er, hvad de gør nu.

FRONT: REVOLUTIONEN

Jeg ved ikke, hvad den formelle styreform er i Melolonthinae, men reelt styres byen af det lille mindretal, der sidder på det meste af byens rigdom. Og denne elite er netop ved at vågne af sin tornerosesøvn og opdage, at revolutionære strømninger breder sig over hele indlandshavet, og at der også i deres by er nogle blandt deres undermænd, der ikke er tilfredse med tingenes tilstand. De har foreløbig reageret ved at slå opsætsigheden ned, og deres foreløbige reaktion på deres mangel på succes har været at slå hårdere. Og snakken om revolution breder sig i de kriminelle kvarterer og på fabrikkerne, og spillersonerne er filtret uhjælpeligt ind i situationen.

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

Beskrivelse: Leontes, Eventyrerskens fader, senator, en af byens mægtigste mænd og et menneske, der ikke trives godt med ting, der unddrager sig hans

kontrol. Hans børn har været en sådan ting, og hans måde at håndtere dem på er ved at få ham til at løbe tør for arvinger. Eventyrersken stak af, han lod hendes bror Leonid dræbe (af Morderen), da han viste sig at være en skuffelse – revolutionær, homoseksuel og opsætsig. Hans sidste overlevende barn, Leandra, er en giftslange, men foreløbig er hun ikke kommet ham på tværs, og hvis hun har intriger for, kan han leve med det, især så længe han ikke har andre arvinger. Og især så længe hans opmærksomhed er beslaglagt af hans arbejde for at bekæmpe den revolutionære trussel – en kamp, han kæmper med alle midler: Arrestationer og *agents provocateurs*, afpresning og falske anklager, lock-outs, smædekampagner og snigmord.

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

Forhold til spillersonerne:

Eventyrersken: Han vil forsøge at tvinge Eventyrersken tilbage til folden og vil reagere med raseri og vold, hvis hun slutter sig til de revolutionære.

Morderen: Leontes vil måske tilgive, at Morderens drab på Leonid slog fejl. Måske. Hvis Morderen retter op på fejlen. Indtil da har Leontes folk, der kan gøre Morderens liv meget hårdt og forbløffende kort.

Sortekunstnersken: Et af Leandras luner, han ikke behøver tage sig af. Vil måske prøve at bruge hende som allieret, hvis han finder det nødvendigt at eliminere Leandra.

Ingeniøren: Endnu en af disse ingeniører, der knævrer løs om at få flere penge til at rode rundt med maskinerne. Naturligvis, hvis Ingeniøren prøver at tale fornuft til ham, kunne Leontes gøre en del for ham.

Fronter

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.

Beskrivelse: Melolonthinaes anarkister og oprørere. Dem, der har fået nok og ønsker at se revolutionen gennemført, som det allerede er sket i flere byer ovenøs.

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, militsmændene i deres sorte uniformer, politiet med skinnende knapper på tøjet og et lige stærkt had til militsen 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.

Forhold til spilpersonerne:

Morderen har forbindelser til de revolutionære, så der er fløje, der tror, han er en af dem (og rivaliserende faktioner, der ser ham som en intern fjende). De vil presse ham for beviser på loyalitet, og de vil reagere voldeligt,

hvis de får nys om, at han (også) arbejder for Leontes.

Eventyrersken: Corentin vil desperat gerne have hende på deres side og har brug for hendes hjælp og råd. Andre faktioner vil reagere mindre venligt på en rigmandsdatter der kommer spadsere ind og vil lede dem. Morderen og Eventyrerskens har en fortid, der kan gøre det interessant, hvis de mødes hos de revolutionære.

Ingeniøren: Ingeniørerne er for det meste konservative, og de revolutionære vil være skeptiske overfor Ingeniøren. På den anden side kan han være nyttig i deres plan om at besætte maskinrummet.

FRONT: MASKINERNES SAMMENBRUD

Byens maskiner blev bygget i den gyldne tidsalder for længe siden, hvor civilisationen stod på et højdepunkt og mennesket kunne binde rædselsvækkende kræfter til at gøre sit arbejde. De virker stadig, maskinerne, selv om videnskaben bag dem er gået tabt. Men på trods af Ingeniørbroderskabets utrættelige arbejde for at vedligeholde dem, forfalder de, og de ting, der driver dem, er ved at finde en vej ud.

Maskinerne bliver drevet af kræfter, der måske er tættere på trolddom end på teknologi, klikkende væsener med kitinskjolde, giftkløer, umenneskelige hjerner og små børns stemmer. Når de slipper ud, vil de underlægge sig byen. Men de har brug for et menneskes hjælp til at finde vej ud.

Sortekunstnersken Leandra, Sortekunstnerskens adoptivmoder, har lovet dem sin hjælp og vil give sin datter Lenore til dem, så hun og Lenore kan regere byen sammen med de klikkende ting, når de slipper fri.

De eneste, der aner uråd, er maskinerne selv. De er halvvejs intelligente og rædselsslagne for, at de

VAND

At krydse vand er en metafor for døden verden over, og Melolonthinae er en by, der flyder på havet. Jeg har tænkt over kanalerne dér, over deres grønne vand, der skummer af sygdom om sommeren, over ligene, der synker ned fra festivalbådene, når udskejelserne er på deres højeste, over skøjteløberne på den forræderiske vinteris. Måske betaler byen en pris for at flyde på vandet og aldrig krydse over.

VOOLEYS MÆND

Sezhan, Hanno, Dradin, Ambergris. Mænd med ar og smalle ansigter, forhærdede kriminelle, Vooleys bande. Læder og blodstænket lærred, muskedonnere i bæltet, knive i støvlerne, øringer af sort metal. Mordere, afpressere og røvere.

Frønter

INGENIØRERNE

Ingeniørernes broderskab kæmper desperat for at holde byens maskiner i funktionsdygtig stand, en kamp mod tiden og forfaldet og menneskenes ligegyldighed. For hver generation går mere viden tabt, som ingeniører dør af alderdom eller falder for maskinernes forsvarssystemer. Ingeniørfaget er blevet en religion snarere end en videnskab, kutteklædte mænd, der følger ritualer, der ser ud til at få maskinerne til at virke, uden at de forstår hvorfor.

HVOR STORT ET UHYRE ER LEANDRA?

Kan de klikkende ting kun slippe ud, hvis nogen hjælper dem? Eller er de på vej til at slippe ud under alle omstændigheder, hvormed Leandra snarere er en opportunist end en forræder? Er hun nødt til at give sin datter til dem, hvis hun vil hjælpe dem? Ønsker hun faktisk at skade sin datter, eller i det mindste at ødelægge hendes liv lige så meget som sit eget? Og rationaliserer hun det, eller er hun tilpas med at være historiens skurk? Har hun medlidenhed med monstrene, fordi de også er fanget og prøver at undslippe?

klikkende ting skal slippe ud, og de leder desperat efter nogen, der kan reparere dem og forhindre katastrofen. De har kastet deres blik på Ingeniøren.

DE KLIKKENDE TING:

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

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

Beskrivelse: Væsenerne fanget i maskinerne men er ved at finde vej ud. De er først og fremmest groteske og fremmede, med et stænk af pathos – barnestemmer, en fornemmelse af uskyld under deres monstrositet. De taler sammen – konstant – med skarpe klik. De er i stand til at kommunikere med mennesker, men det er tydeligt, at de ikke forstår mennesker eller besidder nogen menneskelighed – de er væsener, der ikke vil kunne forstå skellet mellem at tage folks hånd og brække deres arm. Måske vil de tale i blomstrende og blodige metaforer, måske vil de konstruere rudimentære sætninger med et meget forvirrende greb om personlige pronomener.

Forhold til spilpersonerne:

- **Sortekunstnersken:** Hendes evner gør hende af interesse for dem, og det vil ikke slå dem, at hun kunne have noget mod, at der sker Lenore noget. Hvis Leandra forsvinder, vil de prøve at få Sortekunstnersken til at tage hendes plads
- **Ingeniøren:** Han lugter af maskinerne, som holder dem fanget. Ubehagelig.

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.

Beskrivelse: Maskinerne besidder en form for primitiv intelligens – nok til at vide, at der er noget galt og forsøge at afhjælpe det, men ikke nok til at gøre noget effektivt ved det. De er bygget til at tjene mennesker, men teknokraterne fra den gyldne tidsalder er borte, og maskinerne forfalder, og der er ikke nogen tilbage, der kan reparere dem og styre dem. Og hvis de kunne føle, ville de føle sig bange, alene og en smule vrede.

Forhold til spilpersonerne:

- Ingeniøren er maskinernes bedste håb, og de vil desperat forsøge at få ham til at hjælpe dem. Men på trods af hans talent for teknologi er han ikke en videnskabsmand fra den gyldne tidsalder, og hvis han forsøger at reparere dem, kan det ende grueligt galt.

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.

Beskrivelse: Eventyrerskens søster, Sortekunstnerskens adoptivmoder, er en elegant, smuk og kultiveret kvinde, og en troldkvinde og et menneske, der ikke kender forskellen på at holde af folk og at kunne bruge dem til noget. Hun elsker sin datter Lenore, men vil give hende til de klikkende ting. Hun elskede sin broder, så da han døde, genoplivede hun ham med sort magi og nu bruger hun ham som sit redskab. Leandras plan er at skaffe sig adgang til det centrale maskinrum, hvor hun kan slippe de klikkende ting løs og give Lenore til dem. Hun havde planlagt at bruge de revolutionære til det formål – få dem til at besætte maskinrummet –

men når hendes opmærksomhed bliver henledt på Ingeniøren, vil hun overveje at bruge ham i stedet.

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.

Forhold til spilpersonerne:

- Sortekunstnersken er loyal overfor Leandra og elsker Lenore, og det er ikke en holdbar situation, og hun bliver nødt til at vælge. Gør det svært for hende. Leandra overvurderer Sortekunstnerskens loyalitet og vil forsøge at bruge hende som et våben mod Eventyrersken. Det er muligt, hun endda vil tilstå sine planer med Lenore for Sortekunstnersken uden at forstå, hvorfor nogen kunne tage det ilde op.
- Eventyrersken er Leandras storesøster og føler skyld over at have efterladt hende i deres faders vold. Leandra ved det og er villig til at bruge det mod hende. Eller eliminere hende, hvis hun viser sig at være en trussel.
- Ingeniøren er Leonids tidligere elsker og som sådan en potentiel trussel. Eller han er en potentiel allieret, der kan få hende ind i maskinrummet.
- Morderen: Han dræbte hendes broder. Hun vil ønske at hævne sig på ham.

SÅDAN BRUGER DU FRONTERNE:

Fronterne bør give dig en ide om, hvad de forskellige NPC'er ønsker at opnå, hvordan de agter at gribe det an, og hvordan de agerer. Når det er din tur til at sige noget, kan du se på fronterne, tage en NPC og lade ham eller hende agere efter sin agenda eller sin impuls.

Brug dine fronter til at få spilverdenen til at virke ægte. Når situationen ændrer sig, agerer NPC'erne efter deres impuls og agenda. Hvis Leontes bliver sat ud af spillet, vil hans håndlangere tabe hovedet – han er typen, der ikke opmuntrer sine allierede til selvstændighed – og samtidig vil de revolutionære se deres snit.

Gadekampe, barrikader og væbnet oprør (ikke at det nødvendigvis vil være til at skelne fra hvad der ellers foregår under skyggefestivalen). Hvis Leandra bliver dræbt, vil hendes broder være fri (eller død – alt afhængig af, hvad der passer dig bedst) og de Klikkende Ting vil mangle en allieret. Måske vil de forsøge at overtale Sortekunstnersken? Eller prøve at bryde igennem uden et menneskeligt anker? Vil broderen forsøge at hævne hende? Eller være taknemmelig?

Lad NPC'erne forfølge deres agenda aggressivt. En NPC, der går ud og gør noget forhastet er mere spændende end én, der holder på sine hemmeligheder og venter med sine planer. En NPC, der følger sin impuls, selv når det er dumt, skaber mere spil end en fornuftig NPC.

Bemandingen af fronterne er et skeleton crew, og du kommer til at skulle trække NPC'er ud af den blå luft, når fiktionen kræver det. Sideboksen har en navneliste til inspiration

NAVNE TIL INSPIRATION

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, Bereginny, Vesna, Tamar, Gudit, Portia, Bradamante, Alcina, Clete, Orithia, Tecmessa, Derinoe, Clyemne, Vodianikha, Domikha

MÆND

Gradlon, Coson, Brinno, Cotys, Ixion, Tityos, Koios, Duras, Vannius, Phrates, Sadko, Veles, Perun, Rhadamistus, Rabbell, 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

AT KØRE SCENARIET



FØR CONNEN:

- Læs scenariet. Sæt dig ind i mekanikken, lær spilpersonernes moves
- Brug noget tid på at dagdrømme om byen. Lav billeder for dit indre blik. Find ud af, hvorfor den er så smuk og farlig. Tænk over, hvad der undrer dig ved den. Find på ideer til ting, personer, steder og skikke, du gerne vil vise spillerne. Find ud af, hvor min beskrivelse af byen tager fejl.
- Gå fronterne igennem. Skab dig et billede af, hvad de forskellige kræfter i det ondes tjeneste ønsker, og hvordan de prøver at opnå det.

PÅ CONNEN, FØR I GÅR I GANG MED AT SPILLE:

- Hils på spillerne. Spørg om de har spillet noget godt på connen eller om de regner med at spille noget godt. Få en ide om, hvem de er.
- Giv en introduktion til scenariet. Fortæl spillerne, hvad det er, I skal spille, sig hvor længe du regner med, det varer, fortæl dem om genren og æstetikken og om systemet.
- Ting, det er vigtigt at sige:
 - Weird er weird. Det er ikke sært eller fjollet. Det er ikke fantasy. Det er mærkeligt og fremmed og uhyggeligt velkendt og en lille smule monstrøst og meget smukt.
 - Dette scenarie har ikke et plot. Der er ikke noget, I formodes at gøre, eller noget I formodes at lade være med at gøre. Jeg

har en masse ting at smide efter jer, men plottet er, hvad jeres spilpersoner gør. Så gå ud og gør ting.

- I kan ikke ødelægge scenariet med jeres handlinger, men I er ikke beskyttet mod konsekvenserne af dem. Systemet understøtter, at jeres handlinger har konsekvenser – på godt og ondt.
- Mekanikken fungerer basalt set sådan, at I ruller 2d6 og lægger noget til. Alt over 7 er en succes, alt under er en fiasko. 7-9 er en blandet succes, mens alt over 10 er en fuldkommen succes. Mekanikken spiller tæt sammen med fiktionen, så I kan ikke rulle terningerne uden at fortælle, hvad det er, I gør i fiktionen. Omvendt, hvis I gør noget i fiktionen, hvor I ifølge jeres regelark skal rulle terninger, så skal I rulle terninger.
- Hvis I fejler et terningslag, kan I sælge et af de moves, der har et *buyoff* for at få en automatisk succes. Det betyder, at I ikke kan bruge det move igen, og at de ting, der står ved *buyoff* sker.
- Jeg vil gøre mit bedste for at huske, hvilke moves, I har, men hvis det glipper for mig og jeg siger noget, der ikke stemmer med jeres moves, må I minde mig om det.

Fordel spilpersonerne efter den metode, du synes bedst om. Lad

Fordeling af spilpersonerne:

Jeg fortæller spillerne dette og lader dem vælge: Eventyrersken og Ingeniøren er som udgangspunkt begge to gode mennesker, mens Morderen og Søsteren er moralsk grå. Søsteren og Ingeniøren har et plot, det er oplagt for dem at gribe og forfølge, mens Morderen og Eventyrersken i højere grad selv skal beslutte, hvad de vil gøre.

En gimmick

Troels har en idé, du eventuelt kan bruge, hvis du er en lidt mere flamboyant spilleleder end jeg er. Tag bilag #, og vis det til spillerne. Fortæl dem, at dette er plottet, dette er alle detaljer om den omhyggeligt gennemarbejdede setting, dette er forfatterens geniale og ubesmittede vision. Og riv det i stykker.

At køre scenariet

Navne

Der er ikke navne på spillerpersonerne. Lad spillerne vælge et navn, hvis de vil have ét. Eller lad være

Stednavne til inspiration:

Tre brødre plads,
Kirken for Vor Frue af den yderste Nød,
Pachydemini allé,
Tavshedens gade,
Fabrikkerne ved den Nordlige Port,
Zobeidepalæet,
Bygmestrenes park,
Sericoindini-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,
Kanalerne Oncerini,
Sericini, Diphycerini

spillerne læse spillerpersonerne og stille spørgsmål. Hvis de stiller spørgsmål om ting i spillerpersonerne, der ikke er forklaret – hvad er Hviskerne, hvem er Vooley, hvor ligger Ker-Ys – så find på noget, eller giv dem spørgsmålet tilbage og lad dem selv besvare det.

- Begynd at fortælle om Melolonthinae, byen, som du vil have spillerne til at se den. Tag et stykke papir eller stil dig ved en tavle, og begynd at tegne et kort. Giv grove rids og skæve detaljer. Skitsér det bureaukratiske kvarter kursorisk, gå i detaljer med de groteske mosaikker i Vor Frue Kirke af den Yderste Nød. Stil spørgsmål til spillerne undervejs - "Hvad gør folk for ikke at fare vild i gyderne bag Zobeidepladsen?", eller "Hvordan tør du bo så tæt på Hviskernes Kvarter?" Start blidt, med spørgsmål der lader dem placere sig selv i den verden, du beskriver, og arbejd dig op til spørgsmål, der lader dem definere afgørende ting ved verden – hvordan ser teknologien egentlig ud, for eksempel? Hvordan fungerer den? Hvem var de, folkene tilbage i den gyldne tidsalder? Spørg om ting, du gerne vil have at vide, og spørg om ting, du gerne vil have spillerne til at interessere sig for.
- Det vil måske også være en god ide at tegne et diagram over de vigtigste NPCer – især Eventyrerskens familie, der alle hedder noget med L.
- Introducer spillerpersonerne. Lad spillerne gøre arbejdet med at beskrive spillerpersonerne, men kom med spørgsmål.
- Husk at stille disse spørgsmål:
 - Ingeniør, du har bedt Morderen om at hjælpe dig med at finde din forsvundne elsker. Hvor kender I hinanden fra? Og hvor meget stoler du på ham?

- Så altså, Morder, hvor meget kan Ingeniøren stole på dig?
- Eventyrerske, Morder, I to har en fortid. Hvad skete der? Er fjendskabet kølet af siden da?
- Sortekunstnerske, du har tillid til Ingeniøren. Hvorfor? Hvor kender I hinanden fra?
- Sortekunstnerske, Eventyrersken er jo din adoptivmoders storesøster, som løb hjemmefra for længe siden. Der er én ting, du har lovet dig selv at gøre, hvis du nogensinde møder Eventyrersken. Hvad er det?

UNDER SCENARIET:

- Sæt de første scener. Få stemningen i gang, smid *kickerne*. Puf lidt til spillerne for at få dem til at bruge deres moves.
- Kør scenariet:
- Sæt scener, spil npc'er, beskriv verdenen, spørg spillerpersonerne hvad de gør.
- Brug dine fronter og moves
- Få spillerne til at bruge deres moves. Moves er seje.
- Forsøg at fordele spotlyset ligeligt mellem spillerpersonerne
- Brug de ting, I fandt ud af under forberedelsen
- Følg fiktionen. Invester i at udvikle de ting, der sker under spillet. Hvis der er ting, du havde forberedt, som ikke kommer i spil, så glem dem. Når der er ting, der samler momentum, så vend opmærksomheden mod dem.
- Når ting pludselig går dramatisk anderledes end du havde planlagt, så følg med og tag situationen derfra. Se ned på dine fronter og tænk over, hvordan denne begivenhed vil påvirke denne del af denne front – og tag så dén del og spil den.
- Eskalér situationen. Lad være med at sidde på dine hemmeligheder og lade



At køre scenariet

dine NPCer vente. Afslør ting til højre og venstre, og lad dine NPCer gå ud og gøre ting ved, med eller mod spilpersonerne for at opnå deres mål. Og sæt situationer op, hvor spilpersonerne har mulighed for at vende sig mod hinanden.

- Søg efter et klimaks. Før eller siden når I en situation, hvor du kan se, at når denne konflikt er afgjort, er historien overstået. Spil den – og spil for at finde ud af, hvordan det ender – og rund så af. Lad spillerne sætte epiloger, lad kameraet zoome ud og forlad byen Melolonthinae.
- Sig tak for spillet, brug lidt tid på at snakke sammen. Tag mod komplimenter for dit fremragende spillederskab. Tal om de ting, der skete under spillet, der var fantastiske.

De første scener

DE FØRSTE SCENER

Startscenerne har to formål: De introducerer spillpersonerne og giver os det første indtryk af dem, og de fungerer som *kickers* – scener, der introducerer den uholdbare og dramatiske situation, spillpersonerne befinder sig i ved scenariets start, og som de i løbet af scenariet må kæmpe sig ud af eller længere ind i.

HVAD GØR DU EFTER STARTSCENERNE?

Bygger på det, der er sket allerede. Følger historiens momentum. Spørger spillerne, hvad de gør. Får NPC'erne til at gøre ting, der berører spillpersonerne.

De næste par scener vil være et godt punkt at bringe spillpersonerne sammen - Morderen og Eventyrersken, Eventyrersken og Sortekunstnersken, Sortekunstnersken og Ingeniøren.

SÅDAN KØRER DU DE FØRSTE SCENER

Sæt scenen klart og vær opmærksom på at give masser af stemning. Gør det weird.

Vær ekstra meget fan af spillpersonerne. Giv spillerne plads til at vise, hvem de er, og hvorfor de er seje

Lad være med at presse hårde valg ned over spillpersonerne med det samme. Giv spillerne tid til at danne sig et billede af, hvem de er, før du begynder at udfordre det.

Træk ikke scenen for langt ud.

SORTEKUNSTNERSKEN: TINGEN PÅ SENGETÆPPE

En stille, sen aften i adelspalæet. Dumpe lyde af midnatsklokkerne, dufte af røgelse, opium og blod fra gaderne, hvor skyggefestivalen nærmer sig sit højdepunkt. Giv spilleren en lejlighed til at beskrive Søsteren, spørg kort til, hvad hun tænker og planlægger, nu hun har hørt, Eventyrersken er på vej. Og smid så *kickeren*: Hun hører en lyd fra Lenores værelse. Der sidder en kæmpestor knæler på sengen, på barnets brystkasse. Lenore sover tungt.

MORDEREN OG INGENIØREN: ET MORD OG EN MASKINE

Kvarteret nær den Nådige Døds Port – forfald og fattigdom, tavse stenmure og dybe gyder, der fortaber sig i mørke. Ikke et godt sted at være om natten, og især ikke under festivalen, men Ingeniøren kan spore sin forsvundne elsker til en smugkro her, og han har taget Morderen med som vejviser og beskyttelse. Giv spillerne lidt tid til at etablere forholdet mellem deres spillpersoner, mens de spørger sig for i et mørkt lokale fuldt af mennesker med hårde øjne og knive i lommerne. Hvis de har held til at finde et spor, vil

det være oplagt at sende dem hen til Corentin – eller nævne, at den unge mand har noget med Leandra at gøre.

Når du på et tidspunkt undervejs (eller efter scenen) har de to skilt ad, smider du Morderens *kicker*: Han bliver trukket til side af en kontakt, en omskabt kvinde, som ved nok om den mand, han og Ingeniøren går og spørger efter, til at vide, at Hertugen fik ham myrdet sidste år. Det troede hun, Morderen vidste. Det var trods alt ham, der gjorde det.

Ingeniørens *kicker* er bedst lagt efter scenen, gerne når han er alene. En af de gamle bronzestatuer – man ved, de har en funktion for byens maskiner, men ingen kan huske hvilken – begynder at røre på sig, klodset og usikkert, og bønfaller ham om hjælp. "De er ved at vågne. Vi kan ikke stoppe dem."

EVENTYRERSKEN: EN GAMMEL VEN

Eventyrersken er på vej for at opsøge sin ven Corentin. Lad spilleren give et billede af Eventyrersken og spørg til, hvordan det er at vende tilbage til Melolonthinae. Beskriv havnen om morgenen, skibene og havnearbejderne, og beskriv den forfaldne herskabsbygning, delt op i lejligheder med tynde vægge af dårligt materiale, hvor Corentin har indlogeret sig. Han er ikke hjemme, men hans dør er brudt op. Der er to mænd derinde, kriminelle hyret af Leontes til at anbringe inkriminerende materiale i Corentins hjem. Politiet er på vej for at ransage lejligheden og arrestere ham.

Kickeren for Eventyrersken er, at hendes familie er impliceret i dette – at det er hendes far, der har hyret indbrudstyvene, og at hendes søster har noget for med de revolutionære (og når man kender familien er det næppe noget godt). Find en lejlighed til at give hende den information – lad tyvene sige det, lad Corentin sige noget, når han vender tilbage, efterlad et spor.