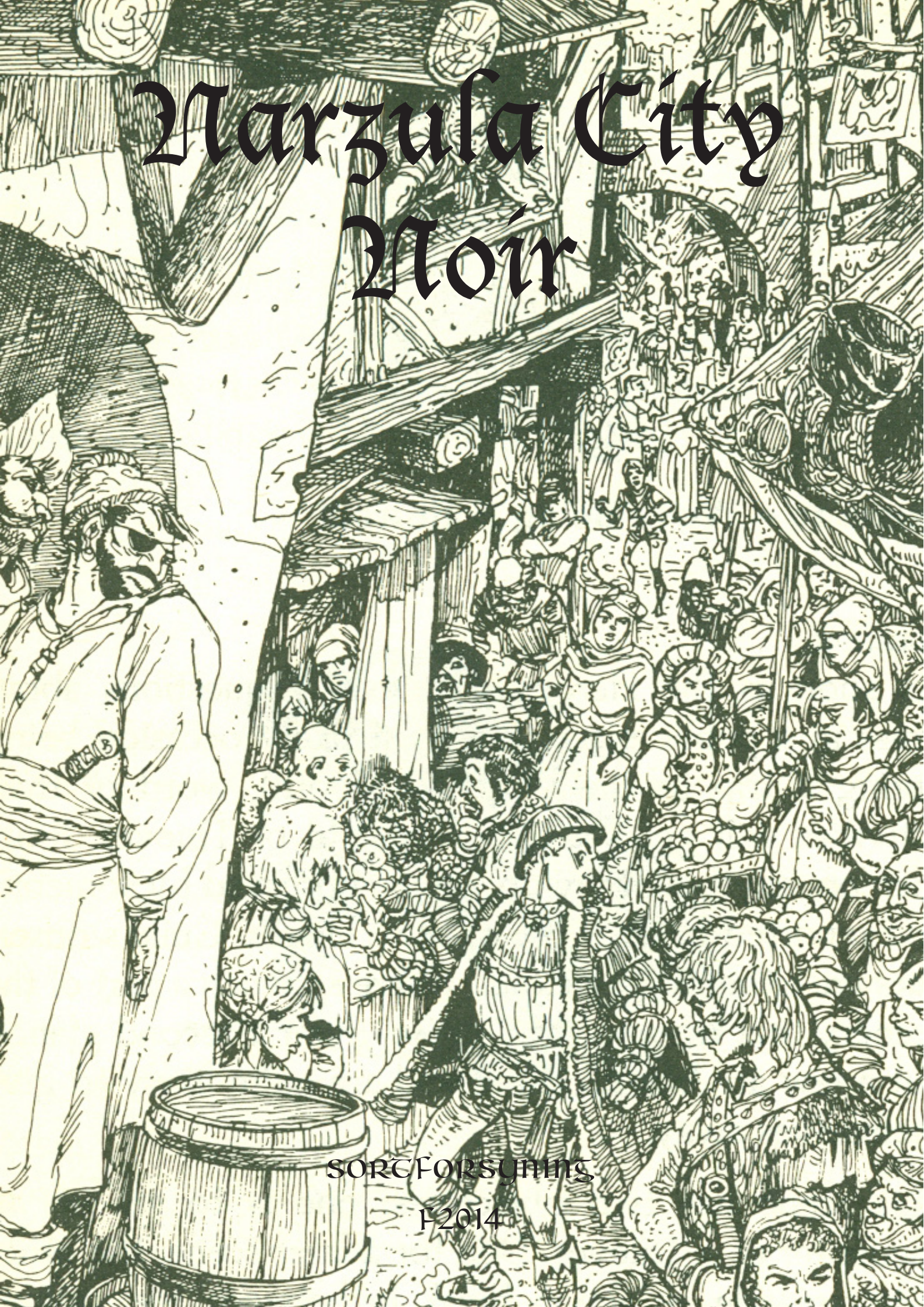


# Marzula City Noir



SORCFORSYNING

F2014

# Indholdsfortegnelse

## alt du behøver for at spille scenariet.....S.3

FORORD MM.

## spillet i få ord.....S.4

din rolle som spilleleder, spillernes roller, genrebeskrivelse

## NARZULA CITY .....S.5

auz sentri, de fem hazadinere, den blodige garnisons barakker, den forbudte ø

## spillet i flere ord.....S.9

den første scene, fra biperson til hovedperson, start, midte og slutning, hovedpersonernes historier ift. hinanden, natten

## system sølvpenge.....S. 11

penge = ramplys = problemer, købe hjælp

## forslag til konflikter, kroge og scener.....S. 12-14

## handouts:

til spillerne x 3  
(velkomstbrev)

## spilpersoner:

- Bjørnemanden Boris
- Dadelimportør Roff da Nor
- Prinsesse Dejah
- Donn Dexter
- Dr. Gummegodt
- Gadedrengen Flash
- Mary Known
- Sårkonen Madam Jorph
- Giftige Sandra Solé
- Gorillasoldaten Hurten
- Hajul Slagter-Jæger
- Anklager Jesper Wonner-Shipztonner
- Byvagten Morgan Coby
- Hævner Lizzi
- Pengelåneren Jepp Zanal den Vantro
- Spider Narzula
- Tiggermunken Sixen
- Den talentfulde Mister Rentoff
- Great Wizard Sokorn
- + to ekstra.

hvem er hvor?  
(geo-social oversigt)

kort over narzula city  
x 2.

## Tak

Først og fremmest tak til dig for at læse og spille scenariet.  
Tak til Alex K. Uth, Asbjørn Olsen, Peter Brichs og Kamilla Kate Brichs for at spilleteste.  
Tak til Lars Kaos Andreasen for layouts-kabelon (det er anden gang jeg bruger den!).  
Tak til Max Møller for at være en dejlig lukkefy.  
Tak til Marie Wolfsberg Oscilowski for feberkorrekturlæsning kort før aflevering.  
Allermest tak til Kristian Bach Petersen for at være awesome awesome scenarieansvar.

## FORORD

I Narzula Citys mørke baggårde og gullige gyder, går 30 sølvmonter fra hånd til hånd, fra biperson til biperson. Lyssky skæbner blusser op og brænder sig ind i byens fortælling. **Narzula City Noir** er et fantasy ensemble spil, hvor spillerne jammer sig frem til hovedpersonerne og deres historier.

Narzula City Noir er en højoktan jam session. Ligesom i en jam session er en fastlagt komposition i dette scenarie. Det er ikke besluttet for jer, hvem der skal være hovedpersoner i jeres fortælling. Der er heller ikke en fast historie i scenariet med et planlagt forløb af scener. Scenariet er snarere en række anslag i form af bipersoner, scener og locations plus et system der giver jer en række tandhjul og værktøjer som I kan bruge i jeres fortælling imens I kører den.

Målet med dette scenarie er, at I kan slippe jeres kreativitet løs indenfor Narzula City Noir-rammen. Scenariet er dog ikke ”fri leg”, men derimod et behårdt dannelsesprojekt. Det er mit håb, at vi bliver mere bevidst omkring historiestruktur, bedre til at gennemskue og bruge disse strukturer, når vi spiller scenariet. Scenariet er en kærlighedserklæring til strukturfetichisme (og Noir Fantasy).

## INSPIRATION

Imens jeg har skrevet dette scenarie, har jeg haft følgende scenarier fremme: Mikkel Bækgaards *A Day in the Life*, Simon James Pettitts *Ønskeøen*, Olav Junker Kjærs *Maskefald*, Per Fischers *Crossroads* og Jonas Hjorts *Fantasy Gangster*.

Alt godt  
Johannes Busted Larsen  
Fastaval 2014

# Alt du behøver for at spillede scenariet

Inden vi kommer for godt i gang, bør du vide, hvad dette scenarie går ud på. Dette afsnit er faktisk, i punktform, alt hvad du behøver for at spillede scenariet. Resten af scenariet er blot uddybning og snak.

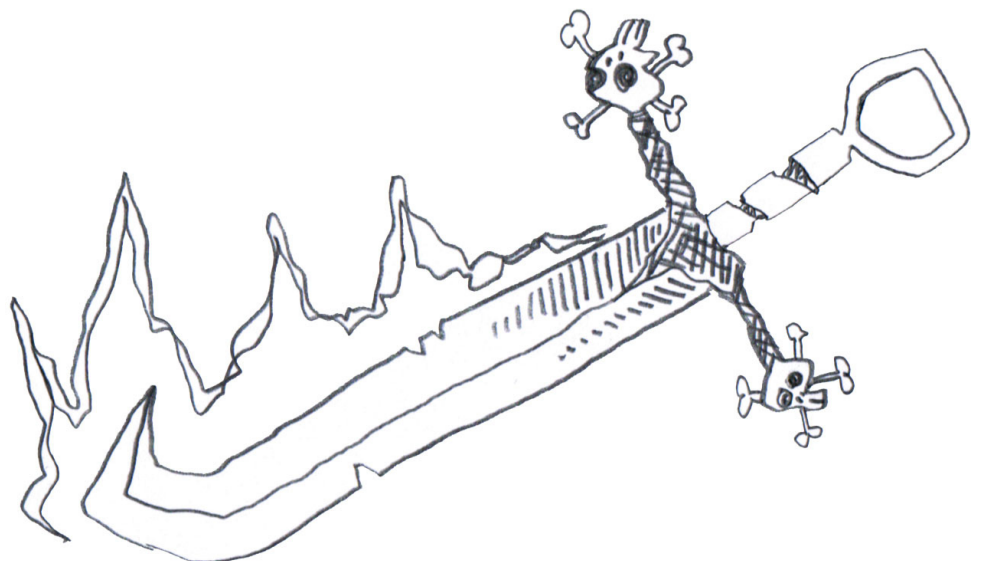
## SCENARIET BESTÅR AF DENNE DYNAMIK:

- Narzula City, som er en grim antik fantasy by og en håndfuld af de skæbner, der kalder byen deres hjem.
- En for en kan spillerne gribe en af disse skæbner, give dem et mål og et liv, og så digte videre på disse.
- Dig, der som spilleleder udfordrer det som en spilperson gør for at opnå sit mål.
- De andre spillere, der ved at spille bipersoner hjælper spilpersonen med at opnå sit mål.

## DERUDOVER BESTÅR SCENARIET AF:

- Et rovmord, hvor to tyve finder 30 sølvmonter på deres offer.
- Et system, hvor den spiller der har flest sølvmonter vælger, og spiller, den spilperson der skal være i fokus i næste scene, og hvor man kan bruge sølvmonterne til købe hjælp hos roller som de andre spillere varetager.
- En nat, hvor der udbryder en større brand (ved midnat) og hvor gangsterbossen Den Fede Mand dør (just før morgenen bryder).
- Spillernes fantasi og evne til at digte en fortælling op omkring et minialt oplæg

LÆS RESTEN AF SCENARIET EFTER BEHOV.



# Spillet i få ord

Spillet forløber over en forårsnat, fra aften til tidlig morgen. Det starter med en scene hvor to rovmordere finder 30 sølvmonter på et offer en regnfuld aften i en baggård. Sølvmonter får hurtigt ben at gå på og spillere varetager efterfølgende en række bipersoner, der introduceres fordi de kommer i nærheden af de 30 sølvmonter. Hver gang sølvmonterne skifter hænder, skal den biperson som hænderne tilhører spilles. Scenariet handler dog ikke kun om at spille sig igennem en fantasybefolkning. På et tidspunkt må en af spillerne vælge en biperson, hvis fortælling hun ønsker at spille. Denne biperson bliver scenariets første hovedperson, og spilleren forpligter sig på at spille hovedpersonens historie.

De andre spillere kan også vælge at gøre bipersoner til hovedpersoner i løbet af scenariet, men ikke alle behøver at spille hovedpersoner. Hver hovedperson kører sin separate historie, men i samme setting og i det miljø som bipersonerne er en del af. Hovedpersoner skal strukturelt igennem **en start, en midte og slutning** i hver deres historie. Deres fortælling skabes undervejs. Der er indbygget et par nedslag i løbet af natten, en storbrand og et mord, men ellers opstår fortællingerne ved at spillederen udfordrer spillerne og løbende stiller dramatiske forhindringer op for hovedpersonerne. Scenariet slutter når alle hovedpersoner har gennemspillet et klimaks og morgensolens første stråler rammer Narzula City.

## Den Fede mand

Med mindre I får bedre ideer, så er Narzula Citys voldelige bander og gangsterbossen Den Fede Mand en praktisk antagonist. De mulige hovedpersoner er alle skrevet sådan, at de kan komme i karambolage med Den Fede Mand. Hvis I ikke finder på noget bedre i løbet af scenariet, så er det Den Fede Mand der myrdes i scenariet.

## Din rolle som spilleder

I det her scenarie er du, som spilleder, mest af alt en **rock n roll fødselshjælper**. Det her er ikke et let scenarie at spille, der er meget som spillerne skal holde styr på: Der er sølvmonter, bipersoner, deres egne historier, de andres historier, lokationer og hvor meget af natten der er gået. Jeg bliver næsten forpustet bare af at forestille mig det ansvar som vi pålægger spilleren, men det er her du, som spilleder, kommer ind i billedet. For det er din vigtigste rolle at hjælpe spillerne igennem scenariet. Du kommer ikke til at spille bipersoner og skal for så vidt muligt lade spillerne om skuespilsdelen af scenariet. Til gengæld er det dig der har overblik over historien og har styr på såvel sølvpenge, lokationer, hvor meget der er gået af natten, mulige bipersoner og hvor vores hovedpersoner er (geografisk og i deres historie). Konkret skal du også sætte scener, beskrive verdenen, instruere spillerne og finde på situationer som vil udfordre personer – hvad end der skal til for at få spillerne til at føde en fuldført fortælling om deres hovedpersoner.

Og imens jeg husker det: Tak, fordi du er spilleder på scenarie – find mig og jeg giver en øl i baren.

## Spillernes roller

Spillernes vigtigste rolle er at finde på gode **social sandheder**. Når en spiller beslutter sig for en sandhed om Narzula City og udtrykker den igennem en spilperson, så er den sand. En sandhed kan være Kejseren er død og den der kontrollerer liget, kontrollerer i virkeligheden også Narzula City eller at den fede mands gangsterorganisation hugger børn og sælger dem på det sorte slavemarked. Det kan også blot være at Kroværten Jespers tisser i sin øl og en anden spilperson har drukket af den øl. En god social sandhed er en sandhed der driver en handling videre.

Det er svært at finde på gode sociale sandheder, så det er din opgave som spilleder at hjælpe spillerne med at finde på og eventuelt tage udgangspunkt i de historier som er beskrevet i afsnittet ”Forslag til konflikter, kroge og scener” (side 12-14).

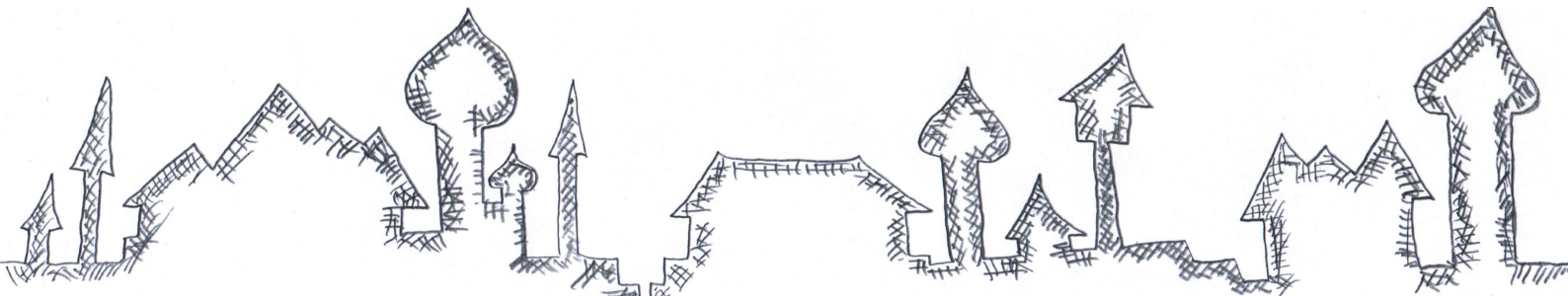
Der er skrevet 18 korte bipersoner til scenariet. Bipersonerne består af et navn, en titel, en motivation/konflikt og lidt stemning kogt ned på et par sætninger. Det er meningen, at spillerne med din hjælp skal fortolke og digte videre på disse figurer, både som bipersoner og som hovedpersoner.

Rollerne er spillernes portal ind i scenariet og eneste mulighed for at påvirke spillet. Når man vælger handlinger og reaktioner for hovedpersonen vælger man hvilken vej dennes historie skal forløbe. Når man spiller biperson er man med til enten at forme historien om de 30 sølvmonter eller de andre hovedpersoners ditto. Det er spillerne der bestemmer hvilke bipersoner der er med i en scene. Spillederen må gerne foreslå bipersoner til scener, men det er spillerne der bestemmer hvem de skal spille.

## Genrebeskrivelse

Der er to genre på spil i dette scenarie, nemlig **Film Noir** og **Fantasy**. Film Noir er amerikanske 40er og 50er kriminalfilm med hårdkogte detektivtyper, femme fatals, korrupte politifolk, sammenbidte ægtemænd og forfattere der er ved at drikke sig ihjel. Det er dystre, mørke, erotiske (på en elegant 50er-agtig måde) og pænt melodramatiske fortællinger om jalousi, manipulation og mord. Fantasy, betyder i denne forbindelse faktisk bare, at disse historier ikke udspiller sig i en amerikansk storby imellem amerikanere, men i en opdigtet imperial hovedstad.

Hvis du forestiller dig Narzula City som en blanding mellem Rom i antikken og New York i 1930erne, så er jeg sikker på, at du forholdsvis let kan ramme den rette stemning af mørke jalousidramaer hvor kortsværdene aldrig er særlig langt væk.



# Narzula City

Narzula City er det kæmpe imperiums hovedstad, der strækker sig fra jungler med menneskeædende aber, nådesløse sandsletter med ørkenløbere, rige valmuemarker til kolde ruinbyer mod nord. Narzula City er verdens navle, det er byen i midten som ligger der hvor øst fronter vest i en bragende bazar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld, sved og affald. Narzula City er hjemsted for Imperiets tusind hellige kulter og endnu flere forbudte sekter. Narzula City består af tre bydele; **Rigmandskvarteret Auz Gentri** med Al Hakim Bazaren, håndværk-/soldaterområdet omkring **Den Blodige Garnisons Barakker** og slumkvarteret **De Fem Harzadinere**.

Du kan bruge de bydele og lokationer som tænder dig og passer til den historie I ønsker at fortælle. Hele scenariet kunne foregå på et slidt værthus et tilfældigt hjørne af De Fem Harzadinere og det ville være helt ok, men du kan også bruge beskrivelser af Narzula Citys særegne steder som en stemningsmarkør når du sætter scener. Hvis en

konfrontation mellem Donn Dexter og Dr. Gummegodt bliver mere interessant af at foregå på Den Beskidte Havn, så bør den selvfølgelig foregå der.

I min gennemgang af byen kommer jeg med forslag til hvilke af bipersonerne man kan møde på de forskellige lokationer. Derfor er det oplagt at for eksempel Gorillasoldaten Hurten bliver vidne til konfrontationen på Den Beskidte Havn og der giver mulighed for at få endnu en rolle i spil i scenen. Forslagene til, hvem man kan møde hvor, er blot til inspiration, alle bipersonerne er mobile og hvis der er behov for det er der ingen grund til at vigtige bipersoner ikke lige er i nærheden af der, hvor handlingen udspiller sig.

## AUZ GENTRI

**Her kan du finde:** Anklager Jesper Wonner-Shipztonner, Dr. Gummegodt, Den talentfulde Mister Rentoff, Spider Narzula, Dadelimportør Roff da Nor, Mary Known og Giftige Sandra Solé.

Det er her de gamle adelsfamilier har lagt deres hårdt forskansede og udslidte byhuse. Det er her nyrige bruger formuer på guldtagesten for at imponere adelsfamilierne bag de høje murer. Der er fine kontorer og endnu finere luksus- og specialbutikker. Imperiet er rigt, og man har ganske praktisk samlet rigdommen i Auz Gentri.

Denne rigdom bliver blandt andet brugt på voluminøse orgier og syvdagsfester, flittigt besøgt af overklassens ynglinge, levemænd og stærke kvinder.

## al hakim bazaren

**Her kan du møde:** alle. Alle handler i Bazaren. Rige og fattige. Gifte skøger og skinhellige munke. Kriminelle og byvagter. I Al Hakim Bazaren kan du finde alle bipersonerne.

I Al Hakim Bazarens små boder kan du købe alt fra **dagligvarer** til **hengemte dæmonsverd**. Hvis du spørger dig for i en af de mange støvede butikker, og er heldig, findes der ikke det, der ikke sælges her. Bevares, for den rette pris, og den rette pris er aldrig det sælgeren starter med at tilbyde varen til. Det skal også bemærkes, at hvis du spørger dig for og er uheldig, kan det gå meget dig meget galt, særligt hvis du efterspørger forbudte genstande. Al Hakim Bazaren er en håndfuld smalle gyder som er overdækket med røde, gule, sorte og grønne sejl der beskytter den handlende menneskemasse. Bazaren stinker af urter langvejs fra, østerlandsk blommeparfume, kødretter med løg og menneskenes mangeartede dufte.

## det nye palads

I Det Nye Palads bor kejseren, hans familie og følge. Selve paladsets guldbeslående ydermurer skriger af overdådig rigdom. Der er adgang forbudt for alle andre end kejserens nærmeste i paladset.

## de fem harzadinere

De Fem Harzadinere er fem gader og de tilstødende gyder, der løber mellem Narzula Citys fem store handelspladser: **Kødmarkedet, Slavetorvet, Kornpladsen, Offerhallerne** og **Den Beskidte Havn**. Gaderne er kvarterets nervebaner og Harzadinerenes primære indkomstkilde. Om dagen betaler handelsmænd gadebanderne beskyttelsespenge for at kunne flytte deres varer mellem de forskellige markeder i fred. Om natten tager modige rigmandssønner og bodyguards på udflygt til de mange barer og bordeller der ligger i de fem gader.

Ordentlige folk holder sig dog fra gyderne. Her bor frigivne slaver, løsarbejdere, invalide soldater, tilflyttere fra rigets fattigere provinser, de udstødte, ludere og lommetyve i utætte etagehuse af brunt mudret ler. Gyderne snor sig i et ugenomskueligt net, som fremmede nemt går vild i.

## køDMARKEDET

### Bipersoner på Kødmarkedet:

Tiggermunken Sixen, Byvagten Morgan Coby, Spider Narzula, Dadelimportør Roff da Nor, Hajul Slagter-Jæger.

Kødmarkedet stinker af blod og er aldrig øde. Når slagterboderne og de handlende lukker ned, kommer de fattigste og leder efter rester. De der skralder efter kødlunser har kun et lille vindue, da boderne får leveret varer midt om natten. I Narzula City er det ulovligt at køre varer ud om dagen, så derfor er kødmarkedet fra midnat og frem til morgen fyldt med vogne der fragter alverdens slags kød. **Kødvognskuske** er ofte selv tidligere slagterlærlinge og kendt for at være ligeglade med om de kører fodgængere ned.

## SLAVETORVET

**Bipersoner på Kødmarkedet:** Byvagten Morgan Coby, Den talentfulde Mister Rentoff, Prinsesse Dejah, Mary Known, Hævner Lizzi, Giftige Sandra Solé.

De sidste mange år har Imperiet været i krig med **De Gule Kejsere i Øst** og derfor har ni ud af ti slaver mandelformende øjne og snakker med en østerlandsk dialekt. Resten er slavefolk, hvis forfædre har været slaver i mange generationer før dem. I starten af togterne imod Østen var østerlandske slaver på mode, men ikke længere. Der går et rygte om at kejserens slavekøbere selv kun køber mørkhudede slaver fra de sydlige egne. Et område af verden, hvor der kun kommer meget få slaver fra. Sydboerne er i utrolig høj kurs, og der går let otte østlige slaver på én mørkhudet.

Slavemoden smitter af på moden iblandt frie folk og derfor er mørk hud og et sydligt udseende anset som moderigtigt og flot.

Slavetorvet er en stor åben plads med smukt dekorerede fremvisningsscener. Der er meget rent og der dufter af tung parfume, smukke blomster og dyre vaner. Man socialiserer med hinanden på slavetorvet. At "gå en runde" på torvet uden andet formål end at hilse og møde folk er ikke unormalt. Det er også her, rige købmænd og lavadlen præsenterer deres ugifte afkom for hinanden.

Hen af aften bliver pladsen fyldt med kvinder og unge mænd der byder deres afklædte kroppe til for liderlige sexkøbere.

## KORNPLADSEN

Tiggermunken Sixen overnatter ofte på pladsen, ligesom Prinsesse Dejah og Gorillasoldaten Hurten er at finde der i nattimerne.

Hver dag bliver der uddelt gratis kornkvoter til de indbyggere der har været desperate nok til at få brændemærket kejserens segl på deres bryst. Det brændemærkede segl er tegn på fattigdom og at man tager imod almisser, altså at man er for grim til at kunne sælge sin krop, for doven til at stjæle og for svag til at kæmpe. Alligevel er der hver dag mange der kommer for at få deres kornkvote så de og deres familier kan overleve.

Kornkøen er lang. Kornuddelerne tager lange pauser og går tidligt hjem. Der er altid nogle der ikke får korn. Hvis man ønsker desperat arbejdskraft der er villige til at gøre det meste for en lille betaling, skal man blot tage ned på Kornpladsen hen mod aften. Der er altid nogle, der ikke fik korn og ikke kan komme hjem tomhændede.

## OFFERHALLERNE

### I offerhallerne møder vi typisk:

Tiggermunken Sixen, Sårkonen Madam Jorph, Great Wizard Sokorn, Pengelåneren Jepp Zanal den Vantro, Spider Narzula, Donn Dexter, Mary Known, Gadedrengen Flash, Hævner Lizzi, Bjørnemanden Boris.

Lige gyldigt hvor man er i Narzula City, er man aldrig mere end et hus væk fra det nærmeste tempel. Indbyggerne i Imperiets hovedstad tilbyder et utal af guder og de fleste guder har flere templer tilknyttet. De mest populære guder, såsom slangebuden Moctar og den firearmede frugtbarhedsgud Jugur, har flere hundrede. Offerhallerne var engang et område med et kejserepfor Moctartempel og et par andre templer, men efterhånden er der kommet flere og flere templer og religiøse pladser til. Boliger blev revet ned og håndværkere kastet på porten fordi nye templer og andre bygningsværker til guderne skulle opføres.

Templerne er blevet bygget sammen på grund af pladsmangel og ikke engang præsterne ved, hvornår den ene guds tempel starter og den næstes slutter. Østerlandske hvide kuppelbygninger vokser ind i nordiske træhaller, der selv, næsten organisk, smyer sig om bastante teglkatedraler. Der er konstante kampe om kontrollen over søjlegange og gallerier inde i de sammenvoksede templer. I de få mere eller mindre umotiverede mellemrum mellem tempelkonstruktionerne er der anlagt grønne haver. Området har to pladser der ikke er overbygget. Den ene er sportspladsen, der har arenaer til væddeløb og gladiator kampe. Her kæmper mennesker og dyr for at opnå gudernes og publikums gunst. Den anden plads er kejserens offerplads lige uden for det store Moctartempel. Denne plads bruges primært til henrettelse af forbrydere.

Der er altid ofringer og tilbedelse i gang i offerhallernes morads.

## Den beskidte havn

**Her kan du finde:** Tiggermunken Sixen, Byvagten Morgan Coby, Gorillasoldaten Hurten, Sårkonen Madam Jorph, Den talentfulde Mister Rentoff, Spider Narzula, Gadedrengen Flash, Prinsesse Dejah, Hajul Slagter-Jæger, Mary Known, Hævner Lizzi og Bjørnemanden Boris.

Den Beskidte Havn styres af den gale Keit Senior. Keit familien sidder på magten over natmændene og har i generationer styret transporten af lort og pis ud af byen, som familien sælger som gødning til de omkringliggende landsbyers marker. De handler i afskaffelse af afføring og ved særlige lejligheder også livløse kroppe af prominente afdøde.

Der stinker og står store tønder med lort på kajerne. Derudover er der ret tomt på havnen og udover besætningerne på halvtomme lortetransportbåde er de eneste mennesker at finde inde på **Den Hvide Måne** (også kaldt **Røvpitten**). Den Hvide Måne er ellers et fint værthus i hvide og røde farver, men den er altid fyldt af mennesker. Ildelugtende mennesker. Knækkede natmænd med tyndt hår og dårlige tænder.

## Den blodige GARNISONS barakker

### Ved barakkerne kan vi finde:

Gorillasoldaten Hurten, Anklager Jesper Wonner-Shipztonner, Dr. Gummegodt, Donn Dexter, Gadedrengen Flash, Hævner Lizzi og Giftige Sandra Solé.

Den Blodige Garnison er kejserens elitesoldater. Garnisonen er sammensat af veteraner der har bevist deres værd gang på gang. Selve barakkerne, en stor gul bygningsmasse der strækker sig langs flere gader og veje, ligger lige ved broen over til De Fem Harzadinere. Alligevel har hele denne side af byen taget navn efter Den Blodige Garnisons Barakker. Udover barakkerne er der et stort håndværkerkvarter, Det Overflødige Palads og i havet ud for området ligger Den Forbudte Ø.

Selve barakkerne er ikke så meget soldaterbarakker som de er lejlighedskomplekser for mænd der har brugt deres bedste år i hæren, plyndret sig til en mindre formue og nu forsøger at slå sig ned med kone og børn. Det går ofte bedre end man skulle tro.

Udover soldaterboliger rummer barakkerne også det meste af Narzula Citys administration. Byvagten, skatteindsamlerne, kystvagten og det hemmelige politi styres fra barakkerne, ligesom en række af byens juridiske anklagere har kontor i barakkerne. Om natten er der altid fulde soldater der er klar på et rask slagsmål.

## Håndværkerens Kvarter

Håndværkere står tidligt op og går tidligt i seng. Der er rækker af velholdte gader med forskellige håndværk. Der er en smedegade, et væverstræde osv. Der er også et enkelt krudtværksted, et par urmagere (læs opfindere) og laugshallerne, hvor der bliver dømt i interne laugsager. Dygtige håndværkere kan tjene en formue i Nazula City, og samtidig leve et stille og produktivt liv.

Her er kedeligt og uhyggeligt mennesketomt.

## Det overflødige palads

**Her kan du finde:** Gorillasoldaten Hurten, Sårkonen Madam Jorph, Prinsesse Dejah, Gadedrengen Flash, Hajul Slagter-Jæger  
Kejsersfamilien forlod paladset for mange generationer siden og siden har det blot stået og gået i forfald. Det er en uhyggelig ruin, overløbet af små kødædende aber og de der ikke ved bedre, eller ikke har andre steder at gå hen. Der er forbudt at bosætte sig i paladset eller opføre nye bygningsværker i stedet for paladsruinen. Engang var paladset det største i Den Kendte Verden og selv de forfaldne rester af det, kan tag pusten fra de fleste. Det er en enorm ruin, både i højden og omfang.

Bagt sort af solen, røg og abefføring



tårner Det Overflødige Palads sig op som et ekko fra en anden tidsalder. Det er velkendt at ønsker man at gemme sig for kejseren eller gangstere, kan paladset være et godt tilflugtssted, hvis aberne ellers acceptere ens tilstedeværelse i blandt dem. Hvis man undersøger paladset, vil man finde gange og balsale, ødelagte og glemte af de der har brugt dem igennem tiden. Der skulle dog stadigvæk være flere rum som stadigvæk står som i fordums tid uberørte hen. Paladset er så stort at selv ikke de nysgerrige aber har fået undersøgt det hele.

I offerhallerne på den anden side af floden hviskes der om, at en af kejserens paranoide forfædre skulle havde bygget et hemmeligt skatkammer der er bevogtet af en slangedæmon, men alle der har forsøgt at finde skatkammeret er enten kommet tomhændet hjem eller forsvundet for evigt bag ruinens massive murer.

## Den Forbudte Ø

**Her kan vi møde** Donn Dexter.

Der løber mange rygter om Den Forbudte Ø. I godt vejr kan man se at den er bevokset med tætstående træer. Nogen siger det i virkeligheden er her, det hemmelige skatkammer og slangedæmonen er. Andre mener at der står en drage, en kæmpe ulv eller et andet uhyre lænket i en lysning i skoven. Nordboerne synes at mene, at der bor en mestersmedende ilddværg og atter andre mener, at der en indgang til gudernes verden på øen.

Et er dog sikkert og almen viden, nemlig at flere forbudte kulter laver ritualer på øen, men også at det aldrig er sikkert, at man kommer helskinnet tilbage fra øen efter et besøg. Mere end en søgende ung mand er vendt rivende sindssyg hjem fra et ritual på den forbudte ø. Det er også en offentlig hemmelighed, at smuglere bruger øen når de skal bringe forbudte varer til Narzula City.



# Spillet i flere ord

Der er intet fastlagt scenarie. Sidst i scenarieteksten giver jeg nogle forslag til hvilke slags historier som jeg mener setting og bipersonerne lægger op til, men det er kun forslag! Ligesom udspil til scener og konflikter som du sætter som spilleleder, kun er forslag til scener og konflikter. Hvis spillerne spiller udenom din konflikt og ikke tænder på den, må du spille ind med en anden konflikt. Spillerne må gerne selv komme på banen med forslag til konflikter, både til hinanden og deres egne hovedpersoner.

## Den første scene

Et voldtigt rovmod. To slidte typer står over et lig i en baggård i De Fem Harzadinere. De er fulde, den ene mere end den anden. De tjekker den livløse krop for værdier. Der er sølv. 30 Sølvmonter. De smiler tandløse smil til hinanden.

Her starter vores scenarie. To af spillerne spiller de to tyvknægte. De har penge på lommen, nemlig de 30 sølvmonter. Måske snakker de to sammen, måske går de bare ud for at bruge mønterne. Scenen skal ende med at de to tyve møder tre af bipersonerne (spillet af den sidste spiller) og "bruger" sølvmonterne på dem. Måske bliver de nødt til at **bestikke byvagten Morgan Coby**, måske skal **de betale en gæld til Gorillasoldaten Hurten** for ikke at få tæsk af ham, måske **køber de tilgivelse hos Great Wizard Sokorn** eller **Donn Dexter** eller måske køber de **seksuelle ydelser fra Hævner Lizzi**.

## Sølvmonternes tanke

Derefter forlader vi de to tyve. De forsvinder ud fra vores historie. Den næste scene er med de bipersoner de mødte. Disse møder nye bipersoner og giver penge til/bruger penge på dem.

I har frihed til at digte, hvorfor disse bruger deres nyhervvede sølvmonter. Der er gæld der skal betales og ydelser der skal købes. Se under "Forslag til konflikter, kroge og scener" (side 12-14) for forslag til, hvordan sølvmonterne går fra hånd til hånd. Spillet er i gang.



## Fra biperson til hovedperson

I starten af scenariet prøver spillerne bipersonerne af. En biperson er kun med i en eller to scener, derefter overtager spilleren en ny biperson i en scene eller to. Bipersonerne vender måske tilbage i en senere scene, og måske er det den samme spiller der spiller den. Det er dog ikke sikkert eller nødvendigt.

Hvis en spiller finder en biperson som hun kan lide, så kan hun vælge at **ophæve denne til hovedperson**. Når man har ophævet en biperson til hovedperson forpligter man sig til denne hovedperson, men det betyder ikke, at man helt slipper for at spille bipersoner. Man skal stadigvæk spille bipersoner når de andres hovedpersoner har scener, men ens hovedperson skal igennem en fortælling, der har en start, en midte og en slutning og det inden natten er forbi. Ikke alle spillere behøver en hovedperson, men minimum en af dem bør spille en.

## START, MIDTE OG SLUTNING

En spilpersons historie er inddelt i tre dele: en start, en midte og en slutning. Strukturelt består starten af en introduktion af spilpersonen, et anslag, en krog, en præsentation af spilpersonens konflikt og introduktion af fortællingens vigtigste personer. Midten er der hvor handlingen foregår. Den består strukturelt af scener der uddyber fortællingens konflikter, karakterscener hvor I fokuserer på hovedpersonens motivationer (som I finder på undervejs), twists og flere konfliktscener der leder os imod et **point of no return**. I slutningen bliver konflikten optrappet og ender i et klimaks, hvorefter historien afrundes, løse ender samles eventuelt i epilogramform.

Jeg forklarer disse elementer nærmere i de nedenstående afsnit. Samlet gælder det, at elementerne ikke behøver have en scene hver, da de kan overlappes hinanden. Det behøver heller ikke stå krystalklart hvornår I spiller krogen og måske behøver I ikke en karakterscene i midten af scenariet, men starten skal helst være en introduktion til en fortælling, i midten skal denne fortælling udfoldes, og så skal den afrundes i slutningen. Hvis vi har de strukturelle elementer in mente mens vi spiller, er vi mere sikre på at start, midte og slutning hænger sammen.

## STARTEN

Spilpersonernes fortællinger starter allerede inden de er blevet ophævet til hovedpersoner og blot er med som bipersoner. Alle hovedpersoner er bipersoner første gang vi møder dem, det er først efter de har spillet med i en eller flere scener, at en af spillerne vælger at bipersonen skal være hovedperson. Den første scene i strukturen er den, hvor (den kommende) hovedpersons konflikt

introduceres. Alternativt skal konflikten i spil så hurtigt som muligt, det er det eneste spilleren har digte videre på. Introduktionen af konflikten kalder vi for anslag. En konflikt i Narzula City består grundlæggende af to ting: **noget spilpersonen gerne vil opnå og nogen eller noget der forsøger at hindre spilpersonen i at opnå det.** Det kan være at spilpersonen bare vil leve et stille og roligt liv som krovært, men de lokale gangstere ikke synes det er en god idé. Når I har fået præsenteret spilpersonen, hvad spilpersonen vil opnå og hvorfor det umiddelbart ikke er lige sådan at opnå, så er I kommet til midten af fortællingen.

## MIDTEN

Det er i midten der kommer kød på fortællingen. Det er hovedretten. Den største del. Her skal spilpersonens konflikt uddybes, tingene spidser til. Gangsterne kommer, tæver spilpersonens venner og brænder hans nybyggede kro ned. Spilpersonen finder ud af hvem der står bag gangsterne. Måske kommer der et eller flere twists på banen (i virkeligheden er det en slangedæmon der står bag bøllerne), men vigtigst er det, at det spidser til og spillerne får en oplevelse af at spilpersonen må handle for at rede sig. Vi når et point of no return.

## SLUTNINGEN

Slutningen starter med klimaks og en afrunding af de fleste løse tråde. Slutningen skal ikke være lang. En scene til klimaks og max to scener til at runde af – scenerne efter klimaks kan med fordel fortælles af spilleren fremfor at rollespille det. Tænk det som en epiløp (et efterskrift). Der skal ikke være twist med slutningen og generelt skal der ikke komme ny viden omkring spilpersonen eller spilpersonens konflikt. Det betyder ikke at slutningen ikke er vigtig. Hvis midten er hovedretten, så er slutningen desserten og alle husker desserten.

## HOVED- PERSONERNES HISTORIER IFT, HINANDEN

Hoved- og bipersoners fortællinger forløber mere eller mindre parallelt. I kommer til at skifte mellem at spille scener fra de forskellige historier løbende igennem jeres spil. Det er meningen at spilpersonerne kan og skal møde hinanden, men de bør ikke finde sammen i et party og rejse rundt i Narzula City sammen mere end højst nødvendigt.



De forskellige spillere behøver ikke følges ad i deres hovedpersoners historier i forhold til start, midte og slutning, men eftersom I kun har en nat at udspille alle handlingerne i, så er det ikke hensigtsmæssigt at en hovedpersons fortælling sagtner alt for meget bagud. Hvis en spiller nøler rundt i sine scener, bør hun presses til handling. At introducere hårdkogte gangster som spilpersonen bliver nødt til at konfrontere og at det efterfølgende viser sig, at netop denne konfrontation med disse gangstere bringer spilpersonen tættere på sit mål har vist sig at virke.

## NATTEN

Ligesom spilpersonernes historier er natten også delt op. Den er dog delt op i fire dele: aften (Hundens tid), før midnat (Ulvens tid), efter midnat (Uglens tid) og morgen (Abens tid). De fire tider i løbet af natten behøver ikke være lige lange. Ved overgangene mellem de forskellige dele af natten sker scenariets tre store begivenheder: rovmorderne forsvinder, byen brænder og den fede mand dør.

### HUNDENS TID

Det er aften da de to rovmordere røver en mand, de just har dræbt, for 30 sølvmonter. Det er i løbet af aftenen, hvor vi introducerer de første af bipersonerne og forhåbentligt også et par af dem som bliver hovedpersoner senere. Man må gerne vælge at begynde en hovedspilpersons fortælling i Hundens tid, men man kan også nå det i Ulvens tid. I slutningen af Hundens tid forsvinder de to rovmordere ud af historien – dør de eller taber vi dem bare af syne i den store stad?

### ULVENS TID

Hvis man skal introducere en hovedperson skal det ske inden midnat. I må gerne spille scener fra starten, men også midten af hovedpersonernes fortælling, men der er stadigvæk halvdelen af natten tilbage. Ved midnatstid starter en kæmpe brand i Narzula City. I hvilke bydele den hærger mest og i hvor stor grad den påvirker jeres historier er op til dig. Måske har spilpersonerne været med til at starte den?

### UGLENS TID

Efter midnat er det slut med at ophæve flere bipersoner til hovedpersoner. Hvis der er en spiller eller to der ikke har fået en hovedperson er det for sent nu. Man kan heldigvis også få meget sjov ud af at spille bipersoner. Man må gerne introducere nye bipersoner i fortællingerne. Efter midnat spiller vi kun midten af fortællingerne, det er alt for sent til at starte nye fortællinger og lidt for tidligt til slutninger. Det er her de

store persondramaer skal udspilles, der skal lægges planer og undersøges ting. Overgangen mellem Uglens tid og Abens tid markeres med, at den fede mand dør. Helst myrdet af en spilperson, men en tilfældig overværelse af mordet kan også gøre det.

## Abenstid

Om morgenen er tiden kommet til de store konfrontationer. Aktører skal være på plads, hvorefter det går løs. En kæmpe gadekamp hvor to gangsterbander brager sammen er et godt klimaks, men to nyforelskede der siger "ja" til hinanden og foran guderne, efter kun at have kendt

hinanden i en nat er også et godt klimaks.

Hvis der er løse tråde, så kan du foreslå spilleren at fortælle hvordan de samles. I må også gerne rollespille det, men husk at morgenen ikke skal trække ud og der skal ikke startes nye historier. I må dog gerne lægge op til en 2'er.

### De der sølvpenge

Husk historien om de 30 sølvpenge, men selvom de første "ejere" (de to rovmordere) forlader scenariet tidligt og der vælges hovedpersoner, så er mønterne scenariets sande hovedpersoner. Tænk over det når du sætter scener og beskriver situationer som spillede. Der vil være de fineste plastik sølv mønter som handout i scenariet. Scenariet **30 sølvpenge**, der også kører på denne Fastaval har rigtige sølv sølvpenge. Hug dem, hvis du kan.

## Tid?

Der er henholdsvis sat fem og seks timer af til scenariet på Fastaval. Jeg vil nok bruge 45 minutter til opstart, en halv time til at spille Hundens tid, en til Ulvens tid, halvanden til Uglens tid og en time til Abens tid plus afrunding. Det giver et kvarters vindue, hvilket ikke er særlig meget, men til gengæld har jeg regnet pauser ind i dette regnestykke.

De rigtige mennesker ville kunne spille scenariet på tre timer, ligesom andre ville kunne more sig i ti. Tænk over hvor lang tid du synes der skal bruges på de forskellige dele af natten. Husk at slutningen ikke må stresses og den altid tager længere tid end man tror.

# System Sølvpenge

Spilmekanisk har sølvpengene to funktioner: de fortæller os, hvem der skal en tur i rampelyset og spillerne kan bruge dem til at købe hjælp af hinanden. Sølv mønterne skifter konstant hænder i løbet af spillet og følger spilleren (ikke spilpersonerne).

penge =

rampelys =

problemer

Der er konstant 30 sølv mønter fordelt mellem de tre spillere. Den spiller der har flest sølvpenge spiller den næste scene, medmindre spilleren lige har haft en scene. I så fald skal den med næstflest sølv mønter have en scene. I scenerne

forsøger spilpersonen at gøre noget eller problemer opsøger spilpersonen af sig selv. Narzula City er et hårdt sted og hver gang en spiller skal spille en scene skal du tæske løse på hendes spilperson med problemer med naboer, gangstere, familiemedlemmer, regnvejr, afløb, finde rundt i byen, sult, pest og hvad du ellers kan finde på.

Når en scene ender, skulle nogle sølv mønter helst have skiftet hænder.

## købe hjælp

Udover at bestemme hvis tur det er til at være i centrum i en scene, så kan spillerne bruge sølv mønterne til **at købe hjælp af hinanden**.

Spilpersonerne må gerne være seje og

kunne klare en række udfordringer hver især. Hvis Gorillasoldaten Hurten møder en gruppe bøller, så tager han dem ud. Det er fint, men der vil ofte komme situationer hvor I vil komme i tvivl om, om spilpersonerne kan klare ærterne alene. Det er en ond verden, så hvis I er i tvivl om spilpersonen selv kan klare situationen, så kan han ikke.

Heldigvis kan spillerne købe hjælp til deres spilpersoner. Hvis Hurten er fare vildt i De Fem Fingre, så kan Hurtens spiller købe hjælp af en anden spiller. De to spillere bliver enige om en pris (en eller flere sølv mønter) og når den er betalt, så spiller den anden spiller en bi eller hovedperson der hjælper Hurten på rette vej.

Det er meningen at spilpersonerne på den måde hele tiden møder og hjælper hinanden på kryds og tværs.

# Forslag til konflikter, kroge og scener

Der er blot oprids af konflikter og antydninger af kroge i de forskellige spilpersoner. Det er ikke meningen at spilpersonerne skal stå i vejen for historier og konflikter som spillerne og du synes kunne være (mere) interessante at udspille, men for at I ikke skal stå på helt bar bund har jeg lavet nogle udkast til historier (konflikter og kroge) til spilpersonerne. Til fem af spilpersonerne har jeg også lavet forslag til scener.

## TIGGERMUNKEN SIXEN

**Konflikt:** Sixens historie handler om at være helt. Sixen ser et behov for at uddele retfærdighed og handler på det. Sixen har en hammer og er sej til at slås, men hvad gør Sixen hvis han hører, om en større uretfærdighed, men ikke ved hvem der står bag?

**Krog:** Judit, en fattig kvinde, der ofte har givet Sixen mad når hun havde, fortæller en historie om småpiger der bliver hugget fra forældre og solgt på det sorte slavemarked til rigmænd der gør med pigerne hvad de vil. Hendes egen datter, Rosanak, er også just blevet hugget.

**Scener:** Sixen opsøger Sårkonen Madam Jorph for viden om underverdenen. Sixen bestiller Anklager Jesper Wonner-Shipztonner og Byvagten Morgan Coby til at vidne om Narzula Citys underverden. Sixen søger hjælp hos Gorillasoldaten Hurten til at tage kampen op imod børnetyvene. Sixen og Hurten opsøger banditternes base i det overflødig palads og får hjælp af Donn Dexter til at finde dem. Sixen og Hurten nedkæmper kulten.

## DR. GUMMEGODT

**Konflikt:** Gangsterne har opdaget at han sælger gummegodt uden at være tilknyttet en bande.

**Krog:** Dr. Gummegodt bliver opsøgt at Den Fede Mand, der stille og roligt forklarer ham, at hvis han ikke stopper med produktion og salg af gummegodt, så er det ude med ham. Dr. Gummegodt har ikke i sinde at stoppe, men hvordan etablerer en simpel tandlæge sig som storpusher?

## GREAT WIZARD SOKORN

**Konflikt:** Sokorn har en spillegæld der bare vokser og vokser for hver dag og for hvert spil han tager.

**Krog:** Sokorn er blevet betalt for en ofring af Kejserens Lutspiller. Har bestilt offertid næste morgen i offerhallerne og købt offerlam lige inden lukketid på kødmarkedet. På vej hjem, hvor han skal gøre lammet klar møder han sin bookmaker Karull Fritz. Karull Fritz tager lammet som delbetaling på den udestående spillegæld. Nu har Sokorn intet lam til næste dags ofring, hvilket hverken Lutspilleren eller guderne vil tilgive. Sokorn har en nat til at finde et nyt offerlam og kødmarkedet er lukket.

## PENGEÅNEREN JEPP ZANAL DEN VANTRO

**Konflikt:** Jepp Zanal er panisk angst for at nogen skal hugge hans guld.

**Krog:** En fuld gammel præst fortæller Jepp Zanal at der er et okkult blodritual der gør det muligt for en person at sluge guld og opbevare det sikkert i sin vom. Jepp Zanal er tændt og må lære dette ritual og udføre det, så guldet endelig kan blive sikkert.

## BYVAGTEN MORGAN COBY

**Konflikt:** Coby ved at få taget sin post fra sig på grund af embedsmisbrug.

**Krog:** Coby hører om en gangster ved navn Blue Guy Franc der tager ublu priser i beskyttelsespenge. Han opsøger ham og da han er en virkelig ubehagelig type, udfører Coby sin politi-dommerbøddel rutine. Desværre synes folk højere oppe i systemet det var en rigtig dårlig beslutning og tager hans embede fra ham.

**Scener:** Coby tæver Blue Guy Franc, Coby bliver opsøgt af Anklager Jesper Wonner-Shipztonner, der fortæller ham at han ikke længere er byvagt (dette er en scene med en høj grad af spilleinstruktion), Coby søger Spider Narzula, der fortæller, at Den Fede Mand står bag komplotet imod Coby, Coby finder Den Fede Mand med hjælp fra Gadedrengen Flash og dræber Den Fede Mand med hjælp fra tiggermunk

Sixen.

Får Coby sit embede tilbage? Det må fortælles i epilogen.

## Den talentfulde Mister Rentoff

**Konflikt:** Mister Rentoff lokker gadebørn med i sin bande, men denne nye bande er aldrig blevet godkendt at de andre bander i byen eller af gangsterbossen Den Fede Mand.

**Krog:** Den Fede Mands håndlager Blue Guy Franc har tævet løs på Mister Rentoffs drenge. For at beskytte sit bandeprojekt må Mister Rentoff nu tag kampen op imod Blue Guy Franc og dermed også Den Fede Mand.

## Spider Narzula

**Konflikt:** Spider Narzula ødelægger alt og alle omkring sig, men lever på sin status i overklassen.

**Krog:** En ny (og endnu mere vanvittig) dramatiker, Gusto, er super produktiv og trækker folk i teateret. Alle elsker ham, især den del af overklassen, der før var hovedkulds forelsket i Spider Narzulas galeteater. Der må gøres noget ved denne Gusto og måske også ved Spider Narzulas egen mangel på produktivitet.

## Gadedrengen Flash

**Konflikt:** Ingen elsker en gadedreng. De fleste vil jage ham væk med slag og skældsord. Dem der opsøger ham, vil ham langt værre ting.

**Krog:** En gruppe kuttebeklædte mænd er begyndt at fange gadedrenge i Narzula City og dem der bliver fanget kommer aldrig tilbage. Nu er denne gruppe ude fra Flash og han kan ikke blive ved med at gemme sig for dem. Han bliver nødt til at nedkæmpe dem.

## Gorillasoldaten Hurten

**Konflikt:** Hurtens mission er ret klart beskrevet i karakterbeskrivelsen. Han er deserteret fra hæren for at finde sin datter. Men hvor er hun eller hvem har hende?

**Krog:** Hurten hører fra en gammel ven (fx Pengelåneren Jepp Zanal den Vanthro), der kendte ham før han gik i hæren, at datteren er involveret i en slangedæmonsekkult.

**Scener:** Hurten skal finde slangedæmonsekkulten og opsøger Great Wizard Sokorn, der introducere ham for Prinsesse Dejah. Med Prinsesse Dejahs hjælp finder Hurten ud af at der er en sådan kult ude på den forbudte ø. Hurten betaler Dadelimportør Roff da Nor for lån af et mindre skib og hyrer Hajul Slagter-Jæger til at sejle ham over til øen. På øen møder Hurten Donn Dexter, som peger ham i retning af Den Fede Mand, der netop har en sådan kult privat og som skal mødes på øen her denne nat. Ved et tilfælde dukker Spider Narzula op og indvilger i at introducere Hurten for Den Fede Mand. Uden et mægtigt slangedæmonsexritual dræber Hurten Den Fede Mand og reder sin datter.

## Prinsesse Dejah

**Konflikt:** Dejah er både prinsesse og flygtet slave.

**Krog:** Dejah har just lært at der sejrer et skib næste morgen til hendes hjemby, men hun har ingen idé om hvordan hun kan få lov til at komme med på rejsen. Samtidig har hendes tidligere ejer har sendt agenter ud i byen for at fange hende.

## Anklager Jesper Wonner- Shipztonner

**Konflikt:** Wonner-Shipztonner vil gerne frem i verden og være dommer. Desværre har han opbrugt sine personlige og politiske forbindelser byadministrationen. Så Wonner-Shipzton må finde nogen nye velgørere.

**Krog:** I sin kortlægning af Narzula Citys underverden er det gået op for Wonner-Shipzton at Den Fede Mand har magt over hvor og hvem der bliver udnævnt til dommer.

**Scener:** Wonner-Shipzton snakker med Den talentfulde Mister Rentoff der fortæller at Den Fede Mand vil være interesseret i at Gangsteren Rizza Bastard bliver sat fri. Wonner-Shipzton opsøger og bestikker Byvagten Morgan Coby til at sætte gangsteren fri med en besked om "noget for noget" til Den Fede Mand. Igennem Gadedrengen Flash finder Wonner-Shipzton Den Fede Mands hangout, Den forgyldte gås, kun for at gå ind i et større bandeopgør på stedet mellem Den Fede Mand og Rizza Bastard. Wonner-Shipzton får, med Hurtens hjælp, redet sig ud, men Den Fede Mand dør. Wonner-Shipzton går alligevel optimistisk morgenen i møde, da en dommer-stilling måske ikke er langt væk, hvis Rizza Bastard bliver den nye magtfaktor i Narzula City.

## Donn Dexter

**Konflikt:** Donn Dexter er politiagenten der er gone native og begyndt at tilbede en forbudt kult.

**Krog:** Til det sidste ritual på den forbudte ø tabte Donn Dexter ritemasken og han kunne se i et sæt øjne bag en maske at han blev genkendt. Hvem var det som genkendte ham? En anden agent for det hemmelige politi eller noget værre?

## GIFTIGE SANDRA

### SOLÉ

**Konflikt:** Hvis Sandra vil forsætte familiebutikken i bazaren så skal hun finde en mand før solopgang.

**Krog:** Et møde med en hvilken som helst mand.

## DÅDELIMPORTØR

### ROFF DA NOR

**Konflikt:** Roff da Nor har ikke penge til mad til de herreløse hunde, der sulter. Han er nødt til at finde at en mere permanent løsning for hundene.

**Krog:** Hvis Roff da Nor blot kunne overbevise byrådet, kejseren eller en anden med magt og penge, om at det er samfundets ansvar at holde Roff da Nor med kød til hundene, så ville både Roffs og hundenes lykke være gjort.

## HAJUL SLÆGTER-

### JÆGER

**Konflikt:** Hajul sælger kød på markedet fra de dyr han finder i byen om natten. Selvom Hajul stadigvæk nyder jagten er det blevet sværere at fange andet end rotter i byen.

**Krog:** Hajul hører at der skulle være en overklasse drengeklub som er gået ham i bedene, men som blot jager for sjov. Hajul må sætte en stopper denne drengeklub.

## BJØRNEMANDEN

### BORIS

**Konflikt:** Boris skal skaffe medicin til sin bjørn.

**Krog:** En venlig sjæl har fortalt Boris, at der skulle være en vismand som kan helbrede alle dyr fra alt. Boris må finde den mystiker, men umiddelbart er der ingen der hende.

## SÅRKONEN MADAM

### JORPH

**Konflikt:** Madam Jorph ved for meget.

**Krog:** I en såret soldats koldbrand ser Madam Jorph sin egen død. Hun vil blive dolket ned af en gangster. Hvad skal hun gøre for at undgå det? Kan hun gøre noget?

**Scener:** Madam Jorph opsøger Den talentfulde Mister Rentoff for at få beskyttelse af Narzula Citys overklasse. Han sender hende i retning af Spider Narzula, som kender alle i de øverste lag i byen. Spider Narzula forsøger at lære den gamle sårkone manerer og for at gøre noget ved hendes utrolig dårlige ånde sender han hende til sin personlige tandlæge Dr. Gummegodt. Hos Dr. Gummegodt er Mister Rentoff ved at købe et stort parti gummegodt. Nu ved Madam Jorph for alvor for meget og Mister Rentoff dolker hende ned. (Spilmekanisk forsøger Madam Jorphs spiller at købe hjælp hos Dr. Gummegodts spiller, men Mister Rentoffs spiller tilbyder langt flere sølvmonter).

## HÆVNER LIZZI

**Konflikt:** Det eneste som Lizzi for alvor ved er, at hun skal have hævn over manden i det hvide tøj.

**Krog:** Lizzi hører om Den Fede Mand og at han altid har hvidt tøj på. (det er selvfølgelig ham).

## MARY KNOWN

**Konflikt:** Mary ønsker at blive kendt igen og vil gå langt for at opnå byens anerkendelse.

**Krog:** Spider Narzula (en god ven) fortæller Mary at gadebanderne og gangsterne er de nye stjerner.