



Byen og

Bæstet

et scenarie af Mikkel Bækgaard

Indhold

Indhold	2
Indledning	3
Spillestil	7
To eksempler på spillestilen	10
Mêsti Mêdena og bæstet i bjergene	12
De fire hovedpersoner	17
Briefing og opvarmning	20
Første del: efterårets sidste dag	23
Andel del: Op til bæstet	31
Tredje del: Nye tider	37
Fjerde del: Bæstet vender tilbage	42

Bilag

4 rolleark	
Foramtale	
Oversigtsark over de fire dele	
Oversigt over personer, forslag til bipersoner og navneforslag	

Fakta om scenariet

Spilletid: 4-6 timer

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Credits

Tekst, ide, design og layout

Mikkel Bækgaard

Spiltestere

Anders Troelsen

Kristoffer Thurø

Stefan Skriver Lægteskov

Stina Anja Christensen

Alex Uth

Jorgo Larsen

Rene Toft

Sagad Al-serjawi

Anders Frost Bertelsen

Jonas Breum Jensen

Simon Steen Hansen

Thor Niels Fejerskov Jensen

Korrektur

Anders Frost Bertelsen

Kristoffer Rudkjær

Line Hvid

Tak til Kristoffer Rudkjær og Anders Frost

Bertelsen for tekstfeedback og for at gøre denne scenarietekst kortere.

Tak til lille Albert for ordet Šclubemeer



Indledning

Byen og Bæstet er et dystert fantasydrama for fire spillere og en spilleleder og tager 4 til 6 timer at spille. Scenariet handler om byen Mêsti Mêdena, som i ti år har levet i skyggen af dragen Šclubemeer, der holder til i de nærliggende bjerge. Byen er på de ti år gået fra at være en rig og vigtig by til en fattig og forhutlet skygge af fordums glans.

Byens fyrste holder borgerne i et tæt greb for at beskytte dem mod bæstets vrede. Det er forbudt at forlade byen uden særlig tilladelse. Der er mangel på alt, også mad og brænde. Og hvert år udvælger fyrsten en jomfru fra byen, der skal ofres til bæstet. Alt sammen for at holde dragen i ro og undgå, at den atter skal hærge byen med ild og død til følge.

Men tingene er på vej til at ændre sig. En selvbestaltet heltinde ankommer til byen, og til fyrstens store ængstelse, har hun en ambition om at hjælpe byen ved at tage ud for at dræbe dragen. Og snart efter trodser en gruppe af byens borgere - med eller uden den tilrejsende i spidsen - både frygt og forbud og tager ud for at slå Šclubemeer ihjel.

Planerne huer ikke fyrsten. For hvad betyder det for hans og byens fremtid, at nogle har taget sagen i egen hånd? Vækker det dristige forsøg atter dragens vrede? - en vrede, der i årevis har været holdt i skak. Og hvis det lykkes, hvad vil det så betyde for fyrstens magt over byen?

Værre bliver det, da det viser sig, at der ikke længere er nogen drage at slå ihjel. De sidste

års ofre er ikke blevet taget af dragen, men hænger blot døde af sult på de stager, de er blevet bundet til, tæt ved dragens tilhørssted i bjergene. Det ser ud til, at dragen er forsvundet og måske endda er død.

Hvad betyder det for byen, at dragen er væk? Holder fyrsten fast i sin magt, eller bliver alting forandret, nu hvor den ydre fjende er væk? Og hvad sker der, da det senere viser sig, at dragen alligevel ikke er død og vender tilbage vredere end nogensinde?

Persongalleri

I *Byen og Bæstet* spiller hver af de fire spillere både en af scenariets fire hovedpersoner samt en række bipersoner fra byen. Derudover kommer spillerne også til at improvisere og fortælle en række historier og detaljer om byen undervejs i spillet.

De fire hovedpersoner relaterer sig på forskellige måder til magten og udviklingen i byen, og det er deres historier, der er i centrum for scenariet.

- ♣ Fyrsten **Mêstíny Devódas** holder byen i et jerngreb for at beskytte borgerne mod bæstet.
- ♣ Troldkarlen og spåmanden **Navóstâny** er fyrstens rådgiver. Det er ham, der har fundet på traditionen med at ofre jomfruer til dragen en gang om året.
- ♣ Fyrstens fange, den tidligere kobberkøbmand **Linûs Kóliná**, var engang en af byens rigeste og mægtigste mænd, men sidder nu på tiende år i fangehullet under borgen.
- ♣ Den tilrejsende **Ištévinia Lakúnas** har efter i årevis at have strejft omkring besluttet sig for at ville redde den by, hun blev født i, men siden sendt væk fra.

Forløb

Scenariet er delt op i fire dele og følger tiden fra den fremmede Ištévinia ankommer, til rygterne om dragens tilbagekomst tager til, og den vender tilbage.

Især første del har et relativt låst handlingsforløb, mens de senere dele bliver mere åbne og kan udvikle sig i forskellige retninger. I løbet af spillet får spillerne nemlig rig mulighed for at sætte deres præg på scenariets univers og definere mange af de sammenhænge og detaljer, som ikke er forklaret i denne scenarietekst. Og alle disse detaljer har indflydelse på den endelige fortælling.

- ♣ **Første del** udspiller sig på efterårets sidste dag, hvor fyrsten og hans rådgiver Navóstány skal udpege en jomfru, der traditionen tro skal ofres til bæstet i bjergene. Selvsamme dag ankommer den fremmede Ištévinia til byen og foreslår, at hun vil rejse ud for at slå dragen ihjel. Samtidig bliver fyrstens fange - den tidligere rige købmand og magthaver Linûs Kóliná - hevet op fra sit fangehul for at se på, når jomfruen bliver udvalgt.
- ♣ I **anden del** rejser en flok dristige mennesker fra byen - måske opildnet af den tilrejsendes plan - ud i bjergene for at opsøge bæstet og forsøge at slå det ihjel. Oppe i bjergene opdager de selverklærede dragejægere dog, at der slet ikke er nogen drage at slå ihjel. Alt tyder nemlig på, at Šclubemeer har forladt bjergene og ikke har været der i årevis - ja, måske er dragen endda død. Hvem dragejægerne er, ligger ikke fast fra starten af scenariet. Det enten være en eller flere af hovedpersonerne eller en række bipersoner, alt efter spillets udvikling.
- ♣ I **tredje del** vender dragejægerne hjem med uforrettet sag og må fortælle, at dragen ikke er der mere. Måske fortæller de endda en løgn om, at de faktisk har slået bæstet ihjel. Hvad gør Fyrsten ved den nye situation, hvor fjenden er væk? Holder han fast i sin magt, eller ændrer tingene sig? Forsøger man at gøre op med fyrstens position og måde at regere på - og kommer nye kræfter til magten? Og hvordan former dagligdagen sig i byen, nu hvor duften af frihed atter kan anes?
- ♣ I **fjerde del** sker der det uventede, at dragen vender tilbage. Der er ellers faldet ro over byen, da der begynder at gå rygter om, at Šclubemeer er tilbage? Hvad gør magthaverne i byen ved rygterne? Tror man på dem? Ignorerer man dem? Eller lader man sig opsluge i angst for, at bæstet atter skal lade sin ild regne ned over Mêsti Mêdena? Er byen forberedt, når dragen - voldsommere end nogensinde - atter kaster sin vrede over byen?

Scenariet slutter med spørgsmålet om, hvordan byen nu ser ud. Hvem sætter sig i spidsen for at sikre Mêsti Mêdenas fortsatte skæbne? Er tingene forandret, eller ser alting ud, som da historien begyndte?

Genre, tematik og stemning

Byen og Bæstet er et dystert og brutalt scenarie om frygt, magt og hvad angst gør ved mennesker. Den grundlæggende præmis for scenariet er, at undertrykkelse bliver skabt af angst, og at undertrykkelse og brutalitet ofte sker i det godes navn.

Scenariet handler også om, hvordan frygten for de uoverskuelige konsekvenser, hvis man

mister magten, kan få en til at holde fast i magten for næsten enhver pris.

Scenariet handler om gråtoner, og rollerne er hverken skurke eller helte. De handler alle ud fra deres bedste intentioner om at gøre det rigtige.

Stemningen i scenariet er trykkende, trist og dystert. Byen er præget af angst og utryghed, og den stemning skal gerne gå igen i spillokalet. Der er ingen nemme løsninger på Mêsti Mêdenas krise, og alt er koldt, afsvedent og farveløst her i de øde bjerge tæt på vinterens komme.

Scenariet har en storladet side, og der er tunge følelser på spil hos hovedpersonerne. Men det episke og følelsesmæssige skal helst holdes en smule i ave og ikke ende i alt for intense personopgør - scenariet handler mere om sammenbidte frustrationer og frygt end om høje brøl om personlig hævn. Karaktererne er alle usikre på deres valg - og den usikkerhed skal de meget gerne blive ved med at have, selv når scenariet nærmer sig sin afslutning.

Setting

Scenariet udspiller sig i en ikke nærmere defineret middelalderagtig fantasyverden, hvor isolation, kobber og store vidder definerer universet. Scenariet udspiller sig i og omkring byen Mêsti Mêdena på kanten af et stort, øde bjergområde.

Scenariets verden minder om vores egen, som den måske har taget sig ud et sted i Central- eller Østeuropa - et sted, hvor der er langt mellem byerne, hvor naturens nærhed har stor betydning, og hvor ressourcerne er få. Teknologisk set er der både sværd, buer og armbrøste, ligesom en enkelt kanon, krudt og meget simple skydevåben kunne finde vej til byen. De præcise detaljer om våben og udvikling er dog ikke vigtige - det vigtigste er stemningen af en by isoleret fra omverdenen, de store øde bjerge og frygten for bæstet derude.

Der er få fantastiske elementer i scenariets univers. Dragen Šclubemeer er et uhyggeligt og brutalt bæst, der spyr ild og kan flyve. Bæstet er mest af alt et vildt og uberegneligt monster, der på mystisk vis synes at være forbundet med naturen, drømme og det kobber, som byen i mange år har levet af.

Der også magi i denne verden, men det er subtil magi, der fungerer mest i det usete. Troldkarlen og rådgiveren Navóstâny kan fx læse tegn i væsker, røgskyer og vejret, og han får drømmesyn om den tilrejsende Ištévinia. Han har også et laboratorium fyldt med alkymistiske flasker og kolber, som kan bruges til spådomme, forbandelser og sære syner.



Spillestil

B *yen og Bæstet* skifter mellem klassiske rollespilsscener, hvor karaktererne interagerer direkte med hinanden, og mere frie fortælle- og improvisationsscener, hvor spillerne er med til at bygge videre på scenariets univers og konflikter. Scenariet har nemlig masser af tomme pladser og uforklarede sammenhænge, som hverken er defineret i denne scenarietekst eller i spillernes rollebeskrivelser. Og disse sammenhænge er op til dig og spillerne at skabe i løbet af spillet.

Det er fx ikke bestemt på forhånd, hvordan fyrsten konkret overtog magten fra de købmænd, der tidligere sad med den - eller hvad, der præcist skete med den tilrejsende Ištévnias familie, da hun måtte flygte fra byen for mange år siden.

Det samme gælder med dragen. Det er ikke fastlagt, hvor den kommer fra, hvorfor den overfaldt byen, og hvorfor den har forladt området igen.

Alle disse detaljer bliver skabt i spillet gennem fortællescener og konkrete spørgsmål fra dig til spillerne. En spiller kan fx blive bedt om at fortælle om den nat, hvor dragen angreb, hvorefter spilleren har frie tøjler til at finde på. Eller du kan bede spillerne om at fortælle om rygter i byen, om stemningn, og om hvad man siger om fyrsten bag lukkede døre. Spil-

lerne svar på disse spørgsmål er med til at forme universet og udvikle historien.

Som spilleleder har du dermed en rolle som både en slags instruktør og en slags interviewer. Og da det et langt scenarie, der kan udvikle sig i mange retninger, er det desuden vigtigt, at du sikrer en stram styring og har styr på, hvor historien er på vej hen.

Brugen af biroller

Spillerne spiller de fleste bipersoner i scenariet. Dermed hopper spillerne frem og tilbage mellem at fortælle, at spille deres hovedpersoner og at spille bipersoner. Bipersonerne finder spillerne enten selv på, eller også bliver de introduceret af dig som spilleleder.

Bipersoner kan fx være byvagter, folk på byens kroer eller menige borgere, der frygter, at deres døtre skal ofres til dragen. Ligeledes kan det være fyrstens folk på borgen, medlemmer af de tidligere så mægtige familier af kobberkøbmænd eller den vandringsmand, der hvert år bringer den udvalgte jomfru fra byen op til bæstet.

Nogle bipersoner optræder kun ganske kort, mens andre kan få stor betydning for historiens udvikling. Det gælder fx for de bipersoner i anden del, der kan være rejst ud for at slå dragen ihjel. Disse kan ende med at blive næsten lige så vigtige som hovedpersonerne. For hvordan tager byen imod dem, når de vender hjem? Og hvilken indflydelse får de i byen bagefter?

Som spilleleder har du en vigtig opgave i at hjælpe med at holde styr på de forskellige bipersoner og eventuelt genintroducere en spændende biperson senere i scenariet, hvis spillerne skulle have glemt hende.

Som en hjælp til at finde på bipersoner har hver spiller en liste over navne og forslag til personer bagerst i sin rollebeskrivelse.

Spillederen som interviewer

Ud over at sætte almindelige rollespilscener skal du løbende stille spørgsmål til spillerne og få dem til at fortælle - det kan fx være om deres egne roller, om de forskellige bipersoner, om forhistorien eller om situationen i byen netop nu.

Ved at stille spørgsmål sætter du rammen og fokus for spillet, og du kan bruge spillerens input til at spille videre ud fra. Du kan sætte spillets tempo ved at stille uddybende spørgs-

mål og ved at dvæle ved detaljer, når du finder det nødvendigt.

Stil gerne spørgsmål, der overrasker spilleren og måske insinuerer ting om rollen, som han eller hun slet ikke har tænkt på. Stil spørgsmål, der uddyber universet og tvinger spillerne til at introducere nye elementer og bipersoner. Og stil spørgsmål, der hjælper historien i en bestemt retning, hvis spillerne har brug for et skub.

Lyt til svarene og stil uddybende spørgsmål: Hvorfor er tagene ikke længere skinnende? Hvad holder beboerne i byen tilbage fra at pudse dem? Hvem forhindrer dem i det?

I gennemgangen af de enkelte akter, finder du forslag til ting, du kan spørge ind til i de forskellige scener.

Hvis en hovedrolle dør?

En spillers hovedroller kan godt dø i scenariet - men kun hvis spilleren selv synes, det er en god ide.

At en person dør, betyder ikke at spilleren ikke længere er med i scenariet. Der er jo stadig beskrivelser og bipersoner, som spilleren kan spille, og hen mod slutningen kan en spiller endda få en vigtig opgave som fx at spille Šchlubemeer og beskrive tegnene på, at bæstet er ved at vende tilbage.

Overigtsark til at køre scenariet efter

Bagerst i denne scenarietekst finder du en række oversigtsark, du kan bruge, når du kører scenariet. Så behøver du ikke rode så meget i selve scenarieteksten under spillet.

Du finder oversigter over de fire dele, et ark om briefing af spillerne inden spilstart samt forslag til bipersoner og navne. Derudover finder du også scenariets foromtale, som du eventuelt kan læse op inden spilstart.

2o eksempler på spillestilen

For at få en bedre idé om, hvordan spillestilen foregår, får du her to eksempler på, hvordan det kan udspille sig i praksis.

Eksempel fra åbningen af scenariet

Spillerne har læst deres roller, du har briefet dem om scenariet, og alle er klar til at gå i gang. Du starter med at fortælle om, at det er efterårets sidste dag, at himlen er stålgrå i bjergene, og at det er lige før, det sner. En rejsende er på vej over et bjergpas og kan se ned i dalen, hvor byen ligger.

“Hvem er det, der forcerer bjergpasset og begiver sig ned mod byen?” spørger du spilleren, som begynder at fortælle. Spilleren begynder at beskrive den tilrejsende Ištévinia. Du spørger herefter, hvad det er for en by, hun kan se dybt nede i dalen, og spilleren fortæller: “Det er den by, jeg er født i. Det er en by, jeg ikke har set i mange år. Men det er også, som om det er helt anden by - en by, der ikke længere skinner, som jeg husker det.”

Herefter klipper du til fyrsten, der sidder på tronen i sin tronsal. Der er bidende koldt, og der er tændt op i kaminen. Du beder spilleren om at fortælle om, hvem det er, der sidder på tronen. Herefter spørger du ind til, om det er normalt, at der er tændt op i kaminen. Det er det ikke, fortæller spilleren - men en fyrste ikke må fryse, slet ikke på sådan en dag som i dag - også selvom der er mangel på brænde, og han ellers har forbudt at tænde op, før vinteren officielt er i gang. Du spørger, hvad det da er for en dag - og spilleren begynder at fortælle om denne særlige dag, efterårets sidste dag.

På samme måde fortsætter du med at introducere de to andre hovedpersoner i form af Navóstány, som lige nu iler gennem borgens gange - og bagefter Linûs Kóliná, der sidder inde-spærret dybt under borgen i det dybeste fangehul.

Når introduktionerne er færdige, sætter du en scene, hvor Ištévinia ankommer til byens port. Du lader hende beskrive sit indtryk af byen på tæt hold, da hun nærmer sig og kan se, at porten er lukket.

Du beder de andre spillere spille vagterne, der gemmer sig bag brystværnet og råber den rejsende an. Du spørger også spillerne om, hvornår der sidst har været en rejsende i byen. Vagterne er

usikre på, hvad de skal gøre, og de mundhugges indbyrdes - af og til spørger du ind til detaljer om byen, og om hvordan man plejer at gøre, når og hvis der kommer fremmede.

Da Ištévinia endelig bliver lukket ind gennem porten, beskriver du, hvordan der er stimlet nogle børn sammen og kigger på hende - og at man kan se nysgerrige øjne kigge ud gennem husenes vinduer. Du spørger til, hvad man hvisker inde i stuerne? Hvem er det, der er kommet til byen? Du spørger også til, hvad børnene siger til den rejsende, mens de følger efter hende - og der kommer flere og flere nysgerrige til, for en fremmed synes at være det eneste spændende, der er sket i månedsvi.

Du sætter også en scene hos en af de tidligere købmandsfamilier, der nu sidder i husarrest. Du beskriver ikke ret meget, men beder spillerne introducere, hvem der er i huset, da en af de små børn kommer løbende ind og med begejstring råber, at der er kommet en fremmed til byen. Nu spiller I scenen, hvor hver spiller spiller et af familiemedlemmerne - og undervejs spørger du ind til familiens fortid.

Eksempel fra starten af anden del

Scenariets første del er sluttet med, at fyrsten i samråd med troldkarlen Navóstány har udpeget datteren fra en af de tidligere købmandsfamilier som den jomfru, der skal ofres til bæstet. Samtidig er Ištévinia trådt frem for folkemængden og har insisteret på, at hun vil rejse med jomfruen og den såkaldte vandringsmand, der fører jomfruen op til dragen. Hun vil slå dragen ihjel, har hun sagt. Fyrsten har været stærkt imod, men for ikke at virke handlingslammet og svag over for sit folk, har han accepteret hendes vilje.

Anden del åbner nu med en scene, hvor de rejsende på vej mod dragen sidder omkring et bål højt oppe på bjergsiden.

Du beder spillerne en efter en fortælle, hvem det er, der sidder ved bålet.

Det gør Ištévinia og vandringsmanden, som en af spillerne vælger at spille, samt jomfruen, som en anden spiller vælger at spille. Der sidder kun tre omkring bålet, for den fjerde spiller vælger, at han spiller jomfruens storebror - en person, der blev introduceret allerede i første del, da spillerne spillede en af købmandsfamilierne. Storebroren har sneget sig ud af byen og har fulgt efter de rejsende - indtil nu uset, tror han. Men pludselig råber vandringsmanden, der har opdaget ham, at han da bare kan komme hen til bålet og varme sig. Og herefter spiller I scenen rundt om bålet, mens du løbende begynder at spørge ind til, hvordan de forskellige personer husker dragens sidste angreb.

Senere i anden del kommer flere af hovedpersonerne igen på banen, da du klipper tilbage til byen, hvor du spørger ind til, hvordan Fyrsten, Navóstány og Linûs Kóliná forholder sig til situationen. Og senere kommer de direkte på banen, da fyrsten beslutter sig for at rejse efter de rejsende for enten selv at agere helt eller for at stoppe Ištévinias plan.



Mêsti Mêdena og bæstet i bjergene

Mêsti Mêdena er en relativt stor by med et par tusinde indbyggere, der ligger i kanten af et stort og øde bjergområde. Byen ligger ganske isoleret, og der er langt til de nærmeste byer. Byen udgør dermed sidste stop, inden man rammer ødemark, ingenmandsland og forrevne bjergtinder. Hvad der ligger ude bag horisonten, er ikke vigtigt for dette scenarie.

Engang var Mêsti Mêdena en rig og funklende by, der levede godt af de rigdomme, bjergene byder på. Kobbermalm blev fragtet fra kobberminer oppe i bjergene, og i byen forarbejdede og solgte de rige kobberkøbmand malmen og bragte velstand til byen. Man sagde, at smeltet kobber nærmest flød i gaderne, og at røgen fra smelterierne duftede af rigdom og magt.

Byen var også kendt for sine mange høje tårne med skinnende kobbertage. Det blev anset for fattigt, sløset og upassende, hvis kobberet fik lov til at irre og blive grønt.

Dengang var det et storslået syn, når rejsende kom over de nærliggende bjergpas og så byen nede i dalen. Det siges, at det lignende, at byen var i flammer, når solen stod højt på himlen.

Šclubemeer - den ildsprudende kobberdrage

Alt forandrede sig, da bæstet dukkede op. Ingen ved med sikkerhed, hvor det kom fra, og hvorfor det pludselig var der. Men det siges, at det var kobberkøbmændenes grådighed, der vækkede bæstet - at de gravede for dybt og for begærligt. At kobberstøv og griskhed vækkede dragens interesse og vrede.

Šclubemeer er en brutal og frygtelig drage - en såkaldt kobberdrage, der hærger og spyr ild og med mellemrum æder kvæg og får og overfalder byen. Bæstet er stort og dyrisk og har gennem årene afsvedet og hærget det meste af det store bjergområde med sin sult og brændende flammer.

Det meste af tiden sover bæstet - måske i de gamle mineskakter - men af og til vågner dragen og kan ses flyve over bjergene med sine enorme vinger på jagt efter kød, kobber eller hvad det nu er, den sulter efter. Dens frygtelige skrig kan også høres mellem bjergtinderne.

Det er ti år siden, at Šclubemeer første gang dukkede op. Det startede med rygter om et bæst i bjergene. Kvæget begyndte at forsvinde, minearbejdere og kobberkaravaner kom aldrig hjem. Der blev set afbrændte buske og græsenge, og vildtet svandt ind. Og pludselig en nat overfaldt dragen byen. Det skete en nat, hvor store dele af byen snart stod i flammer, mens kobberet smeltede fra byens tage og løb ned i byens gader.

Ingen forklaring på bæstet

Du og spillerne finder ingen entydig forklaring i dette scenarie på, hvorfor Šclubemeer er dukket op, og hvorfor bæstet angriber byen med mellemrum - heller ikke på, hvorfor det indtil nu har virket at ofre jomfruer til den.

Den vigtigste funktion for Šclubemeer er at være det uhyggelig bæst i bjergene og den ydre fjende, som alle er bange for.



En by i forfald

Efter bæstets første overfald har Mêsti Mêdena været en by i frygtens favn. Hvornår ville bæstet slå til igen? Hvad skulle man gøre for at undgå at vække dragens vrede? Ingen tør rejse i bjergene, hvor hyrder, karavaner og jægere er forsvundet i stor stil.

Mêsti Mêdena har siden den dag for ti år siden lukket sig om sig selv. Det er forbudt at forlade byen af frygt for, at rejsende skal vække dragen. Kobberminerne er lukket ned, og handelen med omverdenen er gået i stå. Ingen tilrejsende kommer til byen, for rygterne om armod og dødsfare har spredt sig til selv fjerne egne. Og byens engang så stolte tårne og smukke kobberpalæer står tilbage arrede, irrede og forfaldne, mens folket prøver at overleve så godt de kan.

Overalt i byen præger håbløshed og afmagt dagligdagen. Der er mangel på alt, og befolkningen både sulter og fryser. Det er først, når vinteren officielt indtræffer, at det er tilladt at bruge brænde og tørv til opvarmning af de iskolde huse, og selv da er det småt med ressourcerne. Og jo længere vinteren bliver ved, jo mindre brænde og mad er der tilbage.

Kobberkøbmændenes storhed og fald

Mêsti Mêdenas pompøse rigdom blev skabt af de såkaldte kobberkøbmænd - fire familier, der stod for udgravning af kobberminer i bjergene, og som handlede og forarbejdede kobberet. De støbte og smeltede kobber i byen og solgte det til handelskaravaner fra fjerne egne.

Det var disse fire familier, der byggede byens høje tårne med de skinnende tage, og det var dem, der sørgede for arbejde og indtægter til størstedelen af byens indbyggere. De byggede grandiose palæer, der lå lige op ad byens borg, og som nærmeste overskyggede borgen i al deres storladne vælde.

Indtil bæstets ankomst blev Mêsti Mêdenas regeret af et råd, der bestod af overhovederne for de fire kobberkøbmandsfamilier. De udpegede i fællesskab hvert år en fyrste, der havde til opgave at lede byen. Formelt set, var det fyrsten, der havde magten, men det var kobberkøbmændene, som i praksis bestemte alt. Fyrsten var blot deres lakaj.

Da bæstet første gang gik til angreb på byen, blev alt dog forandret. Den ene af købmændene blev dræbt, og de resterende tre familier mistede deres magt. Rygterne gik hurtigt i byen - blandt andet sat i søen af fyrsten - at det var købmændenes griskhed og trang til kobber, der havde vækket dragen og trukket den til byen. Fyrst Mêstíny Devódas, der ellers var udpeget til posten af de fire købmandsfamilier, tog magten over byen og smed den ældste af købmændene i borgens dybeste fangehul og de andre to i husarrest. Alt sammen for at beskytte byen mod dragens vrede, sagde han igen og igen.

Jomfruofringerne

Siden bæstet angreb Mêsti Mêdena første gang for ti år siden, har fyrst Mêstíny Devódas styret byen med fast hånd. Dagligdagen er gradvist blevet værre, og forbuddene er blevet flere - alt sammen for at beskytte befolkningen og undgå, at dragen endnu engang skal gå til angreb på byen.

Det var fyrstens rådgiver, troldkarlen Navóstány, der fik ideen om én gang om året at ofre en jomfru til dragen. Han havde under det første angreb set dragen direkte i øjnene og ind i dens tomme sjæl, og den indsigt gav ham ideen til at ofre noget rent og uskyldigt til den.

Derfor udvælger fyrsten og Navóstány hvert år på efterårets sidste dag en ung kvinde fra byen, der bliver ført op i bjergene og efterladt til dragen. Traditionen vækker hvert år frygt og sorg i byen, men alle accepterer, at ofret er nødvendigt. Det har nemlig vist sig, at ofrin-

gerne har en effekt - for siden det første offer, har bæstets hærgen kun været sporadisk og uden alt for store konsekvenser - og de sidste par år har bæstet helt holdt sig i ro.

Schlubemeer er der ikke mere

At der de sidste år har været ro fra bæstet i bjergene tilskrives man især de årlige jomfrufringer. Men hvad ingen i byen har opdaget - med undtagelse af byens bøddel, den såkaldte vandringsmand, der hvert år bringer jomfruen op til offerpladsen i bjergene - er, at dragen ikke længere er derude. Bæstet er forsvundet og har været det i flere år.

Vandringsmanden har nemlig ikke fortalt nogen, at ofrene ikke bliver taget af dragen, men i stedet ender med at dø af sult, bundet til en offerpæl.

Hvor dragen er taget hen, er ligegyldigt. Men den er ikke død, for i slutningen af dette scenarie vender den tilbage igen, vredere end nogensinde.



De fire hovedpersoner

Fyrsten, Mêstíny Devódas

Fyrst Mêstíny Devódas er byens enerådende hersker, der ser det som sit vigtigste hverv at sikre Mêsti Mêdena mod truslen fra Šclubemeer. I sine egne øjne er fyrsten en retfærdig hersker, der er pålagt en tung byrde. Han ønsker egentlig ikke magten, men bliver nødt til at have den og håndhæve den strengt, hvis ikke alting skal ende i en frygtelig tragedie.

Engang var fyrsten handlekraftig. Efter dragens første angreb handlede han hurtigt, fjernede de kobberkøbmand fra magten, som i hans - og mange andres - øjne var skyld i bæstets vrede. Og han fik med råd fra Navóstâny sat gang i jomfruofringerne.

Men med årene er fyrsten sunket ned i apati og en blind tro på, at forsigtighed og stram kontrol er det eneste værn mod dragen. Han kan sidde i dagevis på sin trone og gruble og drømme om, at alting kunne være anderledes - men han er alt for bange for konsekvenserne til at gøre noget.

Spørgsmålet er, hvad der sker, når den tilrejsende Ištévinia tilbyder sin hjælp til byen og vil slå bæstet ihjel? Vil fyrsten forhindre dette, eller vil han støtte op om projektet? Og hvad gør han, når det viser sig, at Šclubemeer ikke længere er i bjergene. Tør han give slip? Og hvad vil han gøre af sig selv, hvis han ikke længere kan holde fast i sin magt?

Troldkarlen og rådgiveren, Navóstâny

Navóstâny er fyrstens rådgiver og spåmand - en troldkarl, der gennem syner, alkymi og sære røgskyer får indsigt og varlsler, som fyrsten lytter til. Han er den sidste af en ældgammel orden af troldkarle, der engang havde stor magt, men som næsten var glemt, da kobberkøbmændene sad på magten over byen. Da var rationalitet og velstand nemlig

vigtigere end mystik, trolddom og kryptiske læsninger af alkymistiske væsker.

Indtil Šclubemeer overfaldt byen for første gang, holdt Navóstâny derfor til dybt i borgens kældre, hvor han holdt sig for sig selv. Men under det første angreb stod Navóstâny ansigt til ansigt til bæstet og troede, at han skulle dø. Han døde ikke, men mødet gav ham en indsigt og en relation til bæstet, der fik fyrsten til at tage ham til sig som rådgiver - og da Navóstâny samtidig bragte ideen på banen om, at jomfruofringer kunne formilde dragen, var hans vej til indflydelse og magt banet.

Navóstâny er både glad og enormt bange for den indflydelse, som fyrsten har givet ham. Han er tilfreds med at være rykket ud af mørket og op i borgen, men han frygter inderligt, at det hele en dag skal forsvinde. Han kender knap sin egen magt og sine egne evner, og han er tyngt af skyldfølelse over alt det, han har skabt. Han er bange for, at det hele er forkert - at det er hans skyld, at uskyldige kvinder bliver ofret til dragen. Han frygter, at han tager fejl.

Den indespærrede kobberkøbmand, Linûs Kóliná

Dybt under fyrstens borg i det mørkeste fangehul sidder Linûs Kóliná indespærret på tiende år. Han var engang den rigeste og mægtigste af byens kobberkøbmænd, men blev smidt i hullet af fyrsten efter Šclubemeers første angreb.

Her har han siddet lige siden, holdt i live af fyrstens nåde og muligheden for en gang om året at komme op i lyset. Hvert år, når jomfruofret skal findes på efterårets sidste dag, henter fyrsten nemlig sin fange op, så han med egne kan øjne se, hvordan købmændenes griskhed har ført til al denne ulykke.

Men Linûs Kóliná er også stædig. Og det er derfor også hans eget stålsatte, men spinkle håb om, at tingene en dag kan ændre sig, der har holdt ham i live. Håbet om, at han en dag slipper ud, og at byen igen vil blomstre. Håbet om, at hans egne kære slipper for at blive ofret.

Alligevel er Linûs Kóliná en mand fuld af tvivl, angst og håbløshed. Han sidder alene i sit fangehul og synker mere og mere ind i sig selv og sine frustrationer. Hver dag lytter han ængsteligt efter dragens komme. Han er rædselslagen for, at Šclubemeer skal vende tilbage og ødelægge byen fuldstændig - men han er også rædselslagen for, at bæstet ikke vender tilbage. For så vil han måske blive siddende i hullet til evig tid, og fyrsten vil vise sig at have ret.

I de første dele af scenariet er Linûs Kólinás rolle meget låst og passiv. Han er i fyrstens

vold og kan primært reagere på de ting, der sker. Men i løbet af scenariet, kan der opstå muligheder for, at han kan slippe ud af fangehullet og få en mere aktiv rolle. Her er spørgsmålet, hvad han vil gøre med sin frihed og den magt, der måske følger med? Vil han gentage fordums tiders fiaskoer? Vil han kaste byen ud i ny undertrykkelse, og vil hans grådighed måske endnu engang være med til vække bæstet?

Den tilrejsende - Ištévinia

Ištévinia er en selvbestaltet helt, der ankommer til Mêsti Mêdena selvsamme dag, hvor endnu en jomfru skal ofres til bæstet. Hun har en plan om, at hun vil slå dragen ihjel og dermed tilbyde sin hjælp til byen.

Hun er oprindelig født i byen, men måtte for ti år siden - kort efter bæstets angreb, da hun blot var en stor pige - flygte fra byen i ly af natten uden sine forældre og med ansvaret for at passe på sine yngre søstre. Hendes far var en af byens fire kobberkøbmænd, som valgte at sende sine døtre bort for at redde dem fra de nye tider i byen. Hvem af de fire købmænd, hendes var var, er dog ikke defineret på forhånd.

Ištévinia har ikke formået at beskytte sine søstre, der enten er døde eller kommet ud for andre uhyrligheder. Siden da har hun strejft rundt på må og få fra by til by. Hun har manglet livslyst og et mål med tilværelsen, indtil hun mødte en flok flygtninge fra Mêsti Mêdena - overfor dem svor hun at ville dræbe bæstet.

Istevénia er på overfladen målrettet og dedikeret - måske endda en anelse overstadig - men under overfladen er hun rystende angst og fuld af tvivl. For hvordan skal hun rent faktisk at fuldføre sin selvpålagte mission?

For Ištévinia handler scenariet om at finde ud af, hvad hendes plads i verden egentlig er. Er hun en helt eller en bare en stakkels forladt pige? Og da det viser sig, at dragen er væk, skal hun finde ud af, hvad hendes mål så er. Her kan hun let blive kastet i alle mulige retninger og ende som en uvillig lakaj for de andre hovedpersoners interesser.

Læs karakterbeskrivelserne

Før du læser videre i scenariet, er det en god ide at læse karakterbeskrivelserne. Dermed får du en dybere indsigt i scenariets tema og konflikter.

Briefing og opvarmning

! nden I går i gang med selve spillet, bør du klæde spillerne godt på. Det gør du dels ved at formidle scenariets koncept og ved at lave en opvarmningsøvelse, der forbereder spillerne på scenariets spillestil.

Mêsti Mêdena og bæstet i bjergene

- ☞ Mêsti Mêdena er en relativ stor by i udkanten af et stort bjergområde. Byen ligger langt fra andre byer og er sidste udpost inden vildmarken.
- ☞ Byen var engang rig og mægtig - især pga. de store kobberforekomster i bjergene, som kobberkøbmændene bragte til byen.
- ☞ Alt har forandret sig, siden bæstet dukkede op for ti år siden.
- ☞ Før i tiden sad de såkaldte kobberkøbmænd på magten, og de udpegede hvert år en fyrste til at lede byen. Men da dragen kom, tog fyrst Mêstíny Devódas magten og smed den ældste kobberkøbmand i fængsel og de to overlevende i husarrest - den sidste blev dræbt under dagens angreb.
- ☞ Siden har fyrsten styret byen med hård hånd for at beskytte folket mod bæstets flammer. Han får hjælp af sin rådgiver, troldkarlen Navóstány, der har fået ideen med at ofre jomfruer til dragen.
- ☞ Hvert år på efterårets sidste dag udvælger man et nyt offer til dragen. Siden den tradition begyndte, har bæstet holdt sig fra at angribe byen.

Koncept og spillestil

- ♣ Scenariet er et afdæmpet fantasyscenarie med få fantastiske elementer. Magi er subtil og har mest karakter af alkymi, spådomme og måske enkelte forbandelser. Der er ikke andre monstre i bjergene end bæstet Šchlubemeer.
- ♣ Scenariet er langt og består af fire dele, der udspiller sig før, under og efter en flok personer fra byen tager ud for at ville slå bæstet ihjel. Det er ikke bestemt på forhånd, hvem der tager afsted. Det skal først besluttes i starten af anden del.
- ♣ Hver spiller har en hovedrolle - der kan dog komme perioder i scenariet, hvor hovedrollen ikke er i centrum.
- ♣ Spillerne spiller også bipersoner, som de enten selv finder på og introducerer, eller som bliver introduceret af spillelederen.
- ♣ Spillelederen vil løbende stille spørgsmål og bede spillerne om at uddybe scenariets univers - spillerne er derfor velkomne på at finde på detaljer og sammenhænge.
- ♣ Der er sammenhænge og detaljer i scenariet, som ikke er defineret på forhånd - alt dette er op til spillerne at fylde ud.
- ♣ En hovedperson kan godt dø i løbet af spillet, men kun hvis spilleren selv ønsker det. Derefter er spilleren stadig med i spillet og kan fortsat spille bipersoner og lave beskrivelser.

Opvarmning

Før du uddeler personbeskrivelserne, er det en god idé med en opvarmningsøvelse, der afprøver scenariets spillestil for spillerne. Her øver I konceptet med introducere karakterer og skabe et univers ved hjælp af spørgsmål.

Øvelsen behøver ikke udspille sig i et fantasyunivers.

Sig til en af spillerne, at han er i et rum - et helt mørkt rum. Spørg, hvem han er. Få ham til at fortælle om rummet.

Stil uddybende spørgsmål, og henvend dig herefter til næste spiller. Spørg, hvem hun er? Hvor hun er? Hvorfor er hun det?

Fortsæt med de to andre spillere, og byg langsomt universet og en form for historie op. Lad

karaktererne møde hinanden, og sæt regulære scener, hvor de spiller overfor hinanden.

Spørg spillerne om, hvad man siger om det rum, de har introduceret. Kender man til det udenfor? Er folk ligeglade, eller går de op i, hvad der sker derinde?

Introducer også gerne bipersoner, eller spørg spillerne om andre personer.

Stop, når alle virker til at have styr på konceptet.

Castning og uddeling af roller

Introducer gerne kort de fire roller for spillerne og sig, at der er stor forskel på, hvilke roller der passer til forskellige spilleres spillestil. Fortæl derfor også lidt om, hvilke typer spillere de enkelte roller passer til - og spørg gerne, om spillerne har nogle præferencer.

- ☞ Fyrsten, ***Mêstiny Devódas***, bør gives til en spiller, der formår at udvise autoritet og lederskab og samtidig være svag og usikker. Det er vigtigt at spilleren ikke blot spiller fyrsten som en brutal despot, men også er i stand til at vise ham som en mand tynget af byrder og en ekstrem usikkerhed.
- ☞ ***Navóstâny***, trolkarlen, bør gives til en spiller, der formår at være afdæmpet og mystisk, og som samtidig kan være handlekraftig og trække i de rette tråde, uden det kammer over i rænkespillende intrigespil. Det er også vigtigt, at spilleren kan balancere og i glimt vise den usikkerhed og frygt, som Navóstâny føler så intenst bag sit mystiske og selvsikre troldkarle-ydre.
- ☞ ***Linûs Kóliná***, den indespærrede, bør gives til en spiller, der har det fint med - i hvert fald i starten - at have en relativt passiv rolle. Spilleren skal nok få mulighed for at spille sin rolle, men har ikke så stort et råderum. Til gengæld skal spilleren kunne formidle stemning og følelser af indestængte frustrationer, had og selvbebrejdelse, uden at det bliver for meget. Og spilleren skal formå at få en interessant udvikling ud af Linûs Kóliná, hvis han slipper ud fra fangehullet - for det kan hurtigt løbe af sporet i en ensidig helte- eller hævnhistorie, hvis ikke spilleren giver sin rolle masser af indre modstand.
- ☞ Giv ***Ištévinia***, den tilrejsende, til en spiller, der formår at spille hende målrettet, sikker på overfladen og fuld af drivkraft - men som også formår at spille på al hendes tvivl og usikkerhed. Det må gerne være en karismatisk spiller, der samtidig formår at give hende skæve og usympatiske sider - for trods sit heltmodige formål er hun også både naiv og arrogant.



Første del: Efterårets sidste dag

Det er efterårets sidste dag, da en fremmed tilrejsende ankommer til byen. Det er samtidig dagen, hvor det årlige jomfruoffer til bæstet skal udvælges, og fyrstens fange hives op fra sin fangekælder for at se, hvor galt det står til med den by, hans grådighed har lagt i lænker.

Scenariets første del udspiller sig over én dag og skal introducere hovedpersonerne, byen og stemningen. Hovedpersonernes relationer bliver præsenteret og antydet, og spillerne får mulighed for at introducere forskellige bipersoner og historier, som kan få en betydning senere i scenariet.

Første del består både af en række fast definerede scener og mere frie scener, hvor spillerne beskriver byen og introducerer nogle af de folk, der bor her.

Selvom strukturen i første del er relativ fast, kan historien allerede her bevæge sig i vidt forskellige retninger, alt efter hvordan fyrsten tager imod den tilrejsende Ištévinia, og

hvordan han forholder sig til hendes ønske om at slå Šclubemeer ihjel.

Regn med, at første del tager ca. to timer at spille. Der er mange elementer, som skal introduceres, samtidig med at karakterne skal defineres og spillerne spille sig varme.

Første del starter om morgenen, da den tilrejsende Ištévinia kan se byen i det fjerne, og den slutter, når der dette års offer til bæstet er udpeget.

Efterårets sidste dag

Efterårets sidste dag har alle dage været en særlig dag i Mēsti Mēdena. Her har man altid markeret overgangen til vinteren og holdt en særlig fest. Spørg ind til, hvordan højtiden har forandret sig, siden bæstets ankomst.

Er stemningen anspændt eller højstemt? Bliver der gættet på, hvem der skal ofres, eller taler ingen om det? Er der favoritter, og bliver der sat kobbermønter på højkant?

Hvordan forholder familier med unge kvinder sig til dagen? Hvordan gør kvinderne sig klar?

Var det på denne dag, at bæstet første gang angreb byen?

Isnende koldt og vintervejr på vej

På efterårets sidste dag, er det allerede isnende koldt. Det er lige før, det begynder at sne. Faktisk daler enkelte små snefnug fra den stålgrå himmel og de lave skyer, der har lagt sig som en tæppe over bjergene.

I byen føles kulden ekstra slemt, for det er forbudt at bruge de sparsomme rationer af brænde til at varme huse op med, før vinteren officielt går i gang.

Tema og fokus for hovedpersonerne

Overordnet set handler første del om at introducere byen og den stemning af angst og afmagt, der præger den. Spil på, at byen kun er en skygge af sig selv. Sørg for, at stemningen er trykket, og at en fremmed i byen ikke nødvendigvis synes at være en god nyhed.

- ④ **Fyrsten** skal gerne fremstå både mægtig og svag på samme tid. Hans pligt tynger ham, men der er ting, han bliver nødt til at gøre. Spil på hans tvivl.
- ④ **Isteninia** bør være det friske nye pust i byen, men hun møder uventet modstand. Spil på hendes usikkerhed og forsøg at udfordre hendes selvsikre facade.
- ④ **Navóstány** skal gerne - ligesom fyrsten - både vise sin beslutsomhed og være præget af stærk tvivl. Spil både på hans magt og hans frygt for at tage fejl.
- ④ **Línús Kóliná** skal fremstå som både en forhutlet fange og en mand med vilje af stål. Giv ham plads til at kommentere begivenhedernes gang, og spil på hans komplekse forhold til både fyrsten og Navóstány.

Åbningsscener - introduktion af hovedpersonerne

Start scenariet med små scener, der introducerer de fire hovedpersoner. Få dem til at beskrive sig selv og stil spørgsmål til dem. Hvem er de? Hvordan ser de ud?

Ištévinia vandrer mod byen - på vej hjem

Ištévinia vandrer fra et bjergpas ned mod den by, hun ikke har set i ti år.

Hvad laver hun her? Hvad er det for en by, hun kan se? Hvad er det for en by, hun husker?

Fyrsten i sin tronsal - ild i ildstedet

Fyrsten sidder på tronen i sin iskolde borg. Der er ild i ildstedet, selvom det officielt endnu ikke er tilladt.

Hvad er det for en dag, det er i dag? Hvad er det for en opgave, der venter ham? Hvad er det for en by, han er fyrste over? Hvad er det for en byrde, der er ham pålagt?

Navóstâny - iler gennem slottet

Troldkarlen Navóstâny har haft et drømmevarsel om en fremmed på vej, og han iler gennem slottet.

Hvor er han på vej hen? Hvad er det for en dag? Hvad er det for en tradition, han har skabt? Hvad er det for en fyrste, han gør alt for at tjene?

Linûs Kóliná - fornemmer noget i sit fangehul

I fangehullet sidder Linûs Kóliná. I mørket er det en dag som alle andre, men alligevel fornemmer han, at noget synes anderledes.

Hvad er han for en mand? Hvad var han for en mand? Hvad er det for en tradition, der venter ham? Hvad er det for en by, han atter skal se?

Møder og samtaler

Spil scener, hvor hovedpersonerne mødes og taler sammen. Navóstâny kommer fx ind i tronsalen og taler med fyrsten om, hvad der skal ske - og måske om det syn, han har haft. Måske opsøger Navóstâny fangen i kælderen for at håne ham og fortælle om den dag, der venter dem.

Giv tid til, at hovedpersonernes relationer kan blive etableret. Spørg gerne ind til dem. Spørg fx fyrsten om, hvad det er for en rådgiver, han har. Eller om, hvad det er for et menneske, Navóstâny opsøger i fangekælderen.

Ištévinia ankommer til byens port

Den tilrejsende Ištévinia ankommer til byens port. Lad hende beskrive vejen op mod byen.

Portene er lukkede, som de har været det i årevis. Der kommer sjældent rejsende til byen i disse tider. Lad spillerne fortælle om, hvad det betyder, at der nu faktisk kommer en rejsende?

Lad de andre spillere spille vagter ved porten. Hvordan tager de imod Ištévinia? Hvor meget fortæller hun om sit ærinde.

Ištévinias ankomst - eksempel fra spillest

Ištévinia blev mødt af et par meget forvirrede vagter, der ellers havde travlt med at spille terninger. De måtte slå op i lange procedurebeskrivelser for at få svar på, hvad de skulle gøre ved en rejsende. Til sidste sendte de bud til fyrsten.

I mellemtiden fortalte spillerne om den store kobber-gong-gong, der engang havde hængt ved porten, men som nu var pillet ned. De fortalte om den stilhed, der var i byen - om at alle tandhjul til porten var pakket ind i stof, så intet larmede og vækkede dragen.

Til sidst kom fyrsten ned til porten - det var så usædvanligt med fremmede, at fyrsten ville se det med sine egne øjne for at tro på det. Snart stimlede folk sammen i byen for at se det uvante optrin med en fremmed og fyrsten, der forlod sin tronsal. Stemningen var trykket og præget af stor usikkerhed.

En fremmed i byen? Hvad nu?

Ištévinia er ankommet til byen. Spørg spillerne, hvordan byen og fyrsten reagerer på hendes ankomst. Lad dem fortælle om rygterne, der hurtigt løber, på kroen, blandt børnene i gaderne og i rendestenene. Og hvad siger man i de gamle palæer med kobberkøbmænd i husarrest.

Folk iler folk til for at se, hvad der sker, når porten går op. Børn følger den fremmede og vil røre ved hende.

Fyrsten og Ištévinia - og måske Navóstâny

Ištévinia får sandsynligvis foretræde for fyrsten. Og Navóstâny er sikkert også til stede.

Spil mødet mellem dem og lad spillerne finde ud af, hvordan fyrsten reagerer på hendes ankomst. Forelægger hun ham sin plan, eller holder hun den endnu hemmelig?

Bipersoner og sidehistorier

Vandringsmanden, hyrden, bødlen

Den såkaldte vandringsmand og hyrde er i byen. Det er ham, der hvert år følger det udvalgte jomfruoffer fra byen og op til det særlige offersted i bjergene.

Han er den eneste i byen, der ved, at Šchlubemmer ikke har været i bjergene i flere år. Den information, skal du dog holde hemmelig for spillerne, indtil slutningen af anden del.

Spørg ind til, hvem han er, og hvor han holder til? Har han særlige privilegier, og hvordan ser resten af byen på ham?

Kobberfamilierne

Giv plads til at introducere et par af de tidligere så mægtige familier af kobberkøbmænd, der nu sidder i husarrest.

Hvordan er livet her, efter deres rigdom har været borte i ti år? Håber eller frygter de, at en af deres døtre bliver udvalgt som offer?

Hop også en tur hen til Linûs Kólinás familie. Har de noget tilbage af fordums stolthed?

Andre bipersoner?

Andre bipersoner kan være alt fra tiggere og gadebørn over spåkoner og grædekoner til byvagter og byens vagtkaptajn.

Introducer et par forskellige, og lad spillerne give dem liv. Og husk at holde fast i de mest interessante, og giv dem plads igen senere i scenariet, hvis det passer ind.

Oleg, vagtkaptajn - eksempler fra spiltest

Fyrstens vagtkaptajn fik sit eget liv i flere af scenariets spiltests. I begyndelsen var han bare en vagtkaptajn, der førte Ištévinia ind i borgen. Men i løbet af anden del fik han en større rolle, da han blev sendt ud i bjergene, hvor han blev dræbt ved offerstedet i en episk scene. Her blev han nemlig - da han erkendte, at dragen ikke var der lænere - i tvivl om, hvorvidt han nu skulle støtte sin fyrste eller forråde ham.

I en anden spiltest fik vagtkaptajnen en nøglerolle, da det blev besluttet, at han skulle giftes med Ištévinia.

En ære at blive udvalgt som offer - eksempel fra spiltest

Familieoverhovedet i en af købmandsfamilierne håbede inderligt på, at hans datter skulle blive det udvalgte offer. Det blev nemlig betragtet som en stor ære at være i familie med et offer. Det gav status og særlige privilegier - og at få datteren fra familien udvalgt som offer kunne for denne familie være en vej tilbage ind i den politiske varme.

Fangen hentes op fra hullet

Hvert år på efterårets sidste dag bliver Linûs Kóliná hevet op fra sit fangehul. Denne ene gang om året skal han med egne øjne se, hvad byen er forfaldet til, og hvordan en jomfru bliver udvalgt.

Spil scenen, hvor døren til hullet bliver åbnet. Hvordan reagerer fangens øjne på lyset? Hvem er det, der henter ham? Lad spillerne beskrive turen op gennem borgen.

Spil også gerne en scene i tronsalen, hvor Linûs bliver ført frem for fyrsten. Hvor intenst er hadet mellem dem?

En jomfru skal vælges

Udvælgelsen af den jomfru, der skal gives til bæstet, udgør klimakset for første del. Det sker på en stor plads ved borgen, hvor byens borgere er mødt op.

Her træder fyrsten traditionelt frem for sit folk, sekunderet af Navóstâny og med Linûs Kóliná i tunge lænker. Herefter skal de udpege årets jomfru. Men i år er det potentielt anderledes, for der er kommet en tilrejsende til byen, som har ambitioner om at ville slå bæstet ihjel - hvordan påvirker det det hele?

Hvordan udvælgelsen præcist finder sted, er op til dig og spillerne. Også om det er

Navóstány, fyrsten eller måske endda Linûs Kóliná, der skal udvælge ofret. Sørg for en intens stemning af både frygt og håb - og gerne med en sitrende fornemmelse af, at alting er ved at forandre sig.

Der kan være en sandsynlighed for, at der slet ikke bliver valgt en jomfru - fx hvis Ištévinia får overbevist fyrsten og byen om, at hun i stedet skal tage afsted for at konfrontere bæstet.

Bliver der faktisk valgt en jomfru, slut da denne første del med, at vandringsmanden trækker afsted med den unge kvinde. Ofringen foregår normalt ved, at vandringsmanden alene tager kvinden op til en særlig offerplads i bjergene - en vandring, der tager to dage.

Er Ištévinia en jomfru, der kan ofres?

Det er en oplagt tanke, at Ištevenia som ung kvinde kan være den jomfru, der skal sendes op til bæstet i bjergene - enten på hendes egen opfordring eller på fyrstens befaling. Det er helt op til spillerne, om dette er en mulighed - og om hun i øvrigt er jomfru.

Det kan ske både med og mod hendes vilje. Men meningerne i byen vil helt sikker være delte om, hvorvidt hun kan bruges som offer. For hvad betyder det, hvis man sender en tilrejsende op til dragen?

Linûs, Ištévinia og hendes far

Ištévinias far var kobberkøbmand. Det fremgår af hendes karakterark. Men det fremgår ikke præcist, hvem hendes far var.

Det er en mulighed, at Linûs Kóliná faktisk er hendes far. Det fremgår dog ikke direkte af hans karakterark.

Men hvordan reagerer de to, hvis de ser hinanden?

Giver Ištévinia sine intentioner til kende?

Hvordan første del slutter, afhænger i høj grad af, hvorvidt Ištévinia giver sin intention om slå bæstet til kende eller ej - og om hun gør det overfor fyrsten først eller blot træder frem foran folkemængden.

Afslutning af første del

Der er flere sandsynlige måder, første del kan slutte på. Og den afslutning har stor indflydelse på, hvordan anden del kommer til at spænde af.

Går alt præcist som det plejer, og slæber vandringsmanden afsted med den udvalgte jomfru? Eller vælger nogle at følge med vandringsmanden - fx Ištévinia?

Det kan også være, at der slet ikke bliver sendt en jomfru afsted - måske fordi en flok i stedet vælger at følge Ištévinias ide om at ville dræbe dragen.

Det kan endda være, at fyrsten vælger at tage med op i bjergene.

Afslutninger af første akt - eksempler fra spillestis

Ištévinia fulgte med jomfruen og vandringsmanden

I første spilsted blev Linús Kólinás datter - til stor sorg for den indespærrede fange - udpeget som offer til bæstet. Hun drog nu afsted sammen med vandringsmanden, mens pigens storebror sneg sig ud ad byen for at forsøge at redde sin søster fra bæstet.

Fyrsten drog med Ištévinia, og Linús skulle med

I en anden spilsted valgte fyrsten at tage med Ištévinia ud i bjergene sammen med Navóstány. Der blev ikke valgt nogen jomfru. Ištévinia krævede dog, at kongens fange skulle med på turen - i denne afvikling lå det meget i kortene, at Linús faktisk var Ištévinias far. Fyrsten accepterede modvilligt, men for ikke at tabe ansigt valgte han at tage med. Og med pomp og pragt blev byens porte slået op, så fyrsten og hans følge kunne tage på dragejagt.

To jomfruer og fyrsten afsted

I en tredje spilsted insisterede Ištévinia på, at hun ville være den jomfru, der skulle sendes op til bæstet. Det gav genstand for en del mumlen i folkemængden og tøven fra fyrstens side. Til sidst foreslog Navóstány, at der i så fald kunne udpeges to jomfruer, altså Ištévinia som den ene samt en anden jomfru, der blev udvalgt efter de normale procedurer. Fyrsten valgte her at tage med for at sikre sig, at alt gik ordentligt for sig - og nok også for ikke at tabe ansigt overfor byens borgere.



Andel del:

Op til bæstet

En flok rejsende fra byen er taget afsted for at stå ansigt til ansigt med bæstet. Rejsen går opad i de afsvedne bjerge, og for hvert skridt stiger angsten. Men da de rejsende ankommer til offerpladsen, står det klart, at bæstet er forsvundet og har været det længe. De sidste års jomfruofre er nemlig ikke døde af dragetænder og drageild, men derimod af sult og tørst.

Scenariets andel del udspiller sig over et par dage og følger en gruppe personer fra byen, der er på vej op for at stå ansigt til ansigt med Šclubemeer. Fokus er på frygten for dragen og den efterfølgende overraskelse, da de rejsende opdager, at bæstet ikke har været i bjergene i flere år.

Hvem de rejsende er, afhænger meget af, hvordan første akt er forløbet. Det er spillerne selv, der vælger, hvem der er taget afsted - og det behøves ikke at være hovedpersonerne. Hver spiller får mulighed for i den første scene at fortælle, hvem de spiller. Hovedpersonerne kommer dog også i spil, selvom spillerne ikke vælger at lade dem være de rejsende.

Hvis første del sluttede med, at ingen drog afsted for at dræbe dragen, udspiller denne

anden del sig et stykke tid efter hændelserne i første del. I så fald er de rejsende en flok borgere fra byen, der inspireret af Ištévinia - og måske med hendes følgeskab - har taget sagen i egen hånd og nu er draget afsted.

Strukturen i anden del er ligesom første del relativt fast, men den præcise historie afhænger i høj grad af, hvem der faktisk er rejst afsted. Forvent at denne del tager en times tid at spille.

Anden del starter ved bålet, aftenen efter dragejægerne er rejst fra byen. Herefter følger rejsen ind i bjergene, hvor frygten for bæstet tager til, efterhånden som de rejsende nærmer sig Šclubemeers tilholdssteder. Der klippes også tilbage til byen, ligesom spillerne får mulighed for at fortælle om første gang, bæstet dukkede op.

Klimaks i denne del udspiller sig, da det viser sig at dragen er væk. For hvordan reagerer de forskellige rejsende på det? Opstår der konflikter og konfrontationer på bjergets top - og hvad vil de fortælle, når de vender tilbage til byen?

Anden del slutter, når de rejsende begiver sig tilbage mod Mēsti Mēdena.

Briefing

Forklar spillerne, at de skal beslutte, hvem de vil spille i denne del, og at det ikke behøves at være deres hovedpersoner. Sig, at de skal vente med at fortælle, hvem de spiller, til de begynder at spille åbningsscenen.

Temā og fokus for hovedpersonerne

Frygten for bæstet i bjergene er i centrum i anden del. Alle scener bør på en eller anden måde handle om Šclubemeer og de rædsler, som dragen har spredt.

- ☉ **Ištévinia** har sandsynligvis en nøglerolle i denne del. Spil på hendes usikkerhed og den alvror, der langsomt går op for hende, jo længere op i bjergene hun kommer. Hvordan reagerer hun på de historier, hun uundgåeligt må høre om den frygtelige drage, hun ellers har sat sig for at slå ihjel?
- ☉ **Fyrsten** er i denne del udfordret og må se tingene udvikle sig i retninger, han ikke nødvendigvis kan kontrollere - og det gælder, hvad enten han sidder tilbage i byen eller er taget med op til dragen. Spil på hans frygt for bæstet og angsten for, hvad alt dette vil føre med sig af forandringer for ham og byen.
- ☉ **Navóstāny** bliver - ligesom fyrsten - også udfordret på sin position og autoritet. Han er sandsynligvis meget angst for, at det hele skal falde sammen, og for hvad der skal ske bagefter.
- ☉ **Linūs Kóliná** sidder enten stadig fanget i hullet eller også er han hevet med på rejsen. Spil på, at han både kan være meget bange og håbefuld, nu hvor nogle drager ud for at dræbe bæstet - for hvad betyder det for ham? Sidder han stadig i hullet, kan du spille på, hvordan han hvert øjeblik frygter bæstets komme. Er han slæbt med op i bjergene, kan du spille på dobbeltheden ved at være ude i det fri, samtidig med at han nærmer sig den visse død.

Hvem er rejst afsted?

Det er som sagt op til spillerne at bestemme, hvem der er rejst afsted op i bjergene.

Sandsynligvis falder rejsen i naturlig forlængelse af begivenhederne i første akt - fx hvis Ištévinia har tilbudt sig som potentiel dragedræber. Her er det i så fald oplagt, at spillerne spiller hhv. hende og de folk, der er rejst med hende. Det kan fx være en vagtkaptajn og nogle vagter fra byen. Eller det kan være vandringsmanden og den udvalgte jomfru.

Måske er en af de rejsende endda Fyrsten.

De rejsende kan også være helt almindelige borgere fra byen, der har valgt at tage sagen i egen hånd og tager ud for at stoppe Šclubemeer én gang for alle.

Hvem kan de rejsende være - eksempler fra spiltest

I scenariets første spiltest insisterede Ištévinia på at tage med vandringsmanden og den udvalgte jomfru op i bjergene. Den sidste spiller valgte at spille jomfruens bror, som havde sneget sig ud af byen i et forsøg på at redde sin søster.

I en anden spiltest var det de fire hovedpersoner, der drog afsted. Ištévinia ville med pomp og pragt rejse ud for at dræbe bæstet. Hun insisterede på, at Linús Kóliná - som i denne udgave blev etableret som hendes far - skulle tage med hende, mens fyrsten insisterede på, at han og Navóstány også skulle med.

I en tredje spiltest var det - udover Ištévinia, der havde tilbudt sig selv som jomfruoffer - fyrsten, vandringsmanden samt en ung page fra slottet, der skulle varte fyrsten op på turen, som drog afsted.

Vandringsmanden

Hvis en spiller vælger at spille vandringsmanden, bør du trække spilleren til side. Fortæl spilleren, at vandringsmanden som den eneste ved, at der ikke længere er nogen drage deroppe. Han vil sandsynligvis gøre alt for, at det ikke bliver opdaget. Hvorfor han ikke har fortalt det til nogen, er op til spilleren af beslutte.

Vintervejret tager til

Vinteren er nu officielt begyndt, og det sner. Først daler sneen stille, men vinteren tager langsomt til, efterhånden som de rejsende bevæger sig op i bjergene. Der er voldsomt deroppe, og kulden tager til.

Åbningsscene: Første aften ved bålet

Anden del starter, da rejsen op i bjergene allerede er i gang. De rejsende sidder ved et bål højt oppe på en bjergside, hvor de hviler sig, efter at have vandret opad hele dagen. Det sner, der er koldt, og forude venter mindst endnu en dags vandring, før de er fremme ved offerpladsen.

Lad spillerne fortælle, hvem de spiller. Lad dem fortælle, hvem de er - også selvom vi måske allerede kender karaktererne. Hvad laver de her? Hvor er det, de skal hen? Hvad er det, de vil opnå?

Spil på angsten for dragen, og etabler en trykket stemning af uvished og frygt for det, der venter.

Rejsen op i bjergene

Rejsen op mod Šclubemeer er lang, udmattende og kold. Jo længere, man kommer, jo mere øde og afsvedent er landskabet. Til sidst er det hele dødt og nærmest sort. Der er helt, helt stille.

Lad spillerne fortælle om vandringen og sæt relevante scener. Det kan være samtaler, tvivl eller konfrontationer. Måske bliver de rejsende forfulgt af fyrstens soldater, der vil stoppe dem - eller måske bliver de indhentet af nogle, der vil hjælpe dem.

Hvorfor er de rejst afsted?

I løbet af rejsen op i bjergene bør hver spiller få lejlighed til at fortælle mere om, hvorfor netop han eller hun er rejst afsted - og hvad de tænker om at skulle konfrontere bæstet.

Er det en almindelig borger fra byen, kan du fx spørge ind til, hvorfor han har valgt at trodse farer og udgangsforbud og kaste sig ud i en mission, der kan synes dødsdømt på forhånd. Eller er det en vagt, kan du spørge ind til om pligter og ordrer og frygten for den visse død?

Lad også de rejsende fortælle om dagligdagen i byen, om nød, elendighed og manglen på alt. Om undertrykkelse og den evige frygt.

Historier om bæstet

Brug rejsen til at uddybe frygten for Šclubemeer. Lad spillerne fortælle om bæstet. Hvad skete der, dengang det dukkede op? Hvornår viste de første tegn sig?

Lad spillerne fortælle om rygter og personlige oplevelser fra dragens angreb. Hvem blev såret, og hvem døde? Hvad siger man om bæstet i dag? Hvornår har det sidst vist sig?

Klip tilbage til byen

Klip også tilbage til byen. Hvordan er stemningen der? Hvad siger man om dem, der er taget afsted? Er man bange eller optimistiske?

Sæt scener med fx fyrsten, Navóstâny og Linûs Kóliná, hvis de er tilbage. Hvad gør de i mellemtiden? Venter fyrsten fx blot passivt? Forbereder han sig på dragens hævn, eller sender han soldater ud for at stoppe de rejsende?

Ankomst til offerpladsen - bæstet er væk

Den helt centrale scene i denne del er, når de rejsende ankommer til offerpladsen. Det er her, de forventer at skulle stå ansigt til ansigt med bæstet. Men det her, det viser sig, at Šclubemeer er væk.

Offerpladsen ligger for enden af en lang smal kløft, der udvider sig og bliver til en bredere dal med stejle klippevægge på alle sider. Selve pladsen ligger nederst i dalen, men kan først ses tydeligt, når man kommer over en lille bakkekam. Indtil da kan man ikke se, om dragen er dernede.

Gvi jer god tid til at bygge spænding op i denne scene. Beskriv langsomt, hvordan de nærmer sig pladsen, og hvordan alting er tyst og lugter af død. Fortæl, hvordan de på afstand kan se de offerpæle, som jomfruerne hvert år bliver lænket til - men uden at kunne se dem tydeligt.

Giv plads til konflikter og drama, mens man nærmer sig pladsen.

Offerpladsen består af syv pæle, og når man nærmer sig, er det tydeligt, at noget er helt galt. 3-4 af pælene er afsvedne og med spredte knoglerester rundt om. Men de sidste er uberørte, og indtørrede, mumificerede lig af de ofrede jomfruer hænger fra pælenes

lænker. Det er tydeligt, at kvinderne ikke er blevet spist af en drage, men i stedet ihjel.

Det skal nu gerne være tydeligt, at der ikke har været nogen jomfrusulten drage i flere år.

Hvad nu? - Afslutning på anden akt

Opdagelsen og erkendelse af, at Šclubemeer er væk, udgør klimakset for anden del og er historiens twist.

De rejsende står nu langt oppe i bjergene og må forholde sig til, hvad de nu skal gøre - og afgøre om de overhovedet tror på, at bæstet ikke er der mere. Hvad vil de sige, når de vender tilbage? Vil de sige sandheden? Vil de lade, som om de har slået bæstet ihjel? Eller vil de forsøge at skjule sandheden?

Læg op til diskussioner og drama på offerpladsen. Opstår der konflikter mellem de forskellige personer? Bliver nogen slået ihjel?

Anden del slutter, når de rejsende begynder at bevæge sig igennem de snedækkede bjerge tilbage mod byen.





Tredje del: Nye tider

Šclubemeer er forsvundet, og de rejsende vender tilbage til Mêsti Mêdena. Nye tider venter for byen, nu hvor bæstet ikke længere truer. Men hvad fører de nye tider med sig af omvæltninger? Hvordan reagerer fyrsten og borgerne på det hele? Og hvad betyder frihed, når vinteren er værre end nogensinde, og der stadig er knaphed på alt?

Scenariets tredje del udspiller sig over et par måneder og handler om, hvad der sker i byen, nu hvor den ydre fjende er væk. Ændrer dagligdagen og magten sig, eller fortsætter alt krampagtigt, som det plejer? Og bliver frygten hængende, selv om fjenden er forsvundet?

Denne tredje del af scenariet er markant anderledes end de to første dele, idet der ikke er noget fast defineret forløb. Den strækker sig over adskillige måneder og består mere af små nedslag og fortællinger end af en sammenhængende række af scener. Tredje del begynder, da de rejsende fra anden akt vender tilbage til byen, og den slutter, når byen atter begynder at finde en form for hverdagsrytme midt i den bidende vinter.

Da de rejsende vender hjem og kan fortælle, at bæstet er væk, er alting på et øjeblik ændret for byen. Og denne forandring reagerer både hovedpersonerne og resten af byens befolk-

ning på. Her kan der pludselig hos nogle opstå momentum til at skabe forandringer - og et stort incitament til at forhindre det hos andre. Og netop denne kamp mellem forandring og forsøget på at bevare det eksisterende er i fokus i denne del.

Som spilleleder er det din opgave at sætte de scener, der underbygger temaet, mens du samtidig bygger videre på den fortælling, du og spillerne har udviklet gennem de første to dele.

Det er svært at sige præcist, hvor længe denne del kommer til at tage, men regn med en times tid. Det er vigtigt, at spillet ikke går dødt, nu hvor bæstet er væk, og at der er stadig er fremdrift i historien. Tredje del skal nemlig lægge op til fjerde og sidste del, hvor frygten for Šclubemeers genkomst er i centrum.

Isnende vinter med mangel på alt trods friheden

Nok er nye tider kommet til Městi Médena, men det er vinteren ligeglad med. Den er lige begyndt, og den er værre end i mange år. Så selvom portene pludselig kan åbnes, og friheden kan anes, er der stadig mangel på alt, og det er umuligt at skaffe nye forsyninger.

Og der skal ikke mange frihedsfestligheder til, før situationen på fødevare- og brændefronten kan blive endnu værre end tidligere.

Pas på med klimaks allerede nu

Når de rejsende kommer tilbage, og Šclubemeer er væk, kan spillet nemt udvikle sig meget dramatisk med vold, konfrontationer og hævnaktioner. Men selvom scenerne gerne må være dramatiske, er det vigtigt at huske, at dette ikke er scenariets klimaks og afslutning.

Tema og fokus for hovedrollerne

Temaet for tredje del er forandring og frygten for forandringen. Det handler om frygten for nye tider og frygten for at miste det, man har. Men denne tredje del handler også en lille smule om håb for, hvordan fremtiden kan se ud.

- ❶ **Fyrsten** kan gå mange veje, nu hvor bæstet er væk. Prøver han at holde på sin magt, selvom den ydre fjende er forsvundet? Eller mister han magten? Spil på angsten for, hvad der nu skal ske, og den samvittighed, han ikke har haft tid til at dvæle ved tidligere.
- ❷ **Navóstány** kan ligeledes bevæge sig i mange retninger. Hans magt har været bundet op på at kunne forstå bæstet. Så hvad sker der med den magt nu? Formår han finde sig en ny plads, eller ender han i fangehullet? Spil både på hans magtesløshed og hans evne til at sno sig.
- ❸ **Ištévinia** kan enten vende sejrrigt tilbage til byen eller fremstå som en fiasko, alt efter hvordan bæstets forsvinden bliver modtaget. Hun kan ende som alt fra en ussel fange til den nye fyrste. Lad hende gerne blive en kastebold mellem magtbegærlige personer, og spil på hendes manglende erkendelse af, hvad hendes egen rolle i det hele er. Eller lad hende udnytte et eventuelt magttrum til at gøre en forskel.
- ❹ **Linús Kóliná** får en måske mulighed for at slippe ud af sit fangehul og måske endda generobre sin tabte magt. Men hvordan forvalter han de nye tider? Har han lært af fortiden, eller gør han alt for, at fordums storhed skal genetableres. Spil på hans grådighed, hans egen følelse af ufejlbarlighed og måske lidt på hævntørst.

Hvordan kan tingene forandre sig? - eksempler fra spillet

Kobberkøbmændene genetablerer deres råd - fyrsten ender frivilligt i fangehullet

I en af spilletene valgte fyrsten frivilligt at opgive sin magt, og kobberkøbmændene genetablerede deres råd. De smed fyrsten og Navóstány i fangehullet og udpegede i stedet Ištévinia som deres fyrste. Hun blev hurtigt deres marionet-fyrste, som intet udrettede selv.

De skabte en historie om, at hun var en stor helt, som havde slået dragen ihjel. Hun protesterede løbende, men endte med at acceptere det hele - også at hun burde tage sig en ægtemand og gifte sig med borgens vagtkaptajn.

Man besluttede også at genåbne minerne, men da det først kunne ske ved forårstid, begyndte man at udstede vekslers lovning om kommende rigdom for at sætte gang i handelen med omverdenen.

To fyrster deles om magten - overforbrug og tiltagende angst for dragens tilbagekomst

I en anden spillet besluttede fyrsten at dele magten med Ištévinia, der nu blev andenfyrste. Der blev holdt store fester, og snart slap byens reserver af mad og brænde op. Men Ištévinia var ligeglad, hun fik hurtigt smag for det søde liv med magt og luksus, og hun åd og drak og blev snart forhad i hele byen.

Den oprindelige fyrste blev desuden mere og mere frustreret og kunne se, hvor meget overforbruget truede med at ødelægge byen - og samtidig begyndte han at oplevede flere og flere mystiske tegn på, at noget ondt var på vej tilbage.

Åbningsscene; De rejsende vender tilbage

Start tredje del med, at de rejsende vender tilbage. Måske er rygter om Šclubemeer løbet i forvejen, eller måske er portene endnu tungere lukket end før.

Lad spillerne fortælle om stemningen i byen, mens de rejsende har været væk. Hvad frygter og forventer man? Og hvordan reagerer man, da man ser de rejsende dukke op fra bjergene?

Spil eventuelt scenen fra byvagternes synsvinkel, da de ser de rejsende ankomme og dukke frem fra sneen.

Bliver portene slået op, da de rejsende ankommer, eller vil man for alt i verden ikke lukke dem ind? Fortæller de rejsende i det hele taget sandheden?

Konfrontation med fyrsten, Navóstány og måske køberkøbmændene

Hvis fyrsten ikke selv har været med på turen, venter der ham en konfrontation med de rejsende i tronsalen.

Sæt scener, hvor de enkelte hovedpersoner kan tale sammen, være bekymrede og diskutere og planlægge, hvad de næste skridt nu skal være.

Bevarer fyrsten magten?

Det store spørgsmål er nu, om fyrsten bliver siddende på tronen, eller om andre overtager magten. Lad spillet og de enkelte scener afgøre, om fyrsten holder fast i sin magt, eller om andre - fx Ištévinia eller Linûs - bliver indsat som ny fyrste.

Spørgsmålet er også, om et magtskifte sker fredeligt. Eller bliver det med død, fængslinger og nye folk i fangehullet under borgen?

Festligheder

Fejrer byen de nye tider med en stor fest? Og hvor mange af de sparsomme ressourcer bliver brugt på sådanne festligheder?

Overforbrug betyder endnu mere trange tider i den hårde vinter, der kun lige er begyndt. Men tænker nogen over det, når frihedens vinde blæser?

En ny dagligdag

Lad spillerne fortælle om, hvordan livet går hen over vinteren. Hvad er det for en stemning, der præger byen? Hvad er det for udfordringer, magthaverne står over for?

Hvordan klarer man de sparsomme ressourcer, og kommer der nye forsyninger og handlende til byen? Overvejer man at genåbne kobberminerne oppe i bjergene?


Overgang til fjerde del

Der er ikke én konkret scene, der afslutter tredje del og markerer overgangen til fjerde del. Tredje del slutter, når de nye tider har indfundet sig, og en form for ro har lagt sig over byen.



Fjerde del: Bæstet vender tilbage

En ny dagligdag har indfundet sig i Mêsti Mêdena, og foråret er på vej. Men små tegn begynder at vise sig, og der er en snigende fornemmelse af, at Šchlubemeer er på vej tilbage. Og en dag kommer det angreb, alle har frygtet, men som få har turde tale højt om.

ette er scenariets sidste del, hvor angsten for Šchlubemeer atter begynder at komme op til overfladen, og hvor bæstet til sidst vender tilbage og angriber byen, vredere end nogensinde.

Denne sidste del handler om, hvordan den nye dagligdag i byen bliver truet og angsten måske indfinder sig igen. Først er det små tegn og siden mere og mere håndgribelige tegn på bæstets genkomst. Spørgsmålet er, hvordan hovedpersonerne og magthaverne i byen reagerer på tegnene. Ignorerer man faresignalerne, eller lader man atter frygten for bæstet overtage livet og friheden i byen?

Scenariets klimaks udspiller sig, da bæstet angriber byen. Dragens angreb danner et bagtæppe for det egentlige drama, der handler om de endelige konfrontationer, beskyldninger og magtkampe mellem hovedpersonerne. For hvordan vil de - selv i den sorteste stund -

håndtere situationen?

Sidste del starter, når foråret er på vej, og den slutter, når Šchlubemmer har angrebet byen. Regn med, at det tager maksimalt en time at spille denne sidste del - og den må gerne tage kortere tid.

Forår på vej

Vinteren er endelig forbi, og foråret er nu på vej. Det er stadig koldt, men solen kommer mere og mere frem. Men i takt med, at foråret vågner, er det også, som om noget andet er ved at vågne.

Lad spillerne spille Šchlubemmer

Det kan være en god idé at lade en eller flere af spillerne beskrive tegnene på, at Šchlubemmer er på vej tilbage - og især hvis en eller flere af hovedpersonerne er døde, kan de spillere få til at opgave at spille Šchlubemmer.

Træk gerne spillerne til side og bed dem om subtilt at spille tegn på bæstets genkomst.

Hvorfor vender bæstet tilbage?

Det er svært at sige, hvorfor Šchlubemmer vender tilbage. Måske vil bæstet straffe byens grådighed, måske vil den have den jomfru, der tilkommer den. Eller måske er tiden bare inde til, at dragen ifølge sin natur vil hærge byen. Måske har spillerne en forklaring, som deres hovedpersoner tror på.

Tema og fokus for hovedpersonerne

Stigende angst for dragens genkomst, hybris og nemesis er omdrejningspunktet for fjerde del. For selvom alting ser ud til at blive bedre, kommer frygten snigende - og enten bliver frygten ignoreret, hvorefter straffen kommer i form af brændende drageflammer, eller også opsluger angsten langsomt byen, indtil alt går i stå.

- ☛ **Fyrsten** kan - især hvis han stadig sidder på magten - i denne del nemt synke ned i frygt og paranoia for dragens tilbagekomst. Spil på, at han måske har givet for meget slip og svigtet sine borgere ved at tillade for stor frihed - en frihed der nu har vækket dragen igen. Sidder han ikke på magten længere, vil han måske forsøge at tilbageerobre den for at beskytte sin by.
- ☛ **Navóstány** kan - ligesom fyrsten - også blive ramt af stor frygt for dragens tilbagekomst og kan sikkert se kryptiske tegn overalt. Spørgsmålet er, om nogen lytter til ham, og om han selv tror på de tegn, han ser. Og hvis han har mistet sin magt, vil der nok ikke være mange, der længere tror på troldkarlens varsler.
- ☛ **Istévinia** kan måske endelig få den konfrontation med Šchlubemmer, hun har svoret at ville tage. Kan hun nu endelig nå målet med sit liv, eller har hun fået andre pejlemærker? Og hvis hun har fået adgang til magten i byen, vil hun måske hellere holde fast i den end holde et gammelt løfte om at slås mod en drage.
- ☛ **Linús Kóliná** kan her i sidste del nemt gentage fordums dumheder og endnu engang lade sin grådighed vække dragen. Hvis han sidder på magten vil han måske nægte at tro på, at faren er på vej - eller også lader han sig måske opsluge af angst og ender med at stramme grebet, præcis på samme måde, som fyrsten gjorde før ham.

Åbningsscene: Vinterens sidste dag og genåbning af kobberminerne

Start gerne fjerde del med festligheder. Det kan fx være fejringen af vinterens sidste dag, som markerer forårets komme. Eller med de festligheder, der følger, hvis kobberminerne i bjergene atter bliver åbnet.

Spørg ind til stemningen i byen, om festens betydning og hovedpersonernes status. Hvad laver de, hvordan ser de ud, hvordan ser fremtiden ud?

Måske holder fyrsten eller en af de andre en tale.

Tegn på bæstets genkomst

Kort efter - måske endda under førnævnte festligheder - begynder tegnene at vise sig. I første omgang i det små, men de tager til.

Kvæg forsvinder, folk vender ikke tilbage fra bjergene. Der lugter brændt, og stanken tager til. Nogen påstår endda, at de har hørt baskende vinger og endda har set noget stort flyve lavt hen over bjergene.

Navóstány får tegn i væsker og røg, og det er, som om kobberet og stenene under borgen hvisker og hvæser.

Eksempler på tegn - eksempler fra spillet

I den ene spillet var Navóstány blevet slået ihjel i et opgør om magten, og dybt i hans laboratorium fandt fyrsten en kobberåre - en åre, som laboratoriet nærmest var bygget oven på. Den begyndt fyrsten i grådighed at hamre på, og det var, som om kobberet havde strengt direkte ind til bæstets sjæl. Samtidig begyndte himlen at formørkes, og onde drømme hjemsøgte alle. I fangehullet under borgen var det, som om bæstets vrede gav genlyd i selve klippen.

I en anden spillet talte man om minearbejdere fra de genåbnede miner, der ikke vendte hjem - hændelser man tilskrev såkaldte kobberlaviner, et gammelt fænomen i minerne. Men også under borgen skete der noget. En ung page, der havde været med ude i bjergene for at slå Šclubemeer ihjel og hver dag bragte mad til Navóstány og fyrsten i fangehullet, begyndte at lugte røg og kunne skimte sært lys gennem døren til det aflåste laboratorium. Nogle mente at kunne høre dragebrøl i bjergene. Men alle tegn blev ignoreret, lige indtil bæstet gik til angreb ved midsommer, hvor Ištévinia skulle giftes med byens vagtkaptajn.

Hvordan reagerer hovedpersonerne på tegnene?

Sæt scener, hvor hovedpersonerne får mulighed for at reagere på de mange tegne og diskutere de. Intensiver tegnene, og lad frygten tage til. Byg stemningen op, og lad spillerne beskrive, hvad der sker i byen.

Bliver de bange og lader frygten styre dem? Ignorerer de dem og forsøger at fortsætte dagligdagen, som man nu har vænnet sig til? Eller udnytter de tegnene til at styrke deres magt?

Šchlubemeers angreb - det store klimaks

En dag er det ikke længere blot tegn, der kan fortolkes og ignoreres. En dag vender Šchlubemeer tilbage og angriber byen, vredere end nogensinde. Spørgsmålet er nu, om byen er parat? Er hovedpersonerne parate? Og hvad sker der med dem, når bæstet dukker op?

Bæstet angriber gerne midt i mærkedag eller en fest - fx til midsommer. Der er ild, død, kamp og desperate forsøg på at redde byen og sine kære. Der er kaos, magtkampe og forsøg på at placere skyld.

Fokuser på hovedpersonerne og andre relevante bipersoner under angrebet. Fokuser ikke så meget på selve dragen og de præcise detaljer. Du kan eventuelt lade dragens angreb være en form for bagtæppe, som I aldrig spiller direkte. Spil fx kun scener i tronsalen, mens larmen og kampen mod dragen buldrer løs udenfor.

Brug dragens angreb til at få konflikter og uforløste temaer frem i lyset, og giv alle hovedpersoner plads - også dem, der måtte sidde i en fangekælder eller på andre måder være sat ud af spillet.

Epilog - hvad nu?

Slut eventuelt scenariet af med en epilog, der følger op på, hvad der sker efter klimakset.

Hvad sker der fx med byen, efter dragen har angrebet? Hvem sidder nu på magten? Hvad gør de for at forhindre endnu et angreb?

Spil kan fx en scene ved efterårets sidste dag - eller på årsdagen for sidste angreb.

Ištévinias bryllupsfest - eksempel fra spillet

Fyrsten og Navóstány var blevet sat i fængsel, og rådet af kobberkøbmand genetableret. De havde udpeget Ištévinia som deres nye fyrste og overtalt hende til at tage sig en ægtemand i form af den meget ældre vagtkaptajn. Deres bryllup skulle stå ved midsommer.

Til brylluppet skulle der offentliggøres en ny kæmpestor kobberstatue, der forestillede Ištévinia i kamp mod dragen - en statue støbt af det kobber, man atter var begyndt at bryde i minerne.

Men i det øjeblik, tæppet blev trukket af statuen, lød der et gigantisk brøl - et brøl, der et øjeblik lød, som kom det fra selve statuen. Og kort efter kom bæstet flyvende mod byens tårne med ilden væltende ud af gabet. Den kom for at få de jomfruer, den var blevet snydt for.

Kobberkøbmændene blev dræbt, og den oprindelige fyrste og Navóstány generobrede magten med lovnings om at genoptage alt det, der indtil nu havde holdt bæstet væk. Spillet sluttede med en epilog på efterårets sidste dag, hvor der endnu engang skulle udvælges en jomfru. "Det bliver en god dag," sagde fyrsten som spillets sidste replik.

Intet drageangreb - Alternativt klimaks

I de fleste tilfælde vil det give bedst mening for historien, at bæstet vender tilbage og angriber byen. Det giver især mening, hvis tredje og fjerde del har handlet om, at friheden er vendt tilbage til Mèsti Mèdena sammen med dekadence og grådighed.

Men i enkelte tilfælde kan det fungere bedre for historien, hvis dragen faktisk slet ikke vender tilbage. Det gælder især, hvis tredje og fjerde del har handlet om, at frygten for dragens genkomst har fået magthaverne til at stramme grebet om byen mere og mere. Her bliver tegnene og frygten for bæstet i stedet en paranoid besættelse. Her kulminerer historien i stedet i en spiral af angst, der til sidst ender i vanvid.

Angriber dragen ikke byen, er klimaks et mere personligt og sammenbidt opgør mellem hovedpersonerne. Spil da i stedet fjerde akt med mere fokus på hovedpersonernes paranoia og deres fortolkninger af små tegn. Spil på drømme og indbildte tegn.

Sæt de relevante scener, og lad spillerne digte med. Sørg for, at det bliver storladent og tragisk. Slutninger kan fx være, at magthaverne til sidst bliver forrådt af deres egne for at stoppe vanviddet - eller at de til sidst kommer så langt ud, at de nærmest tigger og beder bæstet om komme og få sat en stopper for denne opbygning af frygt.



Fyrstien
Wéstuný Devóðas



Mêstiny Devódas - Byens Fyrste

Byens fyrste fryser. Det er værst i tærne og i røven. Om lidt breder det sig. Om lidt sidder kulden i hans knogler. I dag synes det værre end ellers. Og snart fryser han også helt ind i sjælen. Det er det værste. Tænk at kunne fryse i sin sjæl. Det må ikke ske, når man er fyrste og har en hel bys skæbne i sine ellers iskolde hænder.

Han skutter sig på sin metalkolde kobbertrone. Ingen ild varmer slottet i disse tider. Ingen flammer blusser op og spreder lys i de ellers så dunkle sale. I stedet må selv han - Mêsti Mêdenas fyrste - krybe sammen under sin kappe. Hvis hans stolthed ellers tillod det. Men en fyrste gemmer sig ikke i sin kappe. Han sidder rank og leder sin by. Trods kulden. Trods frygten. Trods bæstets vrede, der hver dag skal holdes i skak.

Og især i dag, skal han være rankere end normalt. I dag må ingen se ham tvivle. I dag er det byens stærke, retfærdige og beslutsomme fyrste, der skal lede byen gennem den mørkeste dag på hele året.



Han hader det bæst mere end noget andet. Hele hans liv drejer sig om de rædsler, han gør alt for at undgå. Alle hans timer - både de vågne, og når han sover - har bæstet som cen-

trum. Angsten, vreden, hadet. Det enorme ansvar. Den store frygt. Drømmen om, at alting kunne være anderledes.

Én dag burde han stå ansigt til ansigt med bæstet. Se det i øjnene og ikke gemme sig bag bymure, strenge love og byens rædsler. Én dag burde han være dens lige, ikke dens underlegne slave, der må tvinge sit folk i skjul for dets eget bedste.

Men han ved også, at livet er bedre end døden. At heltemod og heltekvad intet har med virkeligheden at gøre. At man må bøje sig og gøre sit bedste for at overleve. For tanker om heltedåd og dragedrab fører kun til ild, død og endnu mere frygt.

Sådan er det, og sådan må det være. Det ved en fyrste, der må og skal beskytte sit folk. Her er hævnthirst og frihedstrang alt for farlige veje at følge.



“Selv en fyrste må underlægge sig sine egne bestemmelser.”

Sådan har han ofte sagt til sine folk. Og lige så ofte har han sagt det modsatte. At han som ansvarlig med hele byens skæbne i sine hænder må spille efter andre regler end de stakkels mennesker, han er sat i verden for at beskytte.

Det er efterårets sidste dag i dag. Sidste morgen med løvfald i skovene, kobberfarvede blade på træerne og æbler i kældrene. Sidste dag før det atter er tilladt at tænde op i ilden og lade varmen brede sig i sale, huse og tårnværelser. Hvis der da ellers var noget at tænde op med, for det er knapt med træ og brændsel - selv på en fyrstes slot.

Han ryster lidt mere, inden han råber højt, så det genlyder i salen og i borgens gange:

“Tænd op i den ild nu. Jeg vil ikke mere. Til helvede med det. Jeg bestemmer. Tænd så op. Det skal være nu! Jeg, jeres fyrste, skal ikke sidde og fryse min røv og min sjæl! Slet ikke i dag!”



I dag er en uundgåelig dag. Og en vigtig dag. Den vigtigste på hele året. I dag skal han vælge byens offer. Det stakkels offer, der kan mildne bæstets vrede. Det offer, der i endnu et helt år kan beskytte byen mod flammer, smeltet kobber og stanken af brændt kød.

Måske er det derfor, at sjælen fryser i dag. Fordi han skal gøre sin ækle pligt og endnu en-

gang få Navóstâny - troldkarlen og rådgiveren - til at udvælge den, der skal give sit liv for de andre. Fordi han - som folkets betroede hersker - må træffe de tunge valg og få gjort det, der må gøres. Også selvom der bliver skrig, sorg og fædre med had og hævnthørst i blikket.

Šchlubemeer; bæstet i bjergene

Det var kobberkøbmændenes griskhed, der vækkede bæstet. De gravede for dybt og for meget. Šchlubemeer kunne lugte kobberstøv og blod, som kun kobberdrager kan.

Man talte om bæstet, længe før man så det. Afsvedne træer i bjergene. Får og kvæg, der forsvandt. Så angreb bæstet først minen og snart efter byen. Så var der ild, død og frygt, mens kobbertagene smeltede, og alting forandrede sig på én eneste nat.

Navóstâny; fyrstens rådgiver, spåmand og troldkarl

Det var Navóstâny's visdom, der satte gang i den brutale skik med hvert år på vinterens første dag at sende en jomfru op til bæstet.

Navóstâny vækkede fyrsten en sen nattetide, da alting så sortest ud. Da byen stadig kæmpede for at slukke gløderne fra bæstets sidste angreb. Da mareridt, angst og afmagt forstyrrede den søvn, fyrsten ellers så inderligt havde brug for.

Om Navóstâny fik indsigt fra sit spejl, fra sit bryg eller sine urter ved fyrsten ikke. Men han så det tydeligt, og fyrsten nikkede til sidst. Også han måtte indse, at uskyldig renhed måske kunne formilde dragens brændende sind. At frisk jomfrublod ville slukke ilden for en stund. At et uskyldigt offer for en tid kunne holde bæstet væk fra byens tårne.

Kobberkøbmændene

Navóstâny kom ellers aldrig til orde, da byens orden var en anden. Da kobberkøbmændene holdt byen i deres selvretfærdige greb, og fyrsten blot var deres udvalgte lakaj. Da Navóstâny blot var et næsten glemt levn i slottets kælder - et levn fra en tid med ældgamle skikke, der for længst var afløst af moderne visdom og rationelt købmandsskab. En tid afløst grådighed og kobbermalm i stride strømme, og som til sidst førte til død og drageild. En tid, der nu atter måtte vende tilbage.

Det var de forbandede købmænds skyld det hele. Det stod hurtigt klart, da bæstet viste sig.

Det var købmændenes kobber, deres grådighed og deres ligegyldighed, der vækkede uhyret fra sin dvale.

Selv talte de så meget om retfærdighed. Om at gøre gode ting for alle. Om at bringe rigdom og storhed til byen. Og se nu, hvad de havde gjort!

Linûs Kóliná

Alle købmændens ord var løgn. Det stod klart, da røgen lettede, og alt var forandret. Den ene af de fire købmænd var død. Den anden - Linûs Kóliná, den ældste og rigeste - blev smidt i hullet dybt under borgen, da fyrsten udråbte sig selv som enehersker for at beskytte folket mod nye flammer.

De to sidste mistede al deres indflydelse og alle deres privilegier - og nu måtte de sidde i husarrest tilbage i ruinerne af deres huse og håbe på, at alting en dag ville blive bedre. Nu måtte de holde sig for sig selv. Ikke længere råbe højt med tomme ord. Ikke mere bestemme over Mêsti Mêdena.

I hullet skal Linûs Kóliná rådne op, mens han dag efter dag og år efter år grubler over sine synder. Og her skal han én gang om året hives op fra mørket. Her skal han se byen i øjnene og i al sin elendighed være med til udvægelsen af den uskyldighed, der skal sendes op til bæstet. Han skal se, hvad hans uansvarlighed har gjort ved byen. Han skal se, hvordan livet er nu, hvor alting er helt anderledes, end dengang de griske købmænd skabte byens katastrofe.

Og en dag kan det jo være, at det er en af Linûs Kólinás egne, der skal ofres - og det skal det forræderiske umenneske i hullet ikke snydes for at se med sine egne betændte øjne. Den glæde vil fyrsten hverken fratege sig selv eller fangen i hullet.

Kære spiller

I størstedelen dette scenarie skal du spille byens fyrste, Městný Devódas - en mand bundet af sin pligt, sin rædsel og sin angst for, hvad der vil ske, hvis alting forandrer sig. Gennem hans øjne skal du opleve byen Městi Mědena og den skæbne, der har ramt den, efter bæstet dukkede op for efterhånden ti år siden - og som ændrede livet i byen fuldstændig.

Efter at have læst denne tekst om fyrsten, føler du sikkert, at der masser af ting, du ikke ved om han, byen og de andre karakterer. Og det er meningen, for gennem spillet får du og de andre spillere lov til at fortælle masser af historier om fyrsten og udfylde nogle af de tomme pladser, der er i denne tekst.

Du skal dog ikke kun spille fyrsten. Du kommer også til at spille et par biroller, og når scenariet når til sin anden del, skal du også spille en person fra byen, der vælger at tage ud for at gøre det af med bæstet. Hvem det er, er op til dig. Det kan være fyrsten selv, eller det kan være en anden fra byen. Det afhænger af, hvordan historien udvikler sig.

Senere i scenariet skal du dog nok komme til at spille fyrsten igen. Det er hans historie og hans udvikling, der er i centrum for dig i dette scenarie - også selvom du gennem biroller og beskrivelser er med til at farve og udvikle hele den by, som dette scenarie også handler om.

Skulle fyrsten dø eller på andre måder bliver sat ud af spillet, skal du dog ikke fortvivle. I så fald skal du nok få andet at lave, ligesom du løbende er med til at beskrive verden omkring spillet og spille relevante bipersoner.

Persongalleri

Hovedroller

Méstíny Devódas - Fyrste

Navóstány - Troldkarl og spåmand

Linús Kóliná - Indespærret kobberkøbmand

Ištévinia Lakúnas - Tilrejsende omstrejfer

Bæstet

Šclubemeer - Bæstet i bjergene

Flere navne

Janúsz

Aleš

Ilôva

Bedřich

Tômás

Blazej

Istévir

Branislav

Lókásj

Cecilie

Iríniâ

Dôbromil

Lôvíjs

Eliška

Nâvinjána

Evžen

Forslag til bipersoner

Olég - Vagtkaptajn

Piotr - Page på borgen

Vânja Válinô - Vandringsmand, hyrde, bøddel

2 kobberkøbmand i husarrest samt deres familier

Vagter på borgen og ved byporten

Børn i gaderne

Sladrende gæster på byens beværtninger

Unge jomfruer

Køkkenfolk på borgen



Den
filrejsende
Istevinia Lukunas



Istévinia Lakúnas - Den tilrejsende

Hesten vil ikke mere. Ikke så meget som rykke sig en tomme. Den vrinsker og stejler og gør alt andet end at gå. Måske er det lugten af død, der hænger over landskabet herude. Eller måske lugten af røg og brand, der bliver hængende, selvom det siges at være årevis siden, bæstet sidst har hærget.

Hun ser ned over dalen. Ser byen dernede. Mèsti Mèdena. Byen med de engang så skinnende kobbertårne. Byen, hvor kobberet aldrig blev grønt. Byen, der nu kun er skygge af det, den var engang. Byen, der ikke mere skinner. Byen, hvor hun, Istévinia Lakúnas, engang blev født under et andet navn.

Det er bidende koldt på bjergsiden, og vinteren er end ikke begyndt. Det er efterårets sidste dag. I morgen er det vinter. Så tager det for alvor fat. Og så er det måske for sent at gøre det, hun må gøre.

Hun lader hesten være og begynder at gå. Tunge skridt gennem de afsvedne buske og det visne græs. Tunge skridt mod det, hun har sat sig for. Skridt mod det, som alle siger bliver den sikre død.



Hun har været væk så længe, at byen kun er spredte glimt i hendes inderste erindring. Men hun må tilbage. Hun må gøre sin pligt. Redde den by, hun skylder at hjælpe. Stille sig til rådighed. Finde mening i sin sjæl. Vise at hun denne gang formår at hjælpe andre end sig selv. Betale den gæld, hun skylder. Vise, at hun igen kan være værdig til det navn, hun i afmagt har fralagt sig.

Selvfølgelig er hun bange. Faktisk rystende angst for det, der venter. At skulle stå ansigt til ansigt med byen og bæstet. At gense den by, hun har været borte fra i så mange år. At skulle gøre en forskel efter alle disse år på flugt fra sine egne pligter.

Hun kunne holde sig væk. Flygte fra pligterne og bare rejse rundt på må og få, som hun har gjort i så mange år. Men rygterne tog til. Rygter om byens tilstand, om dens forfald og den apatiske stilhed, den var sunket ned i. Rygter om, at alle mangler alt i byen. At ingen får det, de skal have. At ingen - selv ikke byens fyrste - har varme nok til vinteren.

Hvorfor ikke lade en anden gøre det? Det har hun prøvet at sige til sig selv gang på gang, gennem årene. Men ingen andre har påtaget sig hvervet. Ingen er endnu rejst til byen for at tilbyde sin hjælp. Ingen har turde udvise det heltemod, hun nu endelig har besluttet sig for at vise. Ingen har gjort det, hun agter at gøre. Ingen har endnu forsøgt at slå bæstet ihjel.



Det startede ellers som en kåd ide en fugtig aften. Hun var fuld og råbte højt og var faldet i snak med forhulede rejsende fra den arrede by. Rejsende, der var sluppet væk fra byens forfald. Rejsende, der ville være på alder med de søstre, hun ikke selv havde magtet at beskytte.

De fortalte om bæstets skygge, de irrede og smeltede kobbertage og det armod, som byen var sunket i. De fortalte om stilhed, om jomfruofringer og en fyrste, der ikke magtede eller turde at gøre det, der skulle til, selvom han talte højt om sikkerhed og om at gøre det nødvendige. De fortalte om et tiltagende mørke og en by, som ingen længere forlod eller ankom til, og som var notorisk beskyttet af lukkede porte. En by, som det var forbudt at forlade, men som disse stakler havde trodset både dødsangst og voldgrave for at komme ud af. En by, som ikke længere var i live.

Hun ville hjælpe dem, havde hun råbt og svunget sit glas. Hun havde hujet og hejet og lovet dem troskab, hævn og et nyt liv. De havde grinet og klappet og sagt, at hun var fra forstanden. Ingen - og da slet ikke en tilfældig omstrejfer - kunne trodse bæstet og besejre det,

sagde de. Alt ville blive værre, hvis hun prøvede. Det var bare om at komme væk i stedet.

Næste morgen bed løftet sig fast og ville ikke forlade hende igen. Selv da hovedpinen havde lagt sig, og alting igen var klart. Tanken blev hængende, selv da hun skyndte sig videre på sine endeløse rejser. Aldrig forlod det knugende løfte hendes tanker. Aldrig lod løftet hende være i fred.

Ikke før nu, hvor hun endelig er taget afsted. Afsted for at gøre sin pligt og udvise det heltemod, som ingen andre har udvist. Afsted for at finde fred. Afsted for at vise, at hun kan andet end svigte.

Kobberkøbmændene

Byen var rig og kobberet blankt. Så meget husker hun. Det var kobberkøbmændenes fortjeneste. De ejede minen ude i bjergene. De hentede malm til byen og solgte den videre til karavaner og handelsfolk. Det var dem, der styrede byen, dengang hun var barn. Det var dem, man drømte om at blive. Det var dem, der tændte bæstets vrede, siger man.

Det var dem, hendes far var en af.

Schlubemeer; Bæstet i bjergene

Hun husker ikke meget fra bæstets angreb - heller ikke selvom angrebet betød alt og for altid sidder fast i hende. Kun at bæstet en dag dukkede op og var tændt af vrede. Kun at hun sad rystende af skræk i en kælder knugende sine søstre, mens alting brændte over dem. Kun at hun kort efter måtte forlade byen og aldrig blive set af sin far igen.

Siden har kun kun hørt spredte rygter om bæstets væsen. Ild i halsen og i øjnene, siger man. Sulten og arrigt som intet andet bæst, man nogensinde har hørt beskrevet.

I byerne langt derfra, taler man ellers ikke meget om bæstet. Her er man ligeglade, og lader Mêsti Mêdena klare sig selv. Men savner kobberet fra bjergene og handelen med byen - men ikke nok til at gøre noget ved det. Det er alt, alt for farligt siger alle. Ingen ønsker at dø i et altomfattende flammehav. Ingen ønsker at gøre det nødvendige.

Mêsti Mêdena; Byen ved bjergene

Det er evigheder siden, Ištévinia har set sin hjemby. Så længe siden, at hun næsten ikke husker byen. Så længe siden, at hun ikke længere husker sit gamle navn - det navn, hun lagde bort, da hun fejlede, og vreden tog til. Kun byens glød og de skinnende kobbertårne sidder tydeligt fast. Kun duften af den friske bjergluft ved solnedgang over tinderne. Kun få glimt fra en ellers glemt barndom, som blev forladt alt for hurtigt. Kun stanken af røg og død og brændende kød, da bæstet kom.

Hun husker ikke længere, hvorfor hun og hendes søstre måtte forlade byen i ly af mørket uden beskyttelse eller forældre. Hvorfor de blev hevet ud af søvnen for aldrig at komme tilbage. Hun husker kun, at hun græd og ville blive. Kun at det skulle gå stærkt, og at alle var bange. At hun skulle beskytte sine søstre mod verdens ondskab. De skulle nok komme hjem igen, råbte hendes far, da han så sine børn haste ud af byen, mens han selv blev tilbage.

Men de kom ikke hjem. Ikke før nu. Og de små kommer aldrig tilbage igen. Ikke efter hendes far gav op og bare sendte sine døtre væk. Ikke efter, at Ištévinia svigtede dem så grusomt. Ikke efter, at hun ikke levede op til sit eneste løfte.

Kære spiller

I første del af dette scenarie skal du spille Ištévinia Lakúnas, en tynget og særpræget vandringskvinde, der har besluttet sig for at blive helt. Gennem hendes øjne skal du opleve byen Mêsti Mêdena og den skæbne, der har ramt den, efter bæstet dukkede op for efterhånden ti år siden. Her kommer du tilbage byen, opsat på at du skal gøre en forskel og hjælpe med at befri byens for dens lidelse.

Efter at have læst denne tekst om Ištévinia Lakúnas føler du sikkert, at der masser af ting, du ikke ved om hende, byen og de andre karakterer. Og det er meningen, for gennem spillet får du og de andre spillere lov til at fortælle masser af historier om Ištévinia og byen og udfylde mange af de tomme pladser, der er i denne tekst.

Du skal dog ikke kun spille den tilrejsende Ištévinia Lakúnas. Du kommer også til at spille et par biroller, og når scenariet når til sin anden del, skal du også spille en person fra byen, der vælger at drage ud for at gøre det af med bæstet. Hvem det er, er op til dig. Det kan være Ištévinia selv, eller det kan være en anden fra byen. Det afhænger af, hvordan historien udvikler sig.

Senere i scenariet skal du nok komme til at spille Ištévinia igen.

Skulle Ištévinia dø eller på andre måder bliver sat ud af spillet, skal du dog ikke fortvivle. I så fald skal du nok få andet at lave, ligesom du løbende er med til at beskrive verden omkring spillet og spille relevante bipersoner.

Persongalleri

Hovedroller

Méstíny Devódas - Fyrste

Navóstány - Troldkarl og spåmand

Linús Kóliná - Indespærret kobberkøbmand

Ištévinia Lakúnas - Tilrejsende omstrejfer

Bæstet

Šclubemeer - Bæstet i bjergene

Flere navne

Janúsz

Aleš

Ilôva

Bedřich

Tômás

Blazej

Istévir

Branislav

Lókásj

Cecilie

Iríniâ

Dôbromil

Lôvíjs

Eliška

Nâvinjána

Evžen

Forslag til bipersoner

Olég - Vagtkaptajn

Piotr - Page på borgen

Vânja Válinô - Vandringsmand, hyrde, bøddel

2 kobberkøbmand i husarrest samt deres familier

Vagter på borgen og ved byporten

Børn i gaderne

Sladrende gæster på byens beværtninger


Unge jomfruer

Køkkenfolk på borgen

Den
indespyverrede
Linus Kollin



Linûs Kóliná - Den indespærrede kobberkøbmand

 et er isnende koldt hernede i mørket. Koldere end normalt i det ellers altid kolde hul. Vinteren må være på vej, tænker han. Måske er det allerede vinter. Nej, det kan det ikke være, så ville fyrsten hente ham op i lyset. Op for at se på alt det, han ikke længere har indflydelse på og for at give sit bud på, hvem der i år skal gives til bæstet.

Han kan høre skridt på stentrappen over sig. Der kommer nogen. Snart kan han se det dansende lys fra en lygte eller en fakkel. Måske er det i dag efterårets sidste dag. Måske er det i dag, han for en stund skal mærke den friske luft og se ud over byen. Måske er det i dag, at alting kan blive anderledes.

Han lukker øjnene - ikke at det gør nogen forskel i mørket - og prøver at se byen for sig. Hvordan tager den sig ud efter ti år i mørket? Hvis det da er ti år. Han kan næsten ikke tælle efter mere. Alt flyder sammen hernede.

Han frygter det værste, for hvert år er det værre, når han endelig får lov til at se det hele for en stund. Byen er mere død for hver gang, angsten mere tilstede, og gråheden overtager mere og mere. Det kan selv han se med sine ellers lyshungrende øjne.



Han er Linûs Kóliná. Eller måske rettere: Han var Linûs Kóliná. Han var den mægtigste og rigeste af byens kobberkøbmænd. Hans hus var det største, det smukkeste og altid med det nyeste og blankeste kobbertag. Han var alt det, som byen Mêsti Mêdena havde brug for. Han skabte velstand, glæde og fremgang i byen på kanten af bjergene. Han hentede malmen fra brudet i bjergene, han solgte den videre, han gav byen alt det, den ønskede sig. Han og de andre købmænd, der trods alle deres gerninger fik skylden for de rædsler, der ramte byen.

Man siger, at det var deres grådighed, der vækkede bæstet og tændte Šclubemeers ild. Det var deres miner og karavaner, der skabte kobberdragen. Og man siger, at de var ligeglade med alle andre end dem selv.

Linûs Kóliná fortryder intet. Han vil ikke fortryde. Selv ikke efter ti år i hullet. Der er intet at fortryde, siger han til sig selv igen og igen, år efter år, efterhånden som tvivlen, frygten og vanviddet har taget til. Han gjorde sit, og det gjorde de andre også. Det var ikke deres skyld. Intet af det her. Det var ikke deres gerninger, der kastede ild, ødelæggelse og stanken af brændt kød over byen. Det var det ikke, har han sagt, hvisket og råbt fra sit mørke hul i ti år nu.



Hver dag lytter han ængsteligt efter bæstet. Lytter efter skrig, død og brag. Lytter efter, om bæstet er vendt tilbage og endeligt ødelægger den by, Linûs Kóliná ellers elsker så højt.

Men endnu er intet sket. Der er altid stille. Dragen kommer ikke. Er dens vrede virkelig slukket? Eller samler den bare det hele til ét sidste angreb?

Kan det virkelig passe, at fyrstens brutale jomfruoffer virker? At bæstet i bjergene virkelig lader sig formilde af uskyldigt menneskeblod? Linûs Kóliná både håber og frygter det. For så vil fyrsten have ret. Så vil fyrsten - det monster - til evig tid kunne sige, at han gjorde det rigtige. Men byen vil også være skånet. Og han - Linûs Kóliná - vil være fanget her til evig tid.



Trinene bliver højere, og lyset rammer hans ansigt nede i hullet.

“Det er tid,” siger stemmen deroppe. “Kom op. Fyrsten og hans troldkarl venter dig. Det er

i dag, de skal vælge.”

Linûs Kóliná får åndenød. Hans hjerte hamrer. Han hader og elsker denne dag, når han skal se byen i øjnene og fyrsten skal håne ham og vise sit overlegne fjæs for de stakkels bysbørn. Og for hvert år frygter han mere og mere, at tiden er kommet, hvor det er en af hans elskede, der skal ende sine dage i Šclubemeers flammer.

Men lyset. Han skal se lyset. Han skal se byen. Han skal se mennesker. Han skal se et glimt af sine børn.

Mêsti Mêdena;

Byen ved bjergene, kobberkøbmændenes by

Det var en smuk by, der lå i dalen ved bjergene. Kobberbyen kaldte man den også. Med funklende tårne af det reneste, pureste kobber, der aldrig fik lov til at irre.

Det var Linûs Kóliná og de andre kobberkøbmænd, der gjorde byen rig og til andet end en udpost langt fra alt andet. Det var deres mod og deres kobbermine, der skabte alt dette.

De delte magten mellem sig, sørgede for retfærdighed og rigdom til alle. De udpegede en fyrste, som styrede byen efter deres ønsker og i deres ånd.

Det var dengang. Det var før, mørket sænkede sig, tagene smeltede og alt blev forandret. Det var før fyrsten kastede Linûs Kóliná i hullet som straf for bæstets hærgen.

Šclubemeer; Bæstet i bjergene

Man siger, at det var kobberkøbmændenes griskhed, der vækkede bæstet. At de gravede for dybt og meget. At bæstet kunne lugte kobberstøv og blod, som kun kobberdrager kan.

Men det kan ikke være rigtigt. Det er en løgn. En løgn, der kun er vokset og vokset gennem årene. Det er Linûs Kóliná sikker på. Det er blot fyrstens letkøbte forklaring på noget, han ikke forstår.

Drager er ligeglade med kobber, miner og menneskers handel. Det er Linûs Kóliná også sikker på. Det stikker dybere. Det handler om noget andet. Noget ondere. Noget, som intet har med ham eller andre fredelige købmænd at gøre.

Mêstíny Devódas; Byens fyrste

Hvorfor Linûs og de andre købmænd stolede på Mêstíny Devódas, forstår han ikke. Hvordan kunne de gå fejl af ham, det forræderiske bæst? Hvordan kunne de vælge en mand til fyrste, der viste sig at være alt det, de som købmænd kæmpede mod?

Han har heller aldrig forstået hvorfor han, Linûs, skulle være den, der skulle straffes for bæstets hærgen. Hvorfor det var ham, der skulle kastes i et hul på nu tiende år? Fordi han var den rigeste? Den, der havde skænket byen mest? Ham, der mest af alt havde talt for, at det var Mêstíny Devódas, der skulle være byens fyrste?

Er det virkelig sådan, troskab og loyalitet skal belønnes? Med ti års mørke?

Er det virkelig sådan, man beskytter sig mod et bæst? Ved at smide sine gamle venner i fængsel og lukke en by om sig selv?

Navóstâny; spåmand og troldkarl

Navóstâny var næsten glemt, da bæstet hærgede første gang. Han var den sidste af sin slags, gemt væk i et kammer dybt under borgen. Sad der og stirrede i sine væsker og sine kolber. En mand, der blot skulle glemmes i en tid, hvor indsigt, fremgang og videnskab skabte velstand og fremgang.

Men bæstets komme forandrede alt. Bare fordi Navóstâny hævdede at have set ind i dets tomme øjne, blev han pludselig den nye betroede. Pludselig skulle ældgamle skikke og tom overtro være fyrstens vigtigste pejling. Pludselig blev jomfruofre og røgskyer vigtigere end fornuft og endda heltemod.

Linûs hader den mand mere end noget andet. Selv mere end fyrsten og bæstet ude i bjergene. Hader, når Navóstâny kommer ned til hullet for med sin sleske stemme at bede om råd og for at hovere. Hader, når han den ene gang om året skal stå ved troldkarlens side og se på, hvilket offer der nu skal sikre byen det næste år.

Kære spiller

I første del af dette scenarie skal du spille fyrstens fange, Linús Kóliná - en knækket mand, der engang var noget stort, men nu blot sidder fanget i et usselt fangehul. Men også en mand, hvor stolthed og et spinkelt håb om nye tider har holdt ham i live.

Gennem hans øjne skal du opleve byen Mésti Médena og den skæbne, der har ramt den, efter bæstet dukkede op for efterhånden ti år siden - og som ændrede livet i byen fuldstændig.

Efter at have læst denne tekst om Linús Kóliná føler du sikkert, at der masser af ting, du ikke ved om han, byen og de andre karakterer. Og det er meningen, for gennem spillet får du og de andre spillere lov til at fortælle masser af historier om Linús og byen og udfylde mange af de tomme pladser, der er i denne tekst.

Du skal dog ikke kun spille den tidligere kobberkøbmand. Du kommer også til at spille et par biroller, og når scenariet når til sin anden del, skal du også spille en person fra byen, der vælger at tage ud for at gøre det af med bæstet. Hvem det er, er op til dig. Det kan ende med at være Linús Kóliná selv, eller det kan være en anden fra byen. Det afhænger af, hvordan historien udvikler sig.

Senere i scenariet skal du nok komme til at spille Linús Kóliná igen.

Skulle Linús Kóliná dø eller på andre måder blive sat ud af spillet, skal du dog ikke fortvivle. I så fald skal du nok få andet at lave, ligesom du løbende er med til at beskrive verden omkring spillet og spille relevante bipersoner.

Persongalleri

Hovedroller

Méstíny Devódas - Fyrste

Navóstány - Troldkarl og spåmand

Linús Kóliná - Indespærret kobberkøbmand

Ištévinia Lakúnas - Tilrejsende omstrejfer

Bæstet

Šclubemeer - Bæstet i bjergene

Flere navne

Janúsz

Aleš

Ilôva

Bedřich

Tômás

Blazej

Istévir

Branislav

Lókásj

Cecilie

Iríniâ

Dôbromil

Lôvíjs

Eliška

Nâvinjána

Evžen

Forslag til bipersoner

Olég - Vagtkaptajn

Piotr - Page på borgen

Vânja Válinô - Vandringsmand, hyrde, bøddel

2 kobberkøbmand i husarrest samt deres familier

Vagter på borgen og ved byporten

Børn i gaderne

Sladrende gæster på byens beværtninger

Unge jomfruer

Køkkenfolk på borgen

Goldkarlen
Hansstäm



Navóstány - Troldkarlen og spåmanden



Der er en fremmed på vej. En fremmed, der vil forandre alting. En fremmed, der kan blive altings ulykke. En fremmed, der dukker op på denne sorteste dag af dem alle.

Navóstány har set det i sin drøm. Ikke i væskeerne som normalt. Ikke i røgen i laboratoriet dybt i borgens kældre. Ikke som diffuse tegn i efterårets sidste blade.

Men det stod helt klart i drømmen. Klarere end nogensinde. Så klart som krystal. Så klart som det krystal, der i øjeblikket efter splintredes i tusind stykker, da dagens komme rev Navóstány ud af søvnen.

Han må advare sin herre, når tiden er den rette.



Navóstány ryster af kulde. Selv her i sengen, dybt inde i borgen og pakket ind ind i slidte skind bider vinterkulden helt ind i knoglerne - en kulde, der ellers kun lige er på vej. En kulde, der vækkede ham fra drømmen, før den var til ende.

Her ligger han - byens troldkarl og vise mand - og venter på daggryet. Han venter på, at efterårets sidste dag skal begynde. Venter på, at denne dags isnende tradition atter skal

udspille sig - en dag akkompagneret af sorg, rædsel og et lille flig af håb om, at bæstet lader byen være endnu et år. En frygtelig tradition, som han, den vise rådgiver, ellers selv fik ideen til, da alting så sortest ud.

“Fyrsten venter på dit råd,” siger Navóstâny tjener gennem den massive trædør ind til det lille kammer. Selv byens troldkarl har ikke storslåede gemakker i disse tider.

Han sætter sig op i sengen, mens han sitrer en smule. Trækker skindet om sig. Morgenen har end ikke gryet, og alligevel starter den værste af årets dage allerede nu - og endda på den værst tænkelige måde med drømme, syn og uvished.

Han klæder sig hastigt på, inden han med lidt for paniske skridt humper mod laboratoriet dybt i borgens kældre. Han snubler flere gange og må støtte sig til væggen. Han må have vished om det hele, inden han konfronterer sin herre.



Šclubemeer så Navóstâny direkte i øjnene. Bæstet sad på tårnets top, og byen brændte under dem. Navóstâny stod på balkonen i det andet tårn - et tårn han var flygtet op i for at slippe væk fra ilden, der bredte sig mod selv de dybeste kældre under borgen. Heroppe så han, hvordan bæstet flåede kobbretaget fra hinanden, inden ilden smeltede de sørgelige rester.

Og da var det - midt i flammernes inferno - at dragen et øjeblik stoppede sin vrede og så direkte mod Navóstâny's øjne. Dragen sagde intet. Viste intet. Gav intet fra sig. I dens øjne var ingen sjæl, ingen indsigt, ingen barmhjertighed. Kun vildskab og dyrisk had. Her var et bæst i sin reneste form. Ingen ondskab, ingen moral, ingenting.

Da bæstet atter løftede blikket og gjorde klar til nye flammer, var det, at Navóstâny sprang. Ned i dybet, ned mod jorden. Alt var bedre end dragens ild. Så hellere dø mod borggårdens sten, tænke han, mens han faldt.



Navóstâny døde ikke mod gårdspladsen. Ej heller i flammerne. Men siden har hans skridt været haltende, og en knortet stok har holdt ham oprejst. Og selvom han stadig er en yngre mand, blev han gammel den dag. Ligesom resten af byen blev det.

Men han blev fyrstens nærmeste rådgiver, da kobberhandlen blev forbudt, og fyrsten skubbede kobberkøbmændene fra sig og smed Linûs Kóliná, den rigeste af dem, i hullet.

Det var Navóstâny, der sagde til fyrsten, at jomfrublod måske kunne formilde bæstet. At vreden måske kunne tæmmes med uskyld og renhed. At selv den mest brutale kobberdrage

kunne bringes til ro med ægte skønhed. Det råd skulle vise sig at bane Navóstânys vej fra isolationen i de dybeste kældre til en plads ved fyrstens side.

Navóstânys visdom - bygget på indtryk fra væsker, røg og boblende gryder - blev fyrstens foretrukne. Han skulle fortolke signalerne, udlægge fremtiden for fyrsten, finde et liv i dragens skygge. Han skulle give de nye tider mening.

Men hvordan kunne han gøre det, når han havde set, at der ikke var nogen mening? Når han havde set, at der selv dybt i bæstets indre kun var tomhed og det meningsløse?

Navóstâny ville ikke, men gjorde det alligevel. Det var hans vej ud fra mørket og kældrene. Hans vej mod indflydelse og et nyt liv i en ny orden.



I dag er det tiende gang, at han, fyrstens rådgiver, skal udvælge bæstets offer. Han skal for tiende gang se dybt i sine væsker, lade sig omhylde af røg og se den reneste af byens jomfruer for sig.

Det har virket indtil nu. Dragen har holdt sig i ro. Kun mindre angreb, kun få døde gennem årene. Og Navóstânys magt er kun steget siden. År efter år, har fyrsten lyttet mere og mere til ham - også selvom Navóstâny år for år er blevet mere og mere tvivlende og mere og mere rystende. For Navóstâny ved - ligesom fyrsten, købmændene og resten af byen også ved - at de kun er sikre på lånt tid. At bæstets sult en dag vil tage til igen. At en dag vil flammerne atter regne ned over Mêsti Mêdena. Og at en dag vil døden atter overtage det hele, mens kobberet smelter ned i byens gader.

Den dag vil alle se, at Navóstâny - den ellers så højtagtede troldkarl og rådgiver - kun er et menneske lige som alle de andre. At han - der ellers agtes som ufejlbarlig og visere end de fleste - også en dag vil fejle.

Måske er den dag i dag, ryster han, mens han langsomt humper gennem korridoren. Måske er den fremmedes ankomst et tegn på det.

Schlubemeer; bæstet i bjergene

Man siger, at det var kobberkøbmændenes griskhed, der vækkede bæstet. At de gravede for dybt og meget. At bæstet kunne lugte kobberstøv og blod, som kun kobberdrager kan.

Men Navóstâny er ikke så sikker. Måske er det noget andet, noget værre, noget mørkere, der ligger bag? Måske handler det om tomhed og meningsløshed, præcist som han så den

dag i dragens øjne.

Han ville bare ønske, at han havde set det noget før. At han - på trods af at være gemt væk fra de moderne tider - kunne se bæstet komme, før der var afsvedne træer og forsvundet kvæg i bjergene. At han havde kigget dybere i sine tegn og havde turde advare byen - også selvom han dengang tilhørte en for længst forsvunden tid; en tid hvor troldkarle og spådomme blev taget alvorligt; en tid, som allerede dengang var gemt godt og grundigt bort.

Mêstíny Devódas; Byens fyrste

Navóstâny både elsker og hader sin fyrste. Har ondt af ham og frygter ham mere og mere for hver dag. Ser hvordan, han synker sammen på tronen og giver mere og mere op. Ser hvordan byens herre suger alt liv ud af byen i sin kamp for at holde døden i live.

Men Navóstâny viser aldrig sin bekymring. Sammen må de være stærke. Vise handlekraft og beslutsomhed og være folkets lys i mørket. Alt det, som fyrsten taler om, når han ikke blot stirrer tomt frem for sig.

Og Navóstâny skylder ham alt. Skylder sit liv for at være hevet ud af skyggerne og ind i slottets kamre. Skylder at være loyal som tak for alt det, fyrsten har givet ham.

Linûs Kóliná og kobberkøbmændene

Det var kobberminen i bjergene og kobberhandlen, der gav byen sin velstand. Grådige købmænd slog sig ned her, gravede dybt og byggede høje tårne med funklende kobbertage, der aldrig fik lov at irre. Alt var godt sagde de, mens de overtog kontrollen med byen, indsatte de fire rigeste som øverste råd og hvert år udpegede en fyrste til at styre byen.

Det var købmændene og rigdommen, der fortrængte Navóstâny's slags til de dybeste kældre. De sagde ord som overtro og gammeldags og talte sågar om trusler mod den nye tid. Årene gik, og snart blev kuttemændene glemt, og kun Navóstâny var tilbage. Han var nu den eneste troldkarl og vismand, der var tilbage. En glemt figur, som ingen lyttede til, men heller ikke gjorde fortræd.

Købmændene blev fjernet fra magten af deres egen lakaj. Fyrst Mêstíny Devódas var en af deres - troede de - lige indtil ilden regnede, og byens død var nær. Da var det, at tiden ikke længere var til rigdom, handel og kobber i store mængder. Da var det, fyrsten udråbte sig selv til byens eneste hersker, mens den ældste og rigeste af de grådige fjolser, Linûs Kóliná,

røg i hullet og resten fik lov at se byen forfalde fra husaressten i deres halvt afbrændte palæer.

Og alt det skete, imens Navóstâny kravlede op fra kældrene og ind i magtens hjerte. De nye tider var ovre. Nu var tiden igen til Navóstâny's slags. Nu var tiden til at vise fjolset i hullet, hvordan den nye gamle verden så ud, når Navóstâny opsøgte ham for at hovere. Nu var tiden til én gang om året at hive Linûs Kóliná ud fra mørket og op i lyset for at vise ham, hvordan dette års jomfru blev udvalgt. Man lyttede altid til hans bud og rablende forslag til, hvem det kunne være. Og man lyttede altid til de rystende bønner fra udskuddet, der altid var panisk for, at det denne gang var en af hans kære, det skulle gå ud over.

Den fremmede

Hvem er den fremmede, der er på vej? Og hvad vil den fremmede? Navóstâny frygter det værste. Og hvorfor var det i en drøm, at varslet kom? Navóstâny plejer aldrig at få varsler i drømme. Hvad er det af frygtelige tragedier, denne fremmede kommer til at føre med sig?

Kære spiller

I første del af dette scenarie skal du spille byens troldkarl og vismand, Navóstâny. Gennem hans øjne skal du opleve byen Mésti Médena og den skæbne, der har ramt den, efter bæstet dukkede op for efterhånden ti år siden - og som ændrede livet i byen fuldstændig.

Efter at have læst denne tekst om Navóstâny føler du sikkert, at der masser af ting, du ikke ved om ham, byen og de andre karakterer. Og det er meningen, for gennem spillet får du og de andre spillere lov til at fortælle masser af historier om Navóstâny og byen og udfylde mange af de tomme pladser, der er i denne tekst.

Du skal dog ikke kun spille troldkarlen. I løbet af scenariet skal du også være med til at beskrive byen generelt, og du kommer til at spille forskellige andre roller fra byen. Nogle af birollerne beder spillederen dig om at spille, mens andre er nogle, du frit kan finde på, når du har brug for det.

Når scenariet når til sin anden del, skal du - udover enkelte scener med Navóstâny - også spille en person fra byen, der vælger at drage ud for at gøre det af med bæstet i bjergene. Hvem det er, er op til dig. Det kan være Navóstâny selv, eller det kan være en anden fra byen. Det afhænger af, hvordan historien udvikler sig.

Senere i scenariet skal du nok komme til at spille Navóstâny igen.

Skulle Navóstâny dø eller på andre måder bliver sat ud af spillet, skal du dog ikke fortvivle. I så fald skal du nok få andet at lave, ligesom du løbende er med til at beskrive verden omkring spillet og spille relevante bipersoner.

Persongalleri

Hovedroller

Méstíny Devódas - Fyrste

Navóstány - Troldkarl og spåmand

Linús Kóliná - Indespærret kobberkøbmand

Ištévinia Lakúnas - Tilrejsende omstrejfer

Bæstet

Šclubemeer - Bæstet i bjergene

Flere navne

Janúsz

Aleš

Ilôva

Bedřich

Tômás

Blazej

Istévir

Branislav

Lókásj

Cecilie

Iríniâ

Dôbromil

Lôvíjs

Eliška

Nâvinjána

Evžen

Forslag til bipersoner

Olég - Vagtkaptajn

Piotr - Page på borgen

Vânja Válinô - Vandringsmand, hyrde, bøddel

2 kobberkøbmand i husarrest samt deres familier

Vagter på borgen og ved byporten

Børn i gaderne

Sladrende gæster på byens beværtninger

Unge jomfruer

Køkkenfolk på borgen

Foromtale

En by i bæstets vold. Hensunken i angst, armod og nostalgiske minder om det, der var engang. Minder om rigdom, kobberminer og funkende tage. En hverdag holdt sammen af fyrstens stålsatte vilje om at beskytte alle mod uhyrets flammer. En vilje, der koster tårer, skrig og råb om uretfærdighed. En vilje, der må se ud over den enkeltes sorg. En fyrste, der må gøre det nødvendige, selvom det gør ondt.

Byen og Bæstet er et komplekst scenarie om byen Mēsti Mēdena på kanten af bjergene. En by, der engang var rig på kobber og fuld af liv, men er sat i stå af frygten for det ildsprudende bæst Šclubemeer, der bor i de nu afsvedne bjerge.

Gennem både fastlagte kapitler og frie fortællinger dykker scenariet ned i frygtens verden. Spillerne spiller en række forskellige roller fra byen - før, under og efter en flok rædselsslagne borgere inspireret af en selvbestaltet helt drager ud for at befri byen for bæstets skygge. For hvad sker der med frygten, når bæstet er væk? Forsvinder den som morgendug efter solopgang, eller bliver den hængende som en kvælende tåge til mørket atter falder på?

Forvent en intens og brutal oplevelse, der handler om mere og andet end et bæst i et bjerg. Forvent gråtoner, tragedie og måske en anelse håb for forårets komme. Forvent hverken helte eller skurke.

Fakta om scenariet

Spilletid: 4-6 timer

Antal spillere: 4 spillere + 1 spilleleder

Stikord: Socialrealistisk fantasy, systemløst, skiftende roller, faste scener, frie fortællinger, tristhed, gråtoner, knugende angst.

Spillertype: Du holder af snævre rammer og skiftende roller. Men du holder også at improvisere frit og være med til at finde på detaljer og endda nye roller gennem scenariet.

Spilledertype: Som spilleleder skal du kunne skære scenariet tæt og sikre fremdrift i et langt scenarie. Du skal både kunne give faste scener liv og stille de rigtige spørgsmål, når spillerne skal improvisere.

Inden spilstørt

Mæsti Mædena og bæstet i bjergene

- ☞ By i udkanten af et stort bjergområde. Langt fra andre byer. Sidste udpost.
- ☞ Engang rig og mægtig pga. kobberforekomster og kobberkøbmænd
- ☞ Alt er forandret, siden Šclubemeer dukkede op for ti år siden.
- ☞ Kobberkøbmænd på magten. De udpegede hvert år en fyrste. Fyrst Méstíny Devódas tog magten og smed den ældste kobberkøbmand i fængsel. De to overlevende kom i husarrest - den sidste blev dræbt af dragen.
- ☞ Fyrsten styrer byen med hård hånd for at beskytte folk. Får hjælp af sin rådgiver Navóstány, der har fundet på at ofre jomfruer.
- ☞ Hvert år på efterårets sidste dag udvælger man et nyt offer til dragen.

Koncept og spillestil

- ☞ Et afdæmpet fantasyscenarie med få fantastiske elementer. Magi er subtil. Troldkarle kaster ikke trylleformularer. Der er ikke andre monstre end bæstet.
- ☞ Langt scenarie i fire dele. Før, under og efter en flok tager ud for at slå bæstet ihjel. Ikke bestemt på forhånd. Først besluttes i anden del, hvem der tager afsted.
- ☞ Hver spiller har en hovedrolle - som dog ikke altid er i centrum.
- ☞ Spiller også bipersoner. Introduceres enten af spillerne selv eller af spillederen.
- ☞ Spillederen stiller spørgsmål og får spillerne til at uddybe scenariets univers.
- ☞ Sammenhænge og detaljer er ikke altid defineret på forhånd.
- ☞ En hovedperson kan godt dø, men kun hvis spilleren ønsker det. Herefter kan han spille bipersoner og beskrive.

Opvarmning

Øv spørgekonceptet. Spil en scene i et rum - ikke nødvendigvis fantasy. Byg langsomt fortællingen og universet op gennem spørgsmål og spillernes improvisationer.

Castning og uddeling af roller

Introducer kort de fire roller. Stor forskel på, hvilke roller der passer til forskellige spillere.

- ☞ **Fyrsten:** Kræver spiller med autoritet og lederskab, men som også kan være svag og usikker. Skal kunne lide en rolle med tunge byrder, og som kan udvikle sig i mange retninger.
- ☞ **Navóstány, troldkarlen:** Spiller, der har lyst til en afdæmpet og mystisk rolle, men som også kan være handlekraftig og trække i tråde. Ikke nødvendigvis være i spotlight hele tiden.
- ☞ **Linús Kóliná, den indespærrede:** Spiller, der har det fint med ikke at have stor frihed. Passer til en, der kan lide at formidle stemning og følelser. Komme med hentydninger.
- ☞ **Ištévinia, den tilrejsende:** En rolle fuld af handlekraft og med en klart mål. Skal også kunne lide, at alting ikke bliver som forventet.

Første del:

Efterårets sidste dag

Tema og fokus

Introducere byen. Angst og afmagt. Byen kun en skygge af sig selv. En fremmed er ikke nødvendigvis en god nyhed.

- ☞ **Fyrsten** - mægtig og svag. Tynget af pligt. Spil på hans tvivl.
- ☞ **Ištévinia** - frisk nyt pust i byen. Møder uventet modstand. Spil på usikkerhed. Udfordr hans selvsikre facade.
- ☞ **Navóstány** - beslutsomhed og stærk tvivl. Spil både på magt og frygt for at fejle.
- ☞ **Linús Kóliná** - både forhutlet fange og mand med vilje af stål. Giv plads til at kommentere. Spil på det komplekse forhold til fyrsten og Navóstány.

Stikord

- ☞ Spilletid max. 2 timer
- ☞ Efterårets sidste dag
- ☞ Dagen for jomfruoffer
- ☞ Ištévinia ankommer
- ☞ Linús Kóliná kommer op fra hullet
- ☞ Isnende koldt, vintervejr på vej

Bipersoner og sidehistorier

- ☞ Vandringsmanden
- ☞ Kobberfamilierne
- ☞ Vagtkaptajnen
- ☞ Vagterne ved porten

Scener

Ištévinia vandrer mod byen

Passerer bjergpas. Hvad er det for en by, hun ikke har set i ti år?

Fyrsten i tronsal

Ild i ildstedet. Hvad er det for en dag?

Navóstány iler gennem slottet

Har haft et drømmevarsel. Hvad er det for en tradition, han har skabt?

Linús Kóliná fornemmet noget

En dag som alle andre - og overhovedet ikke. Hvad venter ham?

Møder og samtaler

Fx i tronsalen. Snak om det sære syn. Måske opsøge fangen i hullet. Etabler relationer.

Ištévinia ankommer til porten

Hvad ser hun. Lad de andre spille vagter. Hvordan tager de imod hende?

En fremmed i byen - hvad nu?

Rygter i byen, på kroen og i rendestenen. Børn stimler sammen, følger efter hende. Scener i husene og hos kobberkøbmænd.

Fanges hentes op

Døren går op. Hvem henter fangen? Hvad er det for en tur gennem borgen? Måske scene i tronsalen.

En jomfru skal vælges

Forsamlet på pladsen foran borgen. Fangen i lænker. Jomfru skal vælges. Træder Ištévinia frem? Kan hun ofres? Ser hun sin far?

Anden del:

Op til bæstet

Tema og fokus

Frygten for bæstet i centrum. Alle scener bør handle om Šchlubemeer og dens rædsler.

- ☞ **Ištévinia** - sandsynlig nøglerolle. Spil på usikkerhed og alvoren, der går op for hende i bjergene. Hvordan reagerer hun på historier om dragen?
- ☞ **Fyrsten** - udfordret, ting udvikler sig i uventede og ukontrollerbare retninger. Spil på frygten for bæstet og angsten for forandringer
- ☞ **Navóstány** - udfordret på sin position og autoritet. Bange for, at det hele falde sammen.
- ☞ **Linús Kóliná** - sidder enten fanget eller er hevet med på rejsen. Spil både på angst og håbefuldhed over nogen er rejst afsted. Frygter også bæstets hævn.

Briefing

- ☞ Spillerne skal vælge en rejsende
- ☞ Behøves ikke være en hovedperson
- ☞ Vent med at fortælle, hvem det er til første scene

Stikord

- ☞ Spilletid ca. 1 time
- ☞ Vintervejret tager til
- ☞ Fokus på bæstet og historier om det
- ☞ Angsten tager til, jo nærmere man kommer
- ☞ Bæstet er forsvundet og har været det i flere år

Bipersoner

- ☞ Vandringsmanden - ved at bæstet er væk. Brief spilleren, hvis han vælger at spille ham.

Scener

Første aften ved bålet

Introducer de rejsende. Trykket stemning. Hvorfor er de rejst afsted?

Rejsen op i bjergene

Udmattende og kold vandring. Vinteren bliver værre. Mere og mere dødt og afsvedent. Frygt for det, der venter.

Hvorfor er de rejst afsted?

Hvorfor vil de konfrontere bæstet? Hvordan har de rejsendes liv været indtil nu.

Historier om bæstet

Fortællinger om bæstet og om det første angreb. Eskaler frygten.

Klip tilbage til byen

Spil et par scener i byen med dem, der er tilbage. Hvad frygter de, der vil ske? Fortæl om stemningen.

Ankomst til offerpladsen - bæstet er væk

Offerplads for enden af lang kløft. Over en bakkekam. Pæle kan anes i sneen. Kvindelig hænger fra pælene. Nogle er svedne, men de sidste er sultet ihjel.

Hvad nu? - Afslutning på anden akt

Hvordan reagerer man på, at bæstet er væk? Hvad vil de gøre nu? Drager tilbage mod byen.

Tredje del:

Nye tider

Tema og fokus

Forandring og frygten for forandringen. Frygt for nye tider og at miste det, man har. Også håb for fremtiden.

- 🕒 **Fyrsten** - kan gå mange veje. Holder han på sin magt, eller mister han den? Spil på angst for det nye og hans samvittighed.
- 🕒 **Navóstâny** - evæge sig i mange retninger. Har været bundet op på at forstå bæstet - så hvad nu? En ny plads. Spil på magtesløshed og evne til at sno sig.
- 🕒 **Ištévinia** - enten sejrrig eller en fiasko, alt efter modtagelsen af bæstets forsvinden. Kan ende som alt fra fange til ny fyrste. Kan blive kastebold. Spil på manglende erkendelse af egen rolle. Kan måske gøre en forskel i magttrummet.
- 🕒 **Linús Kóliná** - slipper måske ud hullet. Kan endda generobre magten. Hvordan forvalter han nye tider? Lært af fortiden, eller gentager han fejl og dekadence? Spil på grådighed, ufejlbarlighed og måske hævntrøst.

Stikord

- 🕒 Spilletid maks. en time
- 🕒 Rejsende vender tilbage
- 🕒 Men hvad fører det med sig af omvæltninger?
- 🕒 Hvordan reagerer fyrsten og borgerne?
- 🕒 Hvad betyder frihed, når der stadig er knaphed?
- 🕒 Meget hård vinter
- 🕒 Manglende ressourcer
- 🕒 Endnu ikke klimaks

Scener

De rejsende vender tilbage

Kommer ned fra bjergene. Spil måske vagterne. Hvordan tager byen imod? Hvad fortæller de rejsende?

Konfrontation med fyrsten, Navóstâny og måske kobberkøbmændene

Ny situation giver konfrontationer. Lad hovedpersoner og vigtige bipersoner tale sammen. Magtkamp?

Bevarer fyrsten magten?

Hvem ender på tronen? Sker det fredeligt?

Festligheder

Bliver der holdt fest for at fejre de nye tider? Hvad koster det af sparsomme ressourcer?

En ny dagligdag

Hvordan går livet igennem vinteren? Kommer der gang i handel, eller bliver ressourcerne mere og mere knappe? Hvad betyder det for stemningen?

Overgang til fjerde del

Gå videre med fjerde del, når en ny dagligdag har indfundet sig.

Fjerde del:

Bæstet vender tilbage

Tema og fokus

Stigende angst for dragens genkomst. Hybris og nemesis som omdrejningspunkt. Selvom alting er på vej til det bedre, kommer frygten snigende. Enten bliver det ignoreret, eller også opsluger angsten langsomt byen.

- ☞ **Fyrsten** - kan nemt synke ned i frygt og paranoia. Måske har hangivet for meget slip og svigtet sit ansvar, så borgernes frihed atter vækker dragen. Vil måske forsøge at tilbageerobre magten.
- ☞ **Navóstány** - stor frygt for dragens tilbagekomst. Ser kryptiske tegn. Lytter man til ham, og tror han selv på det?
- ☞ **Ištévinia** - kan måske endelig få den konfrontationen med Schlubemeer, hun har svoret. Er det hendes mål, eller er der nye pejlemærker? Vil hun hellere holde fast i eventuel magt end holde et løfte?
- ☞ **Linús Kóliná** - kan gentage fordums dumheder og igen vække dragen. Sidder han igen på magten vil han måske nægte at tro på signalerne - eller lader sig opsluge af angst, så han strammer grebet, ligesom fyrsten gjorde før ham?

Stikord

- ☞ Spilletid maks. en time
- ☞ Forår på vej
- ☞ Små tegn på bæstet viser sig
- ☞ Snigende fornemmelse
- ☞ Ignorerer man tegnene - eller fylder de alt?
- ☞ Personlige opgør og magtkampe fremfor dragekamp
- ☞ Ingen forklaring på, hvorfor bæstet kommer igen

Bipersoner

- ☞ Schlubemeer - lad en eller flere spille tegnene på bæstets genkomst. Gerne subtilt i starten.

Scener

Vinterens sidste dag og genåbning af kobberminerne

Dagligdagen er vendt tilbage. Måske en stor fest. Kobberminerne åbner måske. Bliver der holdt tale?

Tegn på bæstets genkomst

Starter i det små. Kvæg forsvinder, afbrændte bjergsider. Senere rygter om vingeslag og måske mareridt og tegn i væskerne.

Hvordan reagerer hovedpersonerne på tegnene?

Tror de på bæstets genkomst? Tager de forholdsregler eller fortsætter de nye tider som hidtil?

Schlubemeers angreb - det store klimaks

Eventuelt en stor fest. Ild og død. Bagtæppe for personlige opgør og konfrontationer. Måske ser vi aldrig dragen.

Intet drageangreb - Alternativt klimaks

Hvis det hele handler om paranoia, der tager til, vender bæstet måske ikke tilbage. Måske synker byen i stedet blot ned i angst.

Epilog - hvad nu?

Hvordan ser fremtiden ud for byen? Alt ved det gamle? Eller er der lys?

Persongalleri

Hovedroller

Méstíny Devódas - Fyrste

Navóstány - Troldkarl og spåmand

Linús Kóliná - Indespærret kobberkøbmand

Ištévinia Lakúnas - Tilrejsende omstrejfer

Bæstet

Šclubemeer - Bæstet i bjergene

Flere navne

Janúsz

Aleš

Ilôva

Bedřich

Tômás

Blazej

Istévir

Branislav

Lókásj

Cecilie

Iríniâ

Dôbromil

Lôvíjs

Eliška

Nâvinjána

Evžen

Forslag til bipersoner

Olég - Vagtkaptajn

Piotr - Page på borgen

Vânja Válinô - Vandringsmand, hyrde, bøddel

2 kobberkøbmand i husarrest samt deres familier

Vagter på borgen og ved byporten

Børn i gaderne

Sladrende gæster på byens beværtninger

Unge jomfruer

Køkkenfolk på borgen