

Gargantuan



Troels Ken Pedersen

Fastaval 2016

Indhold

Velkommen til.....	2
Setting.....	3
At spillede Gargantuan.....	5
Stil, sprog og regler.....	6
Ensemblet, spilleders oversigt.....	7
Forløbet i detaljer.....	11
Spilleleder-materialer.....	17
Spiller-materialer.....	24

Forventet spilletid: 5 timer

Antal spillere: Fire plus en spilleleder

Stikord: Steampunk, ordrollespil, drama, ensemble, katastrofe

Spillertype: Du har lyst til at have intense relationer, til at bringe et fantastisk luftskib til live gennem medfortælling og bipersonsspil, og til at lege med svære emner som race og klasse.

Spilledertype: Du har lyst til at skubbe til spillerne gennem bipersoner, og du kan holde adskillige bolde i luften uden at tiden skrider for meget.

Om forfatteren: Troels tror heftigt på rollespillere som medskabere, og har en tendens til at holde med goblinerne.

Tak til Anne Vinkel, David Silset, Dennis Hellstrøm, Mads Kirchhoff, Marie Skouenborg, Morten Fisker, Jakob Zimmermann og Kikko Henriksen for spilstest, Anne Vinkel (igen) og Anissi Thorndal Abu Ghazaleh for sparring og Oliver Nøglebæk for mode-illustrationen. Samt til Katherine Addison for romanen *The Goblin Emperor*, som gav mig idéen.

Printes ensides, som landskab.

Velkommen til

Gargantuan er et enormt luftskib på vej over Oceanet fra Den Kejserlige Elver-Republik til De Nye Territorier. Skibet drives af elvernes fineste alkymi og er så velbygget, at det ikke kan styrte ned. Overklassen og officererne om bord er elvere, underklassen og tjenerne er gobliner. Elvere er smukke, vise og gode, mens gobliner er grimme, tåbelige og usle – nogle elvere er så gode, at de endda mener at gobliner bør have rettigheder.

Spillet forløber over tre akter. I første akt etableres det normale samt hovedpersonerne og deres problemer. I starten af anden akt sker der en katastrofe og i aktens løb eskalerer dens konsekvenser mens de fleste fortsætter som var intet hændt – skibet er jo styrtefrit. I tredje akt står det klart at skibet vil styrte ned, og enhver som ikke skaffer sig plads i redningsballonerne vil dø.

Sprog og æstetik er udgangspunktet, dels i form af hvad vi alle sammen har i hovedet af billeder af koncepterne ”elvere” og ”gobliner”, dels i form af konkrete sproglige regler som binder og forpligter spillerne på hvordan de skal tale om elvere og gobliner. Elvere opvurderes og gobliner nedvurderes – uanset at det er etableret fra start, at de egentlig ikke er så forskellige at det gør noget. De sproglige regler er for så vidt de eneste ”hårde” regler, og spillet fokuserer på dilemmaer og relationer frem for mekanisk/praktisk problemløsning.

Fortællingen tager udgangspunkt i dynamikkerne i to par af hovedpersoner, som hver indeholder en elver og en goblin, og i hvilke én har den materielle magt mens den anden har magt af mere psykologisk karakter. De to par har mere eller mindre parallelle fortællinger, der deler luftskibet og ulykken som setting og som ved et par lejligheder krydser hinanden, men de kommer ikke nødvendigvis til at blive vævet tæt sammen. Spillerne deltager i den ”anden” fortælling gennem beskrivelser og spillerstyrede bipersoner. I starten forfølger alle deres egne umiddelbare mål, måske med hjælp fra deres partner, måske i skjul fra dem. Når katastrofen sker, trækker det gradvist

tæppet væk under deres egne fortællinger som de selv ser og udfører dem, og skræller efterhånden kompleksiteten og individualiteten ned til rå spørgsmål om magt, liv og død.

Det ene par er den rige goblin Dosidicus Gigas og elveren Illex Argentinus, som er af en fornem og slemt forgældet gammel familie. De er formelt venner og elskere, og elveren giver goblinen respektabilitet og adgang, mens goblinen betaler regningerne og holder elverens familie fra økonomisk og social ruin. Så langt, så forretningsmæssigt, men der er en erotisk dynamik mellem de to som skaber sprækker i deres selvbilleder og formål med relationen. Måske elsker de faktisk hinanden, på tværs af raceskel, skam og gensidig udnyttelse?

Det andet par er den skandaløse unge elver og goblin-rettigheds-forkæmper Tanningia Danae og den berygtede revolutionære goblin-forfatter Cass, som Tanningia er ved at smugle i sikkerhed fra Kejserlig Sikkerhed. Elveren føler sig ikke rigtig værdsat af goblinen, som på sin side er irriteret over elverens forkælede sorgløshed, men de har på hver deres måde brug for hinanden. Dette kan blive sat smertefuldt på spidsen, som katastrofen udfolder sig og gør uretfærdighedernes fulde omfang klart.

Gargantuan er et karakterdrevet steampunk drama om elvere og gobliner ombord på et fantastisk luftskib, som fysisk og tematisk minder om Titanic. Med elvere og gobliner bruger scenariet klassiske fantasy troper til at lege med racisme og klasseundertrykkelse, og følger fordømmes vej fra sprog og skønhedsideal til noget, der faktisk forårsager lidelse og død. Der er en masse gråtoner og nuancer i karakterernes og deres problemer, men når ulykken til sidst eskalerer og der ikke er redningsballoner nok til alle, bliver racismen og klasseundertrykkelsen alligevel meget konkret, og kan komme til at bestemme hvem der lever og hvem der dør.

Setting

Gargantuan foregår i et alternativt univers hvor alle folk er enten elvere eller gobliner, i begge tilfælde næsten lige som mennesker, bare med lange, spidse ører.

Vi er et vagt defineret sted mellem 1820 og 1920 ift. teknik og stil. Der er en Kejserlig Elver-Republik, som også har en masse gobliner som indbyggere, både i Moderlandet og i De Nye Territorier. Elverne er overklassen, goblinerne er underklassen som har få og skrøbelige rettigheder. Kloge gobliner ville ønske at de var elvere, men bliver det aldrig. Tåbelige gobliner er vrede på elverne over deres overlegenhed, men mangler evnerne til at gøre effektivt oprør.

Mode

Herremoden for stilbevidste elvere tilsiger guldknapper, gyldne børster på skuldrene og et militærisk snit. Damemoden for stilbevidste elvere tilsiger lange kjoler med fyldige skorter og maritime temaer i dekorationen (matroskraver, ankere, blækspruttearme mm.). Se mode-illustrationen. Såvel herrer som damer bærer smykker med ædelsten. En elver uden ædelsten er at regne for latterligt nøgen.

Videnskab

De vigtigste videnskaber er *alkymi* og *astrologi*. Alkymi kan bruges som paraply og stand-in for de fysiske videnskaber, fysik, kemi, medicin mm. Astrologi kan bruges som paraply og stand-in for de fleste åndsvidenskaber, psykologi, økonomi, historie, filosofi mm.

Teknik

Det er dampmaskinerne og de alkymistiske miraklers guldalder! En tidsalder, hvor det enorme luftskib *Gargantuan* er muligt.

Våben

Hvis det af en eller anden grund skulle blive relevant, har pistoler og geværer ét skud. Derefter bruger man sværd, bajonetter, knive eller forhåndenværende. Fægtekunsten er højt respekteret, selv om det strengt taget er forbudt at duellere, og en elver fægtemester er yderst dødbringende.

Navne

Elvere har statelige og smukke navne med lange, traditionsrige historier.

Gobliner har enstavelses-navne, ofte med øgenavne oveni. Hvis en goblin forsøger at tage sig et prætentivt navn, vil både elvere og gobliner oftest forkorte det ned til én stavelse, når de bruger det. Kun gobliner nedværdiger sig til at tage øgenavne i deres mund.

Forskellen

Der er meget små forskelle mellem elvere og gobliner i ophav og noget mere i opvækst. Dette afsnit præsenterer elvernes værdier og synspunkt, som er dominerende og som scenariets sprog-regler understøtter. Men for en god ordens skyld: Når de fleste gobliner er lave, krogede og lever kortere end elverne, er det fordi de er under-ernærede og tvunget til at arbejde sig mere eller mindre ihjel.

Gode egenskaber efter race

Elvere er intelligente, kreative, dybsindige, disciplin-erede, civiliserede, kærlige og yndefulde.

Gobliner er hårdføre og muntre.

Udseende efter race

Elvere er lyshudede, fine knogler, værdige og bærer ædelsten som smykker.

Gobliner er mørkhudede, har grove træk og bliver let beskidte.

Ægteskab

Elvere har *ægtefæller* med modsatte køn, og ægteskaber er praktiske partnerskaber mellem slægter. De kendetegnes af *loyalitet* og *forpligtelse*.

Gobliner er liderlige og lumske, de parrer sig som dyr uden tanke og skønhed, og de rotter sig sammen med kumpaner ud fra gensidig egoisme.

Venskab

Elvere har *venner* og *elskere* af samme køn som dem selv. Deres forhold kendetegnes af *hengivenhed* og *kærlighed*. Det er aldeles acceptabelt for gifte elvere at have en elsker.

Det hænder at *gobliner* forfører elvere ud i dyrisk vellyst. Gobliner kan være kumpaner med samme køn og kneppe med det modsatte – de har ingen orden i deres forhold.

Progressiv Underholdning

Progressiv underholdning er gobliner og goblin-hed brugt som underholdning af de af elverne, der opfatter sig selv som progressive og goblin-venlige. Dybest set betragter også disse folk elver-hed som æstetisk overlegent, men finder goblin-hed tiltrækkende som *fetish*, noget som er spændende for undtagelsens, regelbruddets og grænseoverskridelsens skyld. Her er et billede fra den virkelige verden, som ret godt opsummerer Progressiv Underholdning. Dette er Josephine Baker i hendes berømte

banan-skørt fra 1925. Hun var en stor kunstner, men tag lige et kig til på en sort kvinde, der danser iført et skørt af bananer. Det er Progressiv Underholdning i en nøddeskal – en lille ting, som dog er et vigtigt stil-element i scenariet.



At spillede *Gargantuan*

Ud over det åbenlyse, at være ordstyrer og den som ved hvad der skal ske, er dine vigtigste opgaver følgende.

Du skal **formidle** spillets regler og metoder til spillerne og hjælpe dem med at bruge dem. Det vil sige scenesætning, når spillerne står for det. Du skal også håndhæve reglerne for beskrivelse af elvere og gobliner, hårdt og kontant. Se sprog-reglerne i afsnittet ”Stil, sprog og regler” på side 6. Retningslinjerne for scenesætning er nedenfor.

Du skal **fremmane** luftskibet og folkene på det, og hjælpe spillerne med at gøre det samme så godt som muligt, så spillerne kan **mærke** luftskibet. Nøglen er at beskrive effektivt. Giv brugbare oplysninger uden at beskrive for meget, og læg et enkelt stykke kolorit ind om steder og personer. Så har spillernes fantasi et frø, der kan spire op til smukke drømme.

Det er din opgave at holde styr på **tid og fremdrift** ved at klippe scener, afrunde akterne, eskalere presset på spillerne så det giver mening ift. tiden. Det er MEGET vigtigere at tiden ikke løber fra spillet så det taber tempo og energi, end det er at konflikter bliver ført til dørs og løse ender bliver bundet op – når luftskibet styrter, venter det ikke på nogen. Klip gerne før scenen holder op med at være interessant. Scenerne må godt dvæle en lille smule i første akt, men ikke for meget, og som spillet skrider frem bør du klippe mere og mere aggressivt.

Du skal **presse spillerne** gennem bipersoner og gennem eskalering ift. hovedpersonernes relationer og dilemmaer, og gennem den eskalerende

katastrofe i spillets senere dele. Det pres, du lægger på spillerne, er vigtigt for at få spillet til at bevæge sig interessante steder hen. Omvendt bør du også være opmærksom på det, hvis en af dine spillere lader til ikke at have det godt, og gøre noget. Det bliver formentlig ikke et problem, men det kunne ske.

Systemløst som system

Når du som spilleleder skal bedømme, hvad der skal være udfaldet i tvivlsomme situationer. Nogle gange vil støtte-arket til den pågældende akt give specifikke retningslinjer. Her er de generelle, betragtet som prioriteringer hvor den første er den vigtigste men de efterfølgende om muligt også skal tænkes med.

1. Lad det ske, som er det mest **troværdige** i sammenhængen.
2. Lad det ske, som bedst tjener til at **gradvist konfrontere** hovedpersonerne med deres personlige dilemmaer ift. race og klasse. Gradvist er vigtigt! Tingene bør først kamme helt over i tredje akt.

Effektiv **scenesætning** er en af nøglerne til at få spillet til at glide, og det skal du hjælpe spillerne med. Scenesætning skal bruge:

- **Hvem**
- **Hvor og hvornår**
- **Situation, dynamisk**

Det sidste er ret vigtigt, og forstås som at scenen starter i bevægelse, ikke at udfaldet er bundet. Spillet bliver meget mere dynamisk når vi har en idé om scenens kurs fra start, og ikke skal fumle rundt efter hvad der skal ske. Det er en gang imellem OK, hvis der ikke sker noget videre i situationen. Det er dog godt at vide fra start, så I ved at det bare er et lille billede af en tilstand. Ofte vil scenesætning i praksis foregå ved at du spørger en spiller hvad deres hovedperson vil gøre, og så vil du, spilleren eller en spiller som styrer en relevant biperson sætte scenen, evt. i samarbejde.

Alle spillere behøver ikke have en karakter i alle scener! Det er faktisk oftest bedst, hvis scener har to eller tre, højst fire karakterer i spil. Hvis scenerne er nogenlunde korte og du sørger for at spotlyset rykker videre til de, der har siddet over, er det ikke et problem. Du kan stille spørgsmål om omgivelser og forbigående til spillere som sidder en scene over, hvis du vil. Dette kan give

god kolorit og følelse af liv på Gargantuan, samtidig med at det holder dem engagerede.

Stil, sprog og regler

Gargantuans visuelle stil er steampunk, det vil sige en version af industri-romantik som er fantastisk, overdreven og eksotisk. Det er 1820-1920 som det aldrig var, en utopisk version. Denne lækre udgave af industrialiseringen er elvernes stil, og goblinerne er den snuskede, træse skyggeside. For at scenariet skal have tænder er det vigtigt at spillerne engagerer sig i skibets og elvernes steampunk-lækkerhed, for på den måde får de noget følelsesmæssig klangbund for at være aktive medskabere af undertrykkelsen i spillets fiktion. Mode-illustrationen er med til at sætte dette i gang, og spillets fokus på fysiske beskrivelser undervejs holder gryden i kog.

Steampunk. Tænk tandhjul, blank messing, og umulige science fiction-vidundere drevet af damp og trykluft, oplyst af gas-lamper. Tænk det mest stilfulde, 1800-tallet kunne opbyde, store skorter af satin og brokade, velsiddende uniformsjakker med blanke metalknapper og gyldne snorebørster på skuldrene, i glimt blandet vildt med rå punk og overraskende tentakler.

Spillet er mekanisk set systemløst, men der er struktur og instrukser, og så er der på ét enkelt punkt hårde regler, nemlig forspilleres beskrivelser af elvere og gobliner. Stil og æstetik er ekstremt vigtige i scenariet. Fordi dette er ord-

rollespil betyder det, at det er vigtigt hvordan vi taler og beskriver – det er sådan, stilen bliver synlig. Når stilen er så vigtig i dette scenarie om race og klasse er det også fordi den faktiske virkemåde af disse til dels er æstetisk; hvidhed og overklasse (elvere) er først og fremmest lækkert, smukt og cool, og dette retfærdiggør socialt og psykologisk set uligheden. Når underklasse og ikke-hvidhed (gobliner) en gang imellem inddrages som noget lækkert, er det ofte afgrænset som en undtagelse og behandles som **fetish**, noget som er spændende for undtagelsens, regelbruddets og grænseoverskridelsens skyld – det er meningen med den ”progressive underholdning”, vi møder i Den Progressive Salon ombord på *Gargantuan*, og det farver adskillige seksuelle situationer mellem elvere og gobliner i spillets løb.

Sprog-regler

Elver-spillere må beskrive gobliner. Goblin-spillere må ikke beskrive elvere.

Ædelsten

- Når man beskriver en elver, **skal** man fortælle hvilke ædelsten de går med (og det gør de!).
- Når man beskriver at en goblin bærer ædelsten, **skal** man sige ”som en elver”.

Fysiske skavanker

- Når man beskriver en goblin, **skal** man nævne en specifik fysisk skavank. ”Goblin” tæller ikke.
- Når en spiller beskriver en elver med noget, der kunne tolkes som en fysisk skavank, **må det kun** ske i en hvisken. Det er uhøfligt at sige højt.

Ensemblet, spillers oversigt

Her er en oversigt over scenariets karakterer og deres brug, i dine og spillernes hænder. Der er som bilag et handy oversigtsark, ”karakterer”, du kan støtte dig til under spillet. Spillernes hoved- og bipersoner er kun groft skitseret her, detaljerne kan du læse i spillernes materialer. Hver spiller styrer en hovedperson og to bipersoner, alle af samme race. En af de to bipersoner er i stand til at hjælpe en anden spillers hovedperson med at opnå sine ønsker, hvis de kan blive overbevist. Ud over cast-of-thousands statister har spilleren otte væsentlige bipersoner; fire *udfordringer*, karakterer som hver især kontrollerer adgangen til det, en hovedperson ønsker (og de spillerkontrollerede bipersoner kan give adgang til ”udfordringerne”), samt fire *trusler* som repræsenterer autoriteternes umiddelbare evne til at gøre fortræd. Spillekaraktererne er mere indgående beskrevet i dette afsnit.

I praksis vil det meste af spiltiden gå med hovedpersoner, der taler med hovedpersoner eller spillerstyrede bipersoner. Du kommer som spiller til at have en mindre men ikke ubetydelig del spiltid, med vægt på udfordringerne i starten af spillet og truslerne i slutningen. Man bør ikke spille over for karakterer, som man også selv kontrollerer.

Ud over race er alle karakterer i spillet organiseret over to træk; spændt ud mellem dem, kan man sige. De har et *ønske* som er hvad de godt selv ved at de vil, og et *behov* som er det de ikke nødvendigvis helt vil indrømme for sig selv, men som i en snæver vending vejer tungere end ønsket. Det giver plads at røre sig på for den som styrer karakteren.

Generelt kan du finde på flere personer efter behov, men gør det ikke i vildskab. Laver du nye elvere, så brug navne fra navnelisten på fortælleregler-støttearket, og husk selvfølgelig at overholde reglerne for beskrivelse, når du introducerer nye bipersoner. Enstavelses-navne til gobliner kan du naturligvis frit finde på.

Hovedpersoner

Der er fire hovedpersoner i to par, A/C og B/D. I hvert par har én den materielle magt, mens den anden har magt af mere psykologisk karakter, og én er elver og én goblin. De to par kommer formentlig til at have parallelle historier uden specielt meget direkte berøring med hinanden, og det er OK. Hver af hovedpersonerne har som nævnt en udfordring, et konkret intrige-mål som er vigtigt i første del af spillet. Læs hovedpersonernes fulde beskrivelse grundigt. Se under spiller-materialer.

Illex Argentinus (A) og Doss (C). De to mænd er elskere efter elver-skik.

Illex Argentinus (A) er en ung elver-mand af en fornem men slemt forgældet slægt. Han er blevet Doss' ven og elsker, og giver Doss kontakter og status til gengæld for at Doss holder familiens kreditorer stangen. Illex **ønsker** at opretholde sin slægts status, og har **behov** for at udleve sin skamfulde forelskelse i Doss. Illex' **udfordring** er skandale-journalisten Jill, som han vil forhindre i at skrive en ydmygende sensations-artikel.

Doss, eller **Dosidicus Gigas** (C) er en rig og succesfuld goblin fabriks-ejer, der stræber efter social såvel som økonomisk succes i elver-samfundet. Han har fået Illex Argentinus som ven og elsker, og søger nu også en elver-hustru som partner i at udbygge sit forretnings-imperium. Doss **ønsker** magt og rigdom, og har **behov** for accept, specielt fra sin elsker. Doss' **udfordring** er jernbane-dronningen Watasenia Scintillans, som han ønsker at gifte sig med.

Taningia Danae (B) og Cass (D). Elveren hjælper goblingen på flugt fra Kejserlig Sikkerhed.

Taningia Danae (B) er en ung, rig elver-kvinde og goblin-rettighed-aktivist. Hun hjælper goblingen Cass med at krydse Oceanet

forklædt som sin tjenestepige. Tanningia **ønsker** at gøre oprør mod sin privilegerede elver-baggrund, og har **behov** for at blive følelsesmæssigt accepteret af gobliner, i særdeleshed Cass, som Tanningia er lidt forelsket i. Tanningias **udfordring** er forlæggeren Gonatus Fabricii, som hun vil have til at udgive sin roman.

Cass (D) er en revolutionær goblin-forfatter af romaner og politiske pamfletter. Cass finder Tanningia Danae velmenende og uundværlig men irriterende. Cass **ønsker** at trække sig tilbage fra revolutionen og finde sin datter Kiff, som er i sikkerhed hos sin far i De Nye Territorier. Cass har **behov** for at kæmpe mod undertrykkelsen af goblinerne. Cass' **udfordring** er overmaskinmester-assistent Kell, som er hendes mands fætter og ved hvor hendes datter er.

Spillerstyrede bipersoner

Der er otte af dem, af hvilke fire er knyttet til udfordringer og oplagt kan tjene som hjælpere, hvis man kan overtale dem ved at appellere til deres ønsker og behov.

Spiller A:

Dr. Eledone Cirrhosa, skibslæge, kender til skrækkelige forhold i maskinrummet

Ønsker et venligt øre til skrækkelige lægehistorier, **behøver** bekræftelse af sin godhed

- kan hjælpe Cass (D) med at påvirke Kell

Nautilus Pompilius, frustreret luftmatros

Ønsker penge, **behøver** respekt

Spiller B:

Sepiella Japonica, vin & spiritus-grossist

Ønsker smiger, **behøver** modspil/humor

- kan hjælpe Doss (C) med at få adgang til Watasenia Scintillans, som er ven af Sepiella

Argonauta Argo, fortrukken modeskaber

Ønsker spænding, **behøver** venlighed

Spiller C:

Fen, ghost writer

Ønsker respekt, **behøver** udløb for sin vrede

- kan hjælpe Tanningia Danae (B) med at påvirke Gonatus Fabricii, hendes arbejdsgiver

Jess, ambitiøs luftmatros

Ønsker anerkendelse, **behøver** penge

Spiller D:

Heck, astral-korrespondent (telegrafist)

Ønsker venlighed, **behøver** penge

- kan hjælpe Illex Argentinus (A) med at påvirke Jill

Moll, eksotisk danser

Ønsker penge, **behøver** venlighed

Spillelederstyrede bipersoner, udfordringer

Gå efter to stadier: Først skal hovedpersonerne opnå en introduktion til et mere indgående møde, senere. Og så et møde, hvor de alvorlige ting kommer på bordet. Lad det ikke være i én og samme scene.

Jill, udfordring for Illex Argentinus (A)

Jill er goblin og succesfuld freelance-journalist. Hun skriver sligbrige, afslørende artikler om de rige og kendte, og selv om hendes stil er skandaløs snarere end indigneret, opfatter hun sig selv som en art forkæmper for de undertryktes rettigheder ved at afsløre de rige og mægtiges hykleri og udskejelser. Hun tjener penge på at sælge sine skrivelser til den kulørte presse, men hun tjener også mange penge på *ikke* at udgive ting – afpresning, slet og ret. Hun har overlevet to mordforsøg.

Nu er hun ombord på Gargantuan og i gang med at skrive en historie om Illex Argentinus' og Doss' kærlighed, hvilket familien Argentinus ville være ret pinligt berørt over at se udbasuneret i offentligheden. Jills plan er primært at bruge projektet til at presse penge af Illex, men egentlig er hun blevet fascineret af sit projekt. Under den kyniske overflade er hun romantiker, og ønsker brændende at finde bevis på, at Illex og Doss virkelig elsker hinanden på tværs af race-skellet.

Ønsker penge, **behøver** bevis på sand kærlighed. Hun samarbejder med astral-korrespondenten Heck.

Gonatus Fabricii, udfordring for Taningia Danae (B)

Gonatus Fabricii er ejer og chefredaktør for forlaget Sølvhøj, som både udgiver kontroversielle, progressive romaner og en profitabel strøm af kulørte romancer. Umiddelbart er han træt af de utrolig mange folk, der prøver på at overtale ham til at udgive deres hjemmestrikkede udgivelser på sit forlag, og har for vane at lege lidt

med dem som katten med musen før han knuser deres forhåbninger.

Men han er ikke blind for muligheder. Hans assistent og ghost-writer, goblinen Fen, kan blive sat til tage et kig på manuskripter, han modtager her på skibet (det er adskillige), og hvis Fen spotter et talent, kan man jo forfølge sagen. Eller hvis det er navn som er kendt, og endnu bedre har en rærlig skandale til at drive salget, kan man jo få Fen til at skrive noget brugbart, som kan udgives i et kendt navn. Som den ikke ukendte familie Danae, for eksempel, der er godt potentiale for skandale.

Ønsker et manus med en salgbar skandale tilknyttet, **behøver** tekst med talent bag og noget på hjerte (*host* Cass *host*). Han samarbejder med Fen.

Watasenia Scintillans, udfordring for Doss (C)

Watasenia Scintillans er en rig, midaldrende elver-kvinde som driver et yderst succesfuldt tog-imperie i De Nye Territorier – hun har arvet det for et par år siden, og driver det dygtigt. Hun har modtaget en del tilbud om ægteskab, men mange af dem er fra mænd som er ude efter hendes rigdom og ikke rigtig har så meget at tilbyde et partnerskab. Hun har brug for en ægtemand som selv har både penge og forretningstalent, som kan hjælpe hende med at bygge en vældig arv.

Hun har haft både elver-mænd (upassende!) og kvinder som elskere, specielt før hun arvede, men elvere gør ikke så meget for hende i sengen. Hun fantaserer om gobliner med stor pik og ikke så mange fine fornemmelser, og drømmer stadig om en goblin-trommeslager, hun var sammen med en enkelt gang for år tilbage. Men den slags taler hun selvfølgelig ikke om, når hun er ædru.

Ønsker en egnet partner, **behøver** svedig goblin-pik. Hun er ven (men ikke rigtig elsker) med vin & spiritus-grossisten Sepiella Japonica.

Kell, udfordring for Cass (D)

Kell er overmaskinmesterassistent på Gargantuan. Det vil sige at en elver er maskinmester og får en masse penge for det, og Kell holder skibet i luften ved at drive sine arbejdere (gobliner, naturligvis) til at arbejde utrolig hårdt under risikable forhold. Der er ofte både skader og dødsfald. Kell er stolt over sin høje (for en goblin) stilling og på vagt over for revolutionære, fagforeningsfolk og andre, som er ude på at gøre et hårdt job endnu hårdere. Han vil ikke have nogen ballade, men drømmer hemmeligt om at *nogen gør noget* ved de skrækkelige forhold.

Kell er fætter til den tidligere revolutionære Jot, som har fået et barn (pigen Kiff) med den berygtede pamflet-forfatter og urostifter Cass. Forrige år hjalp Kell Jot og Kiff over Oceanet til De Nye Territorier, og hjalp dem med at finde et sted at leve i Ny Gondolin, i Kobbersmedenes Gade. Kell vil ret nødig forbindes med en type som Cass, selv om han heller ikke gerne vil melde hende.

Ønsker at undgå ballade, **behøver** at nogen gør noget ved de skrækkelige forhold for arbejderne. Han er på venskabelig fod med skibslægen Dr. Eledone Cirrhosa, som efter bedste evne prøver på at lappe sammen på de tilskadekomne efter ulykkerne.

Spillelederstyrede bipersoner, trusler

Truslerne legemliggør forskellige sider af magten, og den er ikke din ven. De har personligheder, men deres funktion i scenariet er mere at sætte spillerne under pres end at give mulighed for reel personlig interaktion.

Kaptajn Architeutis Dux (gammel, stiv, forvirret)

Gargantuans ærværdige og distingverede kaptajn. **Ønsker** at opretholde sin facade trods sin svækkelse, **behøver** at fiske ved en lille skovsø. Hans funktion er at se imponerende ud på systemets vegne i starten og så personificere hvordan systemet falder fra hinanden sammen med antagelsen om *Gargantuans* styrtefrihed.

Kom. Sepia Officialis og **Sgt. Sull** fra Kejserlig Sikkerhed

Kommissæren (ældre kvinde, sortklædt og kold) **ønsker** at opretholde orden og traditionelt hierarki, **behøver** at ydmyge afvigere, sergenten (firskåren, arret, professionel dræber) **ønsker** at udføre kommissærens vilje, **behøver** at udøve magt. Deres funktion er at være det som gobliner og i særdeleshed Cass har at frygte; ikke fjender at besejre men en kraft at undgå. De tæver og indespærre som udgangspunkt mere end de dræber, og det er federe at de giver Cass noget at undgå end at de faktisk fanger hende. Men de skal være skræmmende! De er naturligvis bevæbnede med pistoler og knive, kommissæren desuden med et sværd, sergenten med en knippel.

Løjtnant Loligo Edulis (elegant, galant, brutal og dødbringende)

Løjtnanten er et smilende monster. Han **ønsker** at fremstå som en galant beskytter af det gode og smukke, og **behøver** at lemlæste og dræbe gobliner. Over for elvere som fremstår respektable er han høflig og varmt charmerende, over for ikke-respektable elvere er han kold og et et sted mellem slesk og sarkastisk; underdanige gobliner ignorerer han og over for opsætsige gobliner er han grusom og voldelig. Han er bevæbnet med pistol, kniv og sværd, og er dygtig og koldblodig. Hans funktion er at give elver-arrogance et ansigt i første og anden akt, og at slå gobliner ihjel på chokerende vis i tredje akt.

Forløbet i detaljer

Dette er en nøjere gennemgang, der er også forløbs-støtteark. Læs dette afsnit grundigt på forhånd, og brug støttearkene under spillet. Der er et for opstarten, og et for hver akt plus mellemspil.

Efter introduktion og casting forløber spillet over en prolog, tre akter og to mellemspil, og en epilog. I første akt etableres hovedpersonerne og deres relationer og problemer, samt livet ombord på luftskibet. I anden akt sker katastrofen og dens konsekvenser eskalerer i baggrunden, men folk ignorerer den fordi alle ved at skibet ikke kan styrte ned. I tredje akt går situationens alvor op for folk, og sociale privilegier og oprør bliver meget konkret synlige i kampen om de alt for få pladser i redningsballonerne.

Spillet kommer til at være morsomt i starten, og det er OK – du behøver ikke at bekymre dig over om spillerne nu tager spillet alvorligt. Efterhånden vil de morsomme elementer miste deres nyhedsværdi, og spillet vil gradvist blive mindre morsomt samtidig med at grumheden øges. Det sker nærmest af sig selv. Du skal bare sikre dig at du understøtter den gradvise eskalering, så ting konstant bliver værre, uden alt for pludselige ryk.

Introduktion

Byd spillerne velkommen og sig pænt goddag til hinanden. Introducér så konceptet. Et groft rids af temaerne – det handler om race og klasse, og hvordan disse ting virker i sprog og kultur. Gå dernæst settingen igennem noget mere detaljeret, så folk har billeder og associationer klar i deres hoveder. Brug gerne setting-afsnittet; følg det pænt tæt, og læg mode-bilaget frem til spillerne, så de kan se cool elvere. Allerede fra første stund bør du observere spillernes humør og kemi med hinanden – det skal bruges til casting.

Lav derefter en lille øvelse med spillerne: **Elver-navne**. Tag bilaget ”Opvarmning: Elver-navne” (som er alle elver-navne i scenariet) og en kuglepen, sig det øverste navn, streg det ud, giv listen videre og bed næste person gøre det samme med næste navn. Lad listen gå rundt (deltag kun selv med første navn) indtil I løber tør for navne. Spørg så spillerne, hvad de har af tanker og associationer ved de navne, der er gået rundt. Ikke lange udredninger, bare et ord eller tre. Bemærk nøje, hvem der havde lettere ved at sige de knudrede navne, og hvem der havde sværere ved det.

Casting

Du fordeler karaktererne til spillerne for at sikre sammenhæng mellem spillernes evner og karakterernes krav. De to spillere, som havde lettest ved at sige elver-navnene, skal spille elver-rollerne (A) og (B). Giv Tanningia Danae (B) til den mest muntre af dem, og Illex Argentinus (A) til den mindre muntre. Fordel goblin-rollerne (C) og (D) efter hvem der havde mest kemi med (A) og (B), Doss (C) til den som havde bedst kemi med (A) og Cass (D) til den som havde bedst kemi med (B). Hvis du er i tvivl, så giv Cass til den vredste af dem. Som udgangspunkt bør du ikke fordele ud fra spillernes køn, med mindre der er spillere som af egen drift har udtrykt stærke præferencer.

Giv så spillerne tid til at læse deres karakterer, både hovedpersoner og bipersoner, måske ti minutter eller så. Nævn at I vil gennemgå reglerne for sprog og ædelsten, så det behøver de ikke bekymre sig så meget om nu.

Sprogregler og opvarmning

Gennemgå reglerne for beskrivelse af elvere og gobliner, ædelsten og skavanker, og hvorledes disse er forskellige for elver-spillere (A og B) og goblin-spillere (C og D) – elvere må beskrive gobliner, men ikke omvendt.

Og så endnu en opvarmningsøvelse lige før det egentlige spil går i gang, for at spore spillerne ind på at spille sammen og reagere på hinanden. De skal tælle til 20 sammen – denne gang er du ikke med. Hvis de tæller i munden på hinanden, hvis de falder ind i et mønster, eller hvis den samme spiller tæller to gange i træk, skal de starte forfra. Bliv ved, til de når 20.

Prolog

Prologen er forberedelse som er *in character* eller som frembringer fiktion. Først skal I sammen beskrive luftskibet, og så skal I spille fire bipersonsscener, som sætter hovedpersonernes udfordringer op, så de er lige til at gå til i første akt.

Beskrivelsen går ud på at I skiftes til at sige noget om Gargantuans udseende, stil og funktion. Du bør tage noter på støttearket Indledning/prolog, og undervejs bør du væve spillernes påfund ind i dine beskrivelser. Dine indskud vil til dels være bundne, da der er nogle ting som skal siges. Mind spillerne om settingens steampunk-teknologi, og start så ballet med at sige at skibet er enormt, næsten 800 meter langt. Lad ordet gå rundt to gange, og beskriv på din anden tur ”astral-korrespondenten”, et mirakel af elver-kunst som tillader at beskedder udveksles med fjerne byer og skibe (telegraf). I mit hoved er det en stor finne af metal-filigran, som strækker sig mod himlen fra Gargantuans ryggrad, men find gerne selv på noget. Når hver spiller har fundet på to ting, kan du evt. tilføje en enkelt ting selv hvis du har lyst, eller du kan bare runde af med at bede dem om at lukke øjnene et øjeblik og se skibet for sig.

Reager gerne på spillernes input med diskret men synlig entusiasme – smil og nik. Hvis spillere finder på et eller andet som er helt galt, kan du gribe ind og bede dem rette til, eller sige at det er rygter men ikke passer, men prøv om muligt at acceptere og bruge også lidt vilde påhit. Én ting som du skal være vagtsom overfor er at en spiller måske vil finde på at maskinrummet er rart og behageligt. Spillet har brug for at maskinrummet er et skrækkeligt sted, hvor gobliner jævnlige kommer til skade. Scenariet går for øvrigt også

ud fra at der er et eller flere steder, hvorfra man kan afsende redningsballoner (flyvende redningsbåde), og at der langtfra er pladser nok til alle.

Biperson-scenerne er mellem en af de fire udfordrings-karakterer, som du styrer, og den spillerstyrede biperson, som kan hjælpe en hovedperson med adgang til den udfordring. Dette introducerer udfordringen og giver den relevante hovedpersons-spiller nogle håndtag at gribe fat i, og sætter samtidig spillerne i gang med scenesætning. Start med en scene, hvor hjælpe-bipersonen spilles af en rimelig hittepåsom spiller, sig at dette er en scene mellem udfordringen og bipersonen, og bed spilleren om at sætte scenen. Hjælp gerne hvis det ikke lige glider, f. eks. ved at din udfordrings-person tager kontrol over situationen. Scenerne foregår på Gargantuan, to dage inde i rejsen mod De Nye Territorier.

Husk spillerne på reglerne for beskrivelse af elvere og gobliner og håndhæv dem, nu og hele forløbet igennem.

Rækkefølgen er fri. De fire scener er med følgende personer.

Sladderjournalist Jill, udfordring for A, og astral-korrespondent-operatøren Heck (D).

Forlægger Gonatus Fabricii, udfordring for B, og ghost writer Fen (C). Etablér at Gonatus er gemytligt dominerende.

Tog-dronning Watasenia Scintillans, udfordring for C, og hende veninde Sepiella Japonica (B).

Overmaskinmesterassistent Kell, udfordring for D, og skibslæge Dr. Eledone Cirrhosa (A). Etablér at maskinrummet er et sted, hvor folk kommer til skade.

Første akt og mellemspill

Start op med intro-scener for de to par af hovedpersoner, og det foregår om eftermiddagen på en frisk og solrig dag. Slut med at de to par går i seng. Første akt bør tage ca. en time, og det er ret vigtigt at holde tiden.

Det vigtige i første akt er at etablere dels relationer og issues for hovedpersonerne, dels samfundet ombord på Gargantuan. Stemningen er let og morsom, på en satirisk/absurd måde. Racisme og klasse-undertrykkelse er alvorlige emner, som nok skal give morskaben en smule tænder under steampunken og fantasy-troperne, men ikke så mange tænder at det gør noget, endnu. Du behøver ikke arbejde for at gøre det morsomt.

I **par-scenerne** møder vi hovedpersonerne for første gang, i scener som spillerne sætter. Start med et par som indeholder den spiller, der var mest ferm til at sætte en bipersons-scene, eller som du finder for godt. Der er dog den specialregel for sætningen af netop disse to scener, at der ikke skal ske noget. De skal være dvælende (uden at vare alt for længe) og give os billeder af relationerne fra start. Det er også her, at goblin-spillerne C og D for at overholde sprog-reglerne skal finde på fysiske skavanker til Doss og Cass. Notér dem til senere brug på dit person-oversigtsark.

Derefter er det op til spillerinitiativ. Alle hovedpersonerne har intrige-mål at forfølge, og de er frisk kridtede op fra bipersons-scenerne i prologen. Hvis nogen vil sende deres hovedperson ud for at lede efter deres oplagte hjælper (det oplagte træk), så lad hjælper-bipersonens spiller sætte scenen – men husk, du klipper stadig, og husk at tempoet ikke må blive for lavt. Hvis nogen vil tale med deres hovedpersons-partner, er det OK at se lidt mere af dem sammen, men klip før talen bliver til snak. Hvis nogen vil opsøge deres udfordring direkte, er der ret lukket for det varme vand uden en introduktion. Det er muligt at Illex Argentinus vil opsøge kaptajn Architeutis Dux og bede ham om at gøre noget ved Jill. I så fald kan han få foretræde efter nogen venten, og kaptajnen vil så drikke te, være lidt fjern og love at se på sagen. Hold spotlyset i bevægelse. Sandsynligvis går det glat, men hvis en spiller eller to har svært ved selv at komme i gang, så hjælp dem blidt på vej.

Hvis det passer ind, så bring stederne Den Progressive Salon (hvor der er ”progressiv” underholdning med gobliner) og Den Klassiske Salon (hvor det er elvere, der står for smagfuld underholdning) i spil – de er gode modpoler at have i spillernes repertoire af steder til senere. Det vil være godt, hvis nogen (ikke nødvendigvis Cass) overhører kommissær Sepia Officinalis og Sgt. Sull, der spørger efter Cass, i første eller ikke for sent i anden akt.

Når alle har haft en eller to scener efter par-scenerne, er tiden sikkert ved at være gået. Skru så, så hårdt som det behøves, frem til endnu et sæt par-scener, hvor hovedpersonerne går i seng i deres kahytter om aftenen. Start med Cass og Tanningia Danae, og slut med Illex Argentinus og Doss. Det er oplagt og interessant for spillet at se det seksuelle i Illex' og Doss' forhold; bed dem om at skrue lidt op for varmen hvis ikke de gør det af sig selv. Vi behøver ikke at se dem have sex, men vi vil gerne se nogle gnister og have en idé om at der sker noget lige om lidt. Og når så det ellers er oplagt at klippe, så sig i stedet at en skikkelse i flyverbriller og seletøj firer sig ned uden for deres ko-øje og retter et apparat mod dem, et daguerreotypi-apparat som tager billeder ved at ætse et synsindtryk ind i en metalplade med syre. Det er naturligvis Jill. For ekstra effekt, og hvis det giver mening, på en måde så Illex kan se det men det er udenfor Doss' synsfelt så han kun opdager det, hvis Illex siger det. Prøver de at fange hende, er hun over alle bjerge.

Første mellemspill

Sig at tiden går, frem til eftermiddagen den følgende dag. Bed spillere B og D om at sætte en scene, hvor vi ser bipersonerne Argonauta Argo og Moll sammen. Det kunne f. eks. være i Den Progressive Salon?

Bed dernæst spillerne A og C om at spille en scene, men sæt den for dem, hvor luft-matrosene Jess og Nautilus Pompilius er ved at sikre en redningsballon som sidder løst og klapper i vinden. Vejret er smukt men lidt truende; Gargantuan flyver over et hav af lave skyer som skjuler Oceanet, og forude mod bagbord (venstre på skibssprog, hvis nogen spørger) er der et par vældige tordenskyer med lyn, som hæver sig i det fjerne. Når så der er

gået lidt tid og spillerne har talt lidt, sker der noget: et vældigt træ, mere end hundrede meter højt og med sin egen lille flyvende ø (se forsiden), dukker frem fra skydækket, langt væk men på kollisionskurs med luftskibet. Det er en laputisk baobab, og de kommer ellers aldrig så langt nordpå. Når matroserne prøver på at advare resten af besætningen, vil de simpelt hen ikke tro dem før de selv har set det. Klip når de en enkelt gang er blevet mødt med vantro – det er et perfekt setup til starten af anden akt.

Dette er det sidste gode sted til en pause.

Anden akt og mellemspil

Anden akt bør ligesom første tage ca. en time. Den starter om eftermiddagen med at katastrofen begynder, da luftskibet støder sammen med det flyvende træ, og slutter med at det står klart for alle at det faktisk er en katastrofe. I løbet af anden akt stivner smilet, så at sige. Eskaleringen af konflikter og grimhed støder ind i at spillerne er ved at have vænnet sig til steampunken, de spidse ører og sprogreglernes stivhed, så de tings værdi som beskyttelse daler. Hvis første akt har været lidt dvælende og langsom, så stram op og klip hurtigere, pres tempoet og spillerne.

Start med at sige at der går lidt rystelser gennem luftskibet, som folk bemærker, men derefter fortsætter alle som om intet var hændt. Spørg folk om hvad de så gør, ud fra en antagelse af at de fortsætter med at forfølge deres mål. Akten igennem bør du komme med tegn på at katastrofen eskaleres – flere rystelser, gaslys der flakker og sprutter, besætningsmedlemmer der løber hektisk rundt (men forsikrer om at situationen er under kontrol). Bipersonerne Jess (C) og Nautilus Pompilius (A) kan godt være klar over at der er problemer, og udfordringen Kell (overmaskinmesterassistenten) opdager ret tidligt katastrofens fulde omfang. Men generelt fortsætter folk deres liv, selv om det bliver klarere og klarere hvor skidt det står til.

Kommissæren og hendes sergent forfølger Cass i anden akt, men det er bedst hvis de ikke løber direkte ind i hende. Du kan evt. indskyde dem i en scene med Taningia Danae og sætte dem til at udspørge hende. Det ville også være godt at få Løjtnant Loligo Edulis i spil, så han er en bekendt figur i tredje akt, hvor han for alvor skal bruges.

Generelt, så bør aktens hovedbestanddel være at folk forfølger deres interesser – ligesom folk på skibet generelt gør. Prøv at være lidt subtil med at styre spillerne væk fra at reagere på katastrofen. Gør det gennem bipersoner. Hold spotlyset i bevægelse, og støt lidt op hvis en spiller er lidt for passiv med at forfølge sine interesser.

Nyttige ting i anden akt

Cass' udfordring, Kell, vil ret tidligt opdage at den er helt gal, men vil ikke bruge tid på at tale med Cass om det. Han har meget travlt med at prøve at redde luftskibet fra den eskalerende katastrofe, som også Gargantuans ledelse har svært ved at reagere på. På den måde vil Cass måske være forud for de andre hovedpersoner i at fatte alvoren.

Her er en *scene-idé*, som jeg varmt kan anbefale. Den passer godt ca. midt i akten og frem. Doss har fået skaffet sig en aftale om at spise middag med Watasenia Scintillans. Er det i den Klassiske eller den Progressive Salon? Sandsynligvis er Illex Argentinus og Sepiella Japonica der også (så kun spiller D er ikke med, inddrag evt. vedkommende i at beskrive omgivelser, folk og mad). I alt fald giver det mening at Doss og Watasenia flirter og føler hinanden på tænderne. Efter ret kort tid bliver hun business-like og udspørger ham om hans forretning, fabrikker og planer, for at fastslå hvordan han ville fungere som praktisk partner/ægtemand. Tal lidt om det, og klip så frem i tiden, og sig at Watasenia er gået godt til vinen. Hun skifter, lidt snaldret, emne til det der VIRKELIG interesser hende: Doss' forhåbenlig store, mørke, svedige goblin-pik. Hun vil vide, om han er velhængt, og vil nok også udspørge Illex om hvorvidt Doss er en god elsker,

for hun er træt af delikate, fintfølede elvere. Prøv at gøre det pinligt og ydmygende at hun når alt kommer til alt er mere interesseret i hans krop end i hans talenter. Træd i det.

Andet mellemspil

Hold det kort. Spørg spillerne hvor de (dvs. deres hovedpersoner) er, når det går op for dem at katastrofen er over dem og at deres liv er i fare, hvis de ikke handler. Hvem er sammen? Hvad sker der? Lav et øjebliksbillede, ikke en udredning af handlingsplaner.

Tredje akt og epilog

Tredje akt bør tage højst 40 minutter. Tempoet skal være højt, klip hårdt og pres ved enhver tøven. Gargantuan er ved at brænde, styrte ned og/eller falde fra hinanden, alt efter hvad der nu giver mest mening og du har lyst til at fortælle. Nu er det helt store spørgsmål pladserne i redningsballonerne. Der er alt for få af dem, kun lige knap nok til elverne om bord. Mandskabet vil forsøge at opretholde orden – det vil sige at sørge for at holde goblinerne væk fra de fine områder i almindelighed, og redningsballonerne i særdeleshed. Adskillige gobliner vil deltage i dette, i håb om at dette vil vinde dem en plads. Akten slutter med at katastrofen bliver så slem at alle, der ikke allerede er i en redningsballon på vej væk, er dødsdømte.

Tredje akt handler om hvad man gør under desperat pres, og helt specifikt om man vil bruge sine sociale privilegier i form af race og rigdom til at redde sit liv, når andre uden de privilegier dør fordi luftskibets (samfundets) indrettere ikke har regnet det for væsentligt at sørge for at de kunne leve. Og hvis man ikke har privilegier, hvor langt vil man så gå? Gargantuan fungerer sådan at med mindre nogen gør noget pænt drastisk, enten i form af at trække på magt og status i virkelig grov og aggressiv grad, eller slet og ret i form af vold, så er der plads til elvere i redningsballonerne, men ikke til goblinerne.

Goblinerne vil som udgangspunkt være desperate, men savne lederskab. De er også spredt ud over et ret stort område af skibet, og mange af dem arbejder under Kell for at redde det dødsdømte luftskib. Hvis en karismatisk person (Cass!) forsøger at tage lederskab, vil de meget hurtigt kunne få et par dusin gobliner med sig som er parate til at bruge vold. Dette vil ikke være nok til at overtage skibet eller modstå et organiseret modangreb fra mandskabet, men det vil potentielt være nok til at de kan bryde igennem afspærringer, kapre et par redningsballoner og slippe væk. Enhver effektiv goblin-plan vil indebære drab på adskillige elvere, inklusive forsvarsløse civilister.

Det fleste almindelige matroser, elvere og gobliner, er kun bevæbnet med knive, men elver-officererne har pistoler (med ét skud, men hvem vil være først?) og sværd, og trænedede elver-sværdfægttere er *dødbringende*. Med blankt stål og lynhurtigt benarbejde vil de kunne holde en korridor eller et lignende smalt sted mod et stort overtal af gobliner, og de vil dræbe og lemlæste nådesløst. I dette spil vil det i praksis sige truslen Loligo Edulis, som vil dukke op og begynde at slagte gobliner brutalt og effektivt, hvis et goblin-optøjer begynder at tage fart. Lad ham ikke slå hovedpersoner ihjel uden videre, men hvis en goblin går direkte op imod ham, dør de (det kan være et dødsstød som det tager lidt tid at dø af og tillader en scene til at runde af).

Rige elvere vil være tilbøjelige til at gøre lidt mindre fornuftige ting såsom at hente vigtige papirer og smykker i deres kahytter i stedet for at gå direkte i redningsballonerne. Her kunne det for eksempel være Watasenia Scintillans som vil gøre dette, og alt efter hvad der er gået forud, kan dette sætte Doss i et dilemma. Har du lyst til at lave en tyk og klassisk Titanic-reference, kan du sætte en elver-strygerkvartet til at spille i den Klassiske Salon, for hvem der nu vil høre på dem af både elvere og gobliner.

Det er vigtigt at både gobliner og elvere fremstår som personer med liv at miste, ikke bare snuskede horder eller snerrende monstrøse herrefolk. Slå et par børn ihjel, både goblin-børn som ikke kan komme i bådene eller klare sig i tumulten, og hvis gobliner kaprer en redningsballon eller to, skrigende elverbørn som bliver kastet i afgrunden. Katastrofen skal have lov at være knugende katastrofal.

Det er lige nu at alle karakterernes historier skal nå klimaks. Det kan godt betyde at en eller flere hovedpersoner dør eller ender i kløerne på kommissæren. Tving dem til at vælge hinanden fra eller til, og til at vælge hvad der er vigtigt for dem.

Vil **Illex Argentinus** udnytte sin høje status til at få Doss om bord i en redningsballon?

Vil **Taningia Danae** holde ved Cass, eller vil hun redde sig selv? Vil hun blive frastødt, når hun ser goblinernes kamp i den rene, råeste form?

Hvordan vil **Doss** reagere når kaos bryder ud og det viser sig, at han trods sin rigdom stadig er goblin? Vil han bruge sine penge og forbindelser til elvere til at redde sig, selv om det måske bliver under ydmygende omstændigheder? Og hvordan vil han have det med de fattige gobliners skæbne?

Vil **Cass** redde sig selv eller kæmpe for sit folk? Og hvor langt vil hun gå, når det bliver blodigt? Vil hun have venlighed til overs til ”Tan”?

Væv de to pars historier ind og ud af hinanden. De kan møde hinanden, og de vil med stor sandsynlighed møde konsekvenser af hinandens handlinger. Humor vil være ude nu, og det er muligt at spillere i stedet vil distancere sig ved hjælp af historiefortælling, dvs. at gå efter at bringe deres hovedpersoners fortælling frem til en forudsigelig eller opbyggelig pointe, i stedet for at engagere sig i desperationen og uretfærdigheden. En vis grad af historiefortælling kan være OK, og det er muligt at en spiller kan have et vist behov for distance. Hvis du tror at de kan klare det, så øv gerne grov vold mod deres historier. Prøver de på at lide en romantisk helledød, så lad dem blive tævet men ikke dræbt. Hvis de prøver på at holde taler, så lad fortravlede folk skubbe dem til side. Gør det grimt og virkeligt, ikke pænt og pædagogisk. Vær parat til at dræbe hovedpersoner, hvis det er hvad der virker mest troværdigt.

Epilog

Her sænkes farten igen. Nu er alt afgjort og det er tid til at betragte undergangen og skæbnerne.

Start med at fortælle hvorledes redningsballonerne flyver bort ud i natten. Bed spillerne om at beskrive efter tur, to runder, ligesom da I byggede skibet, men nu skal I ødelægge skibet.

Slut med at bede dem kort beskrive deres hovedpersoner set udefra, hvor de nu end er, levende eller døde, mens ballonerne flyver bort og Gargantuan går under. Reglerne for beskrivelse gælder stadig.

Debriefing

Hvis du føler at der er behov for det, så kør en debriefing. Det gøres således: Alle starter med kort at fortælle, hvad de føler lige nu, uden at nogen afbryder eller spørger, og det er helt OK ikke at føle en masse. Derefter taler I frit, ikke for længe. Hvis det lader til at kunne tage lang tid eller udarter sig til udredning og war stories, så opfordr til at henlægge samtalen til baren eller lignende.

Hvad sker der så?

Erfaringer fra spilstests viser at goblin-matrosen Jess slår Loligo Edulis ihjel, og selv dør af det. Der kan også opstå en tredje lille parallel-historie om venskabet mellem Moll (D) og Argonauta Argo (B), og det er OK så længe det ikke tager lang tid.

Spilleder-materialer

Spilleder støtteark – Karakterer.....	18
Spilleder støtteark – Fortælleregler.....	19
Spilleder støtteark – Indledning/prolog.....	20
Spilleder støtteark – Første akt/mellemspil.....	21
Spilleder støtteark – Anden akt/mellemspil.....	22
Spilleder støtteark – Tredje akt/epilog.....	23

Spilleleder støtteark – Karakterer

Udfordringer

Jill, skandalejournalist, for Illex Argentinus (A). *Ønsker* penge, *behøver* bevis på sand kærlighed. Sammensvoren med Heck (D).

Gonatus Fabricii, forlægger, for Taningia Danae (B). *Ønsker* et manus med en salgbar skandale tilknyttet, *behøver* tekst med talent bag og noget på hjerte. Arbejdsgiver for med Fen (C).

Watasenia Scintillans, tog-dronning, for Doss (C). *Ønsker* en egnet partner, *behøver* svedig goblin-pik. Ven af Sepiella Japonica (B).

Kell, overmaskinmesterassistent, for Cass (D). *Ønsker* at undgå ballade, *behøver* at nogen gør noget ved de skrækkelige forhold for arbejderne. Arbejder med Dr. Eledone Cirrhosa (A).

Trusler

Kaptajn Architeutis Dux (gammel, stiv, forvirret), *ønsker* at opretholde sin facade trods sin svækkelse, *behøver* at fiske ved en lille skovsø

Kommissær Sepia Officinalis (ældre kvinde, sortklædt og kold), *ønsker* at opretholde orden og traditionelt hierarki, *behøver* at ydmyge afvigere

Sergent Sull (firskåren, arret, professionel dræber), *ønsker* at udføre kommissærens vilje, *behøver* at udøve magt

Løjtnant Loligo Edulis (elegant, galant, brutal og dødbringende), *ønsker* at fremstå som en galant beskytter af det gode og smukke, *behøver* at lemlæste og dræbe gobliner

Hovedpersoner

Illex Argentinus (A), *ønsker* at opretholde sin slægts status, *behøver* at udleve sin skamfulde forelskelse i Doss. **Udfordring:** Jill, skandalejournalist.

Taningia Danae (B), *ønsker* at gøre oprør mod sin privilegerede elverbaggrund, *behøver* Cass' accept. **Udfordring:** Gonatus Fabricii, forlægger.

Doss (C) (Dosidicus Gigas), *ønsker* magt og rigdom, *behøver* accept, specielt Illex Argentinus. **Udfordring:** Watasenia Scintillans, tog-dronning.
Skavank:

Cass (C), *ønsker* at trække sig tilbage og finde sin datter Kiff, *behøver* at kæmpe mod undertrykkelsen. **Udfordring:** Kell, overmaskinmesterassistent.
Skavank:

Spillerstyrede bipersoner

Dr. Eledone Cirrhosa (A), skibslæge, *ønsker* et venligt øre til skrækkelige lægehistorier, *behøver* bekræftelse af sin godhed, kontakt til Kell

Nautilus Pompilius (A), frustreret luftmatros, *ønsker* penge, *behøver* respekt

Sepiella Japonica (B), vin & spiritus-grossist, *ønsker* smiger, *behøver* modspil/humor, kontakt til Watasenia Scintillans

Argonauta Argo (B), fordrukken modeskaber, *ønsker* spænding, *behøver* venlighed

Fen (C), ghost writer, *ønsker* respekt, *behøver* udløb for sin vrede, kontakt til Gonatus Fabricii

Jess (C), ambitiøs luftmatros, *ønsker* anerkendelse, *behøver* penge

Heck (D), astral-korrespondent (telegrafist), *ønsker* venlighed, *behøver* penge, kontakt til Jill

Moll (D), eksotisk danser, *ønsker* penge, *behøver* venlighed

Spilleleder støtteark – Fortælleregler

Elver-spillere må beskrive gobliner. Goblin-spillere må ikke beskrive elvere.

Hvis en spiller ikke overholder en af nedenstående regler, skal du stoppe spillet og bede dem gøre det rigtigt.

Ædelsten

- Når man beskriver en elver, **skal** man fortælle hvilke ædelsten de går med (og det gør del).
- Når man beskriver at en goblin bærer ædelsten, **skal** man sige ”som en elver”.

Fysiske skavanker

- Når man beskriver en goblin, **skal** man nævne en specifik fysisk skavank. ”Goblin” tæller ikke.
- Når en spiller beskriver en elver med noget, der kunne tolkes som en fysisk skavank, **må det kun** ske i en hvisken. Det er uhøfligt at sige højt.

Retningslinjer for scenesætning

- Hvem
- Hvor og hvornår
- Situation – dynamisk

Det er OK at der kun er 2-3 karakterer! Andre kan se på, eller beskrive ting.

Dyre sten

Diamanter (klare, oftest hvide m. regnbueglans)
Sorte opaler (sorte m. farvede glimt, uklare)
Rubiner (klare, røde)
Safirer (klare, blå)
Smaragder (klare, grønne)

Halvdyre sten

Granater (klare, røde)
Jade (hvide el. grønne, ugenomsigtig)
Opaler (blåhvide m. farvede glimt, uklare)
Perler (små, runde, oftest hvide)
Rav (gullig-orange, halv-klare)

Billige sten

Agater (hvidlige, ugenomsigtige)
Ametyster (klare, lilla)
Kvarts (klare, hvide eller rosa)
Perlemor (ujævne flader, regnbueskin)
Turkiser (blågrønne, ugenomsigtige)

Elver-navne

Alloteuthis Subulata
Berryteuthis Magister
Ommastrephes Bartramii
Rossia Pacifica
Sepia Esculenta
Todarodes Sagittatus

Spilleleder støtteark – Indledning/prolog

Introduktion af temaer (kort)

Introduktion af setting (lidt mere udførligt)

Elver-navne og associationer (se Opvarmning: Elver-navne)

Casting (ud fra elver-navne-læsning og kemi)

Læse karakterer (ca. 10 min.)

Regler for beskrivelse

Tælle til 20

Prolog

Beskriv Gargantuan, to runder

- Størrelse (800+ meter)
- Astral-korrespondent (telegraf/radio)

Bipersons-scener (andendagen, om eftermiddagen, fri rækkefølge)

- Sladderjournalisten **Jill**, udfordring for A, og astral-korrespondent-operatøren **Heck** (D).
- Forlægger **Gonatus Fabricii**, udfordring for B, og ghost writer **Fen** (C). *Etablér at Gonatus er gemytligt dominerende.*
- Tog-dronning **Watasenia Scintillans**, udfordring for C, og hendes veninde **Sepiella Japonica** (B).
- Overmaskinmesterassistent **Kell**, udfordring for D, og skibslæge **Dr. Eledone Cirrhosa** (A). *Etablér at maskinrummet er et sted, hvor folk kommer til skade.*

Kendsgerninger om Gargantuan

Hak af når de har været bragt i spil, sørg for at det sker med dem alle.

Spilleleder støtteark – Første akt/mellemspil

Ca. 1 time. Starter om eftermiddagen, efter prologen. 1. akt etablerer relationerne og samfundet på Gargantuan. Hold tempoet moderat, giv dig selv plads til at presse hårdere på senere.

Par-scener. Notér Doss' og Cass' skavanker på støttearket ”karakterer”.

Steder at bruge:

- Den Klassiske Salon
- Den Progressive Salon

Personer at bringe i spil:

- Kommissær Sepia Officinalis og Sgt. Sull på jagt efter Cass, gerne over for andre end Cass selv.

Afslut med at hovedpersonerne går i seng (spol frem om nødvendigt).

- Først Cass og Tanningia Danae.
- Så Illex Argentinus og Doss. Og så, Jill uden for køjet med et daguerreotypi-apparat (steampunk kamera).

Første mellemspil

Skru tiden frem til eftermiddagen den følgende dag.

Scene med bipersonerne Moll (D) og Argonauta Argo (B), måske i Den Progressive Salon?

Scene med bipersonerne, de to luft-matroser Jess (C) og Nautilus Pompilius (A), udenfor ved redningsballonerne. Efter lidt tid ser de den laputiske baobab på kollisionskurs med Gargantuan. Når de prøver at advare, bliver de mødt med skepsis og tøven.

Spilleleder støtteark – Anden akt/mellemspil

Ca. 1 time. Starter om eftermiddagen, umiddelbart efter første mellemspil. I anden akt opfører (næsten) alle sig, som om der ikke var nogen katastrofe. Skru gradvist op for tempoet og grovheden, men giv dig selv plads til at gå all out i tredje akt.

Det er HELT OK at spillerne ikke bliver ”færdige” med deres planer, intriger og historier. Afbrydelsen får katastrofen til at føles mere ægte.

Personer at bringe i spil:

- Lt. Loligo Edulis, så vi ser ham før han begynder at dræbe
- Kommissær Sepia Officinalis og Sgt. Sull (igen)

Katastrofens gradvise udfoldelse. Giv små antydninger, og eskalér. Overmaskinmesterassistent Kell opdager tidligt katastrofens alvor, og kæmper for skibets overlevelse.

Scene-idé

Middag med **Doss** og **Watasenia Scintillans**, måske *Illex Argentinus* og *Sepiella Japonica*. Først vil Watasenia tale forretninger, siden hen (*klip frem, hun drikker*) vil hun vide om han er velhængt og god i sengen.

Andet mellemspil

Hvor er de, da det går op for dem? Øjebliksbillede, ikke problemløsning.

Spilleleder støtteark – Tredje akt/epilog

Højst 40 minutter. Giv tempoet gas, klip hårdt, pres spillerne så meget, du kan. Lever hovedpersonerne, eller dør de?

Gargantuan fungerer sådan at med mindre nogen gør noget pænt drastisk, enten i form af at trække på magt og status i virkelig grov og aggressiv grad, eller slet og ret i form af vold, så er der plads til elvere i redningsballonerne, men ikke til goblinerne.

Doss' rigdom hjælper, men han skal enten bestikke hårdt og meget direkte, eller have en elver til at træde hårdt i karakter for sig.

Cass kan nok kun få plads enten ved hjælp af list eller ved hjælp af et voldeligt goblin-optøjer, som tiltvinger sig adgang til redningsballonerne.

- **Goblinerne** er uorganiserede og desperate. Cass kan samle en solid håndfuld ved at tage lederskab (eller Doss, for den sags skyld?), men at lave en hær af alle goblinerne er ikke muligt uden en organisation.
- **Rige elvere** (Watasenia Scintillans?) kan finde på at hente papirer og smykker i kahytterne.
- **Mandskab**, både elvere og gobliner, vil prøve at holde orden. Et evt. udbrud af optøjer vil overraske dem, men efter lidt tid vil Lt. Loligo Edulis dukke op, med et par matroser til at bakke sig op, og begynde at slå gobliner ihjel hårdt og kontant.

Slå børn ihjel. Dødsdømte, grædende goblin-børn som bliver drevet bort fra frelsen, skrigende elver-børn som bliver kastet i afgrunden, ud af ventende redningsballoner, af desperate gobliner i blod-rus.

Tramp på ”pæn” historiefortælling, hvis du tror spillerne kan klare det.

Epilog

Redningsballonerne flyver bort.

- Beskriv sammen, i to runder, Gargantuans undergang.
- Hver spiller beskriver sin hovedperson udefra, levende, død eller døende. Reglerne for beskrivelse virker stadig.

Debriefing

Kør en debriefing hvis der er behov.

- Alle fortæller efter tur hvordan de har det lige nu, ingen må kommentere de andre.
- Derefter, kort fri diskussion.

Spiller-materialer

Spiller A.....	25
Spiller B.....	28
Spiller C.....	31
Spiller D.....	34
Opvarmning: Elver-navne.....	37
Elver-mode.....	38

Illex Argentinus, elver (spiller A)

Jeg er respektabel. Gamle penge, De ved. Bortset fra at familien Argentinus' penge er blevet til gæld så stor at vi svæver på afgrundens rand, hvor de gamle venskaber og alliancer ikke længere hjælper. Nu er det kun mig, der står mellem slægten og ydmygende økonomisk og social ruin. Ubrugeligt belæste, lidt ængstelige mig. Det gør jeg ved at tjene som ven og elsker, på elver-vis, for den rige møtrik-fabrikant Doss (eller Dosidicus Gigas, som han foretrækker at kaldes). Han klarer regningerne, så længe jeg hjælper ham med min indsigt og respektabilitet, og holder hans seng varm.

Jeg, elver af en fin gammel slægt, lærd udi århundreders poesi, på en goblins arm. Nuvel, Doss er dygtig og dreven – han har ”ild i maven”, en vilje til strid som får siger at Den Kejserlige Elver-Republik godt kunne bruge mere af i disse tider, og han er bleg nok til at man næsten kan forveksle ham med en elver. Næsten. Vi må alle gøre hvad vi kan. Min slægts hus og min talentfulde lillesøsters uddannelse som astrolog ved Elfenbenstårnets Universitet, alle slægtens ydre anledninger til stolthed afhænger ikke af dem, men af mig.

En Argentinus gør hvad der er nødvendigt. Og jeg er stolt af det, af mit offer og af at jeg er så velopdragen og disciplineret, at jeg kan udfylde min funktion som ven og assistent for en goblin med en værdighed som de færreste elvere ville kunne præstere. Men selv om jeg ikke lader mig mærke med blikkene, så føler jeg dem. Jeg er en goblins luder-dreng, og alle ved det.

Hvad værre er, min indre fæstning af foragt for opkomlingen er brudt. Ikke bare kan jeg se hans jernvilje under det lidt for prangende tøj og de lidt for dyre ædelsten, jeg har følelser for Dosidicus. Skamfulde, lystne følelser som ingen elver burde have for en goblin, men Doss' grådige besidderiskhed i sengen tænder en ild i mig som ingen elver, kvinde eller mand, nogensinde har gjort. Han får mig til at føle mig som en beskidt goblin, og jeg elsker det lige så meget som jeg foragter mig selv for det.

Vi skal gå for at være ubekymrede venner og elskere, efter de smukke game elver-skikke, men i vores gensidige afhængighed og praktiske samarbejde er vi snarere som ægtefæller. Det er et skammeligt rod, men der er ikke andet at gøre end at rette ryggen og fortsætte. Det er min pligt.

Udfordring: Jill

Jill er en goblin skandale-journalist som sælger sine udgydelser til kulørte magasiner af den værste slags. Hun har sat sig for at få udgivet et skriveri om mig og Doss, og det kunne blive virkelig ydmygende, ikke mindst for resten af min familie. Og hun er ombord på Gargantuan! Sikkert for at forfølge mig. På én eller anden måde må hun kunne overtale til at undlade at udføre sit forehavende, med penge eller anden overtalelse.

For at overtale Jill får jeg brug for hjælp. I går så jeg Jill i fortrolig samtale med en goblin, som jeg genkendte – **Heck**, operator på astral-korrespondenten, det forunderlige apparat som tillader Gargantuan at tale med fjerne skibe og byer. Måske kunne Heck overtale til at hjælpe?

Bipersoner (spiller A)

Du har to bipersoner, som er potentielle hjælpere for de andre spilleres hovedpersoner (men ikke din egen). Dine bipersoner har et **ønske** og et **behov**. **Ønsket** er hvad de godt selv ved at de vil. Sig det gerne lige ud så snart det giver mening, og spil i øvrigt på det. **Behovet** er det som de ikke nødvendigvis helt vil indrømme for sig selv, men er stærkere og vigtigere end ønsket. Drop gerne kraftige hints til behovet, specielt i fuldskab, følelsesmæssig bevægelse eller anden sårbarhed.

Appellerer en hovedperson til din bipersons **ønske**, bør du generelt være samarbejdsvillig men ikke selvopofrende. Appellerer en hovedperson til din bipersons **behov**, bør du gøre stort set hvad som helst for dem, hvis det overhovedet giver mening.

Hjælp dem gerne med lidt af et twist, og hvis de fornærmer of forulemper dig, må du gerne optræde som en forhindring i stedet. Dit vigtigste mål med bipersonerne er at lave troværdig fiktion, som de andres hovedpersoner må forholde sig til.

De andre hovedpersoner set med bipersoners øjne

Taningia Danae er en ung elver-kvinde, meget moderne klædt og charmerende på en lidt frembusende måde. Der er rygter om skandaløs opførsel og om sympati for goblin-rettigheder, men den slags kommer som regel over det med alderen.

Doss, eller **Dosidicus Gigas**, er en lidt for dyrt og prangende klædt herre, som næsten ligner en elver. Det er egentlig mest kropsholdningen og tøjet, der afslører det. Han er kendt som en dygtig fabrikant, og hans elver-ven gør en del for hans status.

Cass er en lidt skulende, lidt kedeligt klædt ca. halvblods hun-goblin. Et almindeligt navn, og der er ikke umiddelbart noget ved hende, man ville forbinde med den berygtede revolutionære Cass, der kan sætte byer i brand med et par pamfletter. Altså bortset fra den rasende glød i hendes øjne.

Hjælpere

Dr. Eledone Cirrhosa, skibslæge, kender til skrækkelige forhold i maskinrummet

Dr. Cirrhosa er skibslæge, og det er hendes pligt at holde alle sunde, raske og levende. Specielt de skrækkelige forhold i maskinrummet gør det til en udfordring, og selv om det går ud over gobliner, så generer det hendes lægelige etiske sans. **Ønsker et venligt øre til skrækkelige lægehistorier, behøver bekræftelse af sin godhed.**

- Dr. Cirrhosa kan hjælpe Cass med kontakt til overmaskinmesterassistent Kell.

Nautilus Pompilius, frustreret luftmatros

Nautilus er en hårdtarbejdende luftmatros. Hans smykker er billige, og folk respekterer ham kun en smule mere end gobliner – hvis goblinderne ikke har for mange penge, som nogle goblinder har nutildags. **Ønsker penge, behøver respekt.**

Regler for at beskrive (spiller A)

Som elver-spiller må du beskrive gobliner. Goblin-spillere må ikke beskrive elvere – det kan være, de spørger dig om hjælp.

Ædelsten

- Når du beskriver en elver, *skal* du fortælle hvilke ædelsten de går med (og det gør del).
- Når du beskriver at en goblin bærer ædelsten, *skal* du sige ”som en elver”.

Fysiske skavanker

- Når du beskriver en goblin, *skal* du nævne en specifik fysisk skavank. ”Goblin” tæller ikke.
- Når du beskriver en elver med noget, der kunne tolkes som en fysisk skavank, *må det kun* ske i en hvisken. Det er uhøfligt at sige højt.

Elver-navne

Elvere har statelige og smukke navne, med lange og traditionsrige historier. Brug disse:

Alloteuthis Subulata

Berryteuthis Magister

Ommastrephes Bartramii

Rossia Pacifica

Sepia Esculenta

Todarodes Sagittatus

Dyre sten

Diamanter (klare, oftest hvide m. regnbueglans)

Sorte opaler (sorte m. farvede glimt, uklare)

Rubiner (klare, røde)

Safirer (klare, blå)

Smaragder (klare, grønne)

Halvdyre sten

Granater (klare, røde)

Jade (hvide el. grønne, ugenomsigtig)

Opaler (blåhvide m. farvede glimt, uklare)

Perler (små, runde, oftest hvide)

Rav (gullig-orange, halv-klare)

Billige sten

Agater (hvidlige, ugenomsigtige)

Ametyster (klare, lilla)

Kvarts (klare, hvide eller rosa)

Perlemor (ujævne flader, regnbueskin)

Turkiser (blågrønne, ugenomsigtige)

Taningia Danae, ”Tan” (spiller B)

Jeg er ung og fornem nok til at kunne slippe af sted med det meste. For eksempel med at være højlydt goblin-ven, hvilket får min fine, gamle elverfamilie til at krumme tæer. Nu er jeg på vej over Oceanet ombord på Gargantuan, på noget der skal forestille ferie. Men min ”goblin-tjenestepige” er ikke hvad hun ser ud til – hun er den berygtede revolutionære forfatter Cass, som jeg er ved at smugle i sikkerhed i De Nye Territorier. Det er et fantastisk eventyr, og helt for alvor!

Goblinerne har en beundringsværdig evne til at leve muntert og i nuet, til trods for deres korte, hårde liv. Det gør jeg mit bedste for at tage ved lære af, og alle de rynkede bryn ler jeg bare af. Nuvel, jeg har efterhånden lavet ballede et par gange, og det går nok så længe det bare er lidt lånte heste, lidt pletter på de ægte tæpper, lidt upassende politisk debat til middagsselskaber. Hvis min familie fandt ud af at jeg hjælper en farlig revolutionær, så kunne der godt falde rigtigt brænde ned. Måske ville de endda gøre mig arveløs! Men jeg er ikke bange.

Det er ikke svært for gobliner at tro på sagen, på goblin-rettigheder, men jeg, en elver, skal kæmpe mod uretfærdigheder som kommer mig selv til gavn. Min families formue er bygget på gobliners blod, sved og tårer. Men mine øjne er åbne nu, og jeg kan ikke lukke dem igen. Folk snakker om at jeg falder til ro, når jeg bliver ældre og har festet nok, men de tager fejl af mig.

Nogle gange kan det dog være svært, at jeg ikke rigtig kan få gobliner i tale om virkelig vigtige ting. At de bøjer af og snakker mig efter munden, i stedet for at se mig i øjnene. Jeg har brug for at se at de forstår at jeg er på deres side. For at de accepterer mig som person, og ikke bare ser mig som endnu en elver. Jeg har brug for at føle en reel forbindelse, og alt for ofte er der bare ingenting.

Cass er lidt af en gåde. Hun virker ikke så stærk og ildfuld som jeg havde ventet. Eller så glamourøs; rent ud sagt er hun lidt af en grå mus. Altså i overført betydning, jeg mener ikke noget nedsættende om hendes hudfarve! Der er dog en stor tyngde i hendes stilhed og en glød i hendes blik, selv om hun viger uden om rigtige diskussioner. Og hendes pamfletter og noveller! Jeg har en god håndfuld af dem med i kufferten, og de gør mig varm og kold og får det til at risle op ad ryggen på mig. Hvis blot hun ville tage mig i sine arme og vise mig den ild, ville det være meget bedre – lige nu er det faktisk lidt kejtet mellem os.

Udfordring: Gonatus Fabricii

Gonatus Fabricii driver forlaget Sølvhøj, og det ville simpelthen være vildt fantastisk, hvis jeg kunne overtale ham til at udgive mit romantiske, revolutionære roman-manuskript. Det ville blive en enorm succes, er jeg sikker på, og det ville åbne mange unge elveres øjne for goblin-sagens vigtighed. Det handler om en elver og en goblin som er venner, og de er på hemmelig mission for revolutionen, på vej over oceanet på et stort luftskib...

For at overtale Gonatus Fabricii får jeg brug for hjælp. Han har en assistent, en hun-goblin ved navn **Fen**, og hende lytter han til. Måske vil hun lytte til mig?

Bipersoner (spiller B)

Du har to bipersoner, som er potentielle hjælpere for de andre spilleres hovedpersoner (men ikke din egen). Dine bipersoner har et **ønske** og et **behov**. **Ønsket** er hvad de godt selv ved at de vil. Sig det gerne lige ud så snart det giver mening, og spil i øvrigt på det. **Behovet** er det som de ikke nødvendigvis helt vil indrømme for sig selv, men er stærkere og vigtigere end ønsket. Drop gerne kraftige hints til behovet, specielt i fuldskab, følelsesmæssig bevægelse eller anden sårbarhed.

Appellerer en hovedperson til din bipersons **ønske**, bør du generelt være samarbejdsvillig men ikke selvopofrende. Appellerer en hovedperson til din bipersons **behov**, bør du gøre stort set hvad som helst for dem, hvis det overhovedet giver mening.

Hjælp dem gerne med lidt af et twist, og hvis de fornærmer of forulemper dig, må du gerne optræde som en forhindring i stedet. Dit vigtigste mål med bipersonerne er at lave troværdig fiktion, som de andres hovedpersoner må forholde sig til.

De andre hovedpersoner set med bipersoners øjne

Illex Argentinus er en nydelig elver-herre, smagfuldt og dyrt men ikke prangende klædt. Dog siger rygter at den rige han-goblin som hr. Argentinus følges med må have en eller anden grufuld klemme på ham for at holde ham på den måde.

Doss, eller **Dosidicus Gigas**, er en lidt for dyrt og prangende klædt herre, som næsten ligner en elver. Det er egentlig mest kropsholdningen og tøjet, der afslører det. Han er kendt som en dygtig fabrikant, og hans elver-ven gør en del for hans status.

Cass er en lidt skulende, lidt kedeligt klædt ca. halvblods hun-goblin. Et almindeligt navn, og der er ikke umiddelbart noget ved hende, man ville forbinde med den berygtede revolutionære Cass, der kan sætte byer i brand med et par pamfletter. Altså bortset fra den rasende glød i hendes øjne.

Hjælpere

Sepiella Japonica, vin & spiritus-grossist

Sepiella Japonica er ven (men ikke rigtig elsker) med den rige og succesfulde jernbane-magnat Watasenia Scintillans. Sepiella driver en moderat succesfuld forretning som vin & spiritus-grossist, og er gift med en respektabel tørvetriller med talent for tal. Sepiella keder sig lidt. **Ønsker smiger, behøver modspil/humor**.

- Sepiella kan hjælpe Doss med kontakt til Watasenia Scintillans.

Argonauta Argo, fordrukken modeskaber

Argonauta Argo er en erfaren og flamboyant modeskaber og high society-kvinde. Hun er ikke helt ung, og selv om hun har et berømt navn er det nogle år siden hun sidst har haft succes med at sætte trenden med sine kreationer. Hun er frustreret og ulykkelig, og skjuler det med alkohol og højlydt, festlig munterhed. **Ønsker spænding, behøver venlighed**.

Regler for at beskrive (spiller B)

Som elver-spiller må du beskrive goblinder. Goblin-spillere må ikke beskrive elvere – det kan være, de spørger dig om hjælp.

Ædelsten

- Når du beskriver en elver, *skal* du fortælle hvilke ædelsten de går med (og det gør de!).
- Når du beskriver at en goblin bærer ædelsten, *skal* du sige ”som en elver”.

Fysiske skavanker

- Når du beskriver en goblin, *skal* du nævne en specifik fysisk skavank. ”Goblin” tæller ikke.
- Når du beskriver en elver med noget, der kunne tolkes som en fysisk skavank, *må det kun* ske i en hvisken. Det er uhøfligt at sige højt.

Elver-navne

Elvere har statelige og smukke navne, med lange og traditionsrige historier. Brug disse:

Alloteuthis Subulata

Berryteuthis Magister

Ommastrephes Bartramii

Rossia Pacifica

Sepia Esculenta

Todarodes Sagittatus

Dyre sten

Diamanter (klare, oftest hvide m. regnbueglans)

Sorte opaler (sorte m. farvede glimt, uklare)

Rubiner (klare, røde)

Safirer (klare, blå)

Smaragder (klare, grønne)

Halvdyre sten

Granater (klare, røde)

Jade (hvide el. grønne, ugenomsigtig)

Opaler (blåhvide m. farvede glimt, uklare)

Perler (små, runde, oftest hvide)

Rav (gullig-orange, halv-klare)

Billige sten

Agater (hvidlige, ugenomsigtige)

Ametyster (klare, lilla)

Kvarts (klare, hvide eller rosa)

Perlemor (ujævne flader, regnbueskin)

Turkiser (blågrønne, ugenomsigtige)

Dosidicus Gigas, "Doss" (spiller C)

Jeg er en rig og succesfuld fabrikant af møtrikker, skruer og tandhjul, på vej til De Nye Territorier for at åbne en fabrik. Jeg er tre fjerdedele elver af blodet, så i lovens og samfundets øjne er jeg goblin. Min ledsager er Illex Argentinus, min ven og elsker, der tjener mig som selskab og i praksis som rådgiver og sekretær. Jeg holder hans respektable men gældsplagede familie oven vande, han giver mig respektabilitet og adgang.

Min elver-far gav mig det respektable navn Dosidicus Gigas; nogle goblin-forkorter det til "Doss". Skønt folk der kender min baggrund regner mig for goblin, smykker jeg mig dog med kostelige ædelsten som en elver, selv om visse finder det upassende. Mine favoritter er smaragder og rubiner – jeg har også et sæt med rav. Skønt rig accepterer elverne mig ikke som deres lige, og det kniber med at finde en elver-hustru, der ikke er en ussel gold digger. Jeg skjuler ikke min rigdom – så respekterer de mig trods alt for noget, selvom det er af begær.

Man kan vist godt kalde mig ambitiøs. Min driftige goblin-mor gav mig en god økonomisk start, men jeg er ikke kommet sovende til min rigdom, og er ikke blevet båret gennem mine kriser af mit netværk, som elvere oftest bliver. Mit mål er at få nok penge og magt til at jeg kan tillade mig at være ligeglad med hvad folk synes – men på vej dertil må jeg holde ørerne oprejste og rolige, for jeg har brug for folk. For elvere.

De almindelige, fattige, mørklødede gobliner har et tæt sammenhold og ikke så meget at miste, og elverne hænger sammen som ærtehalm og synger hinandens lovpris. Jeg er afskåret fra alt og alle, og har kun det selskab jeg køber. Jeg håber og tror at en del gobliner ser mig som en rollemodel, men jeg kan ikke tillade mig at mænge mig med dem.

Elsker Illex mig? Ville han blive, hvis jeg mistede mine penge? Det er en naiv tanke, men når jeg tager ham og gør med ham hvad jeg vil, og hans øjne er helt bløde og drømmende, kan jeg tro det. Så føler jeg mig som en elver. Vi skal gøre det ud for ubekymrede elskere efter elvernes skik, men i vores gensidige afhængighed og praktiske partnerskab er vi nærmest som ægtefolk, selv om vi er to mænd.

Udfordring: Watasenia Scintillans

En fin og meget rig elver-kvinde med interesser i tog-ruter i De Nye Territorier. Jeg kunne tjene meget på at overbevise hende om at lægge ordrer hos mig, og endnu mere ved at overbevise hende om det fornuftige i ægteskab. Den forbindelse ville give mig magt, respekt og måske endda arvinger til hele herligheden.

For at opnå Watasenia Scintillans' gunst får jeg brug for hjælp, både fra Illex Argentinus og fra andre. Måske fra Watasenias ven Sepiella Japonica, en vin & spiritus-grossist som jeg har handlet hos i spekulations-øjemed? Hun virker fornuftig, måske kunne hun overtales til at lægge et godt ord ind for mig.

Bipersoner (spiller C)

Du har to bipersoner, som er potentielle hjælpere for de andre spilleres hovedpersoner (men ikke din egen). Dine bipersoner har et **ønske** og et **behov**. **Ønsket** er hvad de godt selv ved at de vil. Sig det gerne lige ud så snart det giver mening, og spil i øvrigt på det. **Behovet** er det som de ikke nødvendigvis helt vil indrømme for sig selv, men er stærkere og vigtigere end ønsket. Drop gerne kraftige hints til behovet, specielt i fuldskab, følelsesmæssig bevægelse eller anden sårbarhed.

Appellerer en hovedperson til din bipersons **ønske**, bør du generelt være samarbejdsvillig men ikke selvopofrende. Appellerer en hovedperson til din bipersons **behov**, bør du gøre stort set hvad som helst for dem, hvis det overhovedet giver mening.

Hjælp dem gerne med lidt af et twist, og hvis de fornærmer of forulemper dig, må du gerne optræde som en forhindring i stedet. Dit vigtigste mål med bipersonerne er at lave troværdig fiktion, som de andres hovedpersoner må forholde sig til.

De andre hovedpersoner set med bipersoners øjne

Illex Argentinus er en nydelig elver-herre, smagfuldt og dyrt men ikke prangende klædt. Dog siger rygter at den rige han-goblin som hr. Argentinus følges med må have en eller anden grufuld klemme på ham for at holde ham på den måde.

Taningia Danae er en ung elver-kvinde, meget moderne klædt og charmerende på en lidt frembusende måde. Der er rygter om skandaløs opførsel og om sympati for goblin-rettigheder, men den slags kommer som regel over det med alderen.

Cass er en lidt skulende, lidt kedeligt klædt ca. halvblods hun-goblin. Et almindeligt navn, og der er ikke umiddelbart noget ved hende, man ville forbinde med den berygtede revolutionære Cass, der kan sætte byer i brand med et par pamfletter. Altså bortset fra den rasende glød i hendes øjne.

Hjælpere

Fen, ghost writer

Fen arbejder som ghost writer og manuskript-sorterer for forlæggeren Gonatus Fabricii, og skriver brugbar, spændende tekst i stedet for det talentløse vrøvl, som folk med penge eller et kendt navn ville kunne udgyde. Det betaler huslejen og mad på familiens bord, og lader hende skrive og skabe, men det er uretfærdigt at andre får mange gange flere penge for at tage æren for hendes arbejde end hun får for at udføre det. Ikke at Fen lader sig mærke med det. **Ønsker respekt, behøver udlob for sin vrede.**

- Fen kan hjælpe Taningia Danae med kontakt til Gonatus Fabricii.

Jess, ambitiøs luftmatros

Jess er stærk, dygtig og ambitiøs. Han har planer om at komme frem i verden, og har et vågent øje for muligheder for at forbedre sin situation. Han drikker også sprut af elver-kvalitet, og har gæld.

Ønsker anerkendelse, behøver penge.

Regler for at beskrive (spiller C)

Som elver-spiller må du beskrive goblener. Goblin-spillere må ikke beskrive elvere – det kan være, de spørger dig om hjælp.

Ædelsten

- Når du beskriver at en goblin bærer ædelsten, *skal* du sige ”som en elver”.

Fysiske skavanker

- Når du beskriver en goblin, *skal* du nævne en specifik fysisk skavank. ”Goblin” tæller ikke.

Goblin-navne

Goblener har enstavelses-navne; nogle har øgenavne. Kun goblener nedværdiger sig til at bruge øgenavnene.

Mag (med saksen)	(nifinger) Joff
Nef (knipling)	(smukke) Min
(kække) Kish	Rob (med læben)

Find frit på flere efter behov.

Dyre sten

Diamanter (klare, oftest hvide m. regnbueglans)
Sorte opaler (sorte m. farvede glimt, uklare)
Rubiner (klare, røde)
Safirer (klare, blå)
Smaragder (klare, grønne)

Halvdyre sten

Granater (klare, røde)
Jade (hvide el. grønne, ugenomsigtig)
Opaler (blåhvide m. farvede glimt, uklare)
Perler (små, runde, oftest hvide)
Rav (gullig-orange, halv-klare)

Billige sten

Agater (hvidlige, ugenomsigtige)
Ametyster (klare, lilla)
Kvarts (klare, hvide eller rosa)
Perlemor (ujævne flader, regnbueskin)
Turkiser (blågrønne, ugenomsigtige)

Cass (spiller D)

Jeg er berygtet, en fare for den offentlige sikkerhed. Jeg skriver sandheden, i romaner og pamfletter, om de ”gode” elvere og de ”onde” gobliner. Nu er jeg på vej over Oceanet, på flugt fra Kejserlig Sikkerhed. I De Nye Territorier håber jeg at finde et skjulested, og jeg håber på at finde min syvårige datter Kiff. Hendes far Jot fik nok af kamp og fare før jeg, og tog hende med sig over havet forrige år. Mit dække på rejsen er som tjenestepige for den unge elver og goblin-ven Taningia Danae. Idealistisk, hjælpsom og ...hun opfatter dette her som et romantisk eventyr. Det bliver en lang rejse. Jeg skjuler min ild og længsel bag et mut ansigt og et nedslået blik.

Skønt jeg i alles øjne er goblin, og min mørke hud ikke efterlader nogen tvivl, er halvdelen af mit blod dog elver-blod. Det jeg har fra min far, som fjumrede rundt med en goblin-tjenestepige og derefter var sentimental nok omkring det til at sørge for at jeg fik en smule skolegang. Det er det blod, der gør at jeg overhovedet har muligheden for at protestere mod undertrykkelsen og tilsviningen. Jeg kan stadig mærke min fars blege elverhånd, der klapper mig nedladende på hovedet. Han er del af mig, og jeg hader det. Jeg hader ham. En ”anstændig mand”.

Det tærer på én at være på flugt, i skjul for Kejserlig Sikkerhed. Jeg længes efter at slå mig ned, slå mig til tåls, og efter at fortælle Kiff historier som ikke skal tjene en sag. Jeg skammer mig over det, men jeg har lyst til at give pokker i revolutionen og kampen for retfærdighed, for jeg er træt.

Men træt eller ej, sandheden om uretfærdighederne brænder i mig og vil ud. Jeg kan vække tvivl i de blege og håb i de undertrykte. De kalder det ”vrede”, men det er håb. Håb om ægte retfærdighed, som ikke blot er smuler fra de riges bord. Jeg har ordet i min magt, jeg har et våben at rette mod undertrykkerne. Det er mig en rislende fryd at bruge det våben, en ild i mit blod som skriger at jeg er i live.

Min rejsekammerat Taningia Danae vil have at jeg kalder hende ”Tan”, som var hun en goblin. Af og til har jeg lyst til at rive hovedet af hende, men hun er i al sin vrede mod uretfærdigheden så uskyldig at det er svært at være rigtig vred på hende. Hun løber en risiko for mig, omend det er en elver-risiko for husarrest og mistede penge – jeg risikerer at blive pisket, til ribbenene stikker ud af ryggen på mig. Og så vil hun virkelig gerne i skørterne på mig, fordi jeg er en helt.

Udfordring: Kell

Kell er overmaskinmesterassistent på Gargantuan, en høj stilling for en goblin. Han er også fætter til Jot, min datters far, og jeg er helt sikker på at han véd hvordan jeg finder Jot og Kiff. Men Kell er typen som ikke vil have ”ballade” og ser ned på ”politik” fordi han ikke har forstået at de forhold vi lever under ER politiske. Jeg bliver nød til at finde en måde at nå igennem til ham.

For at overtale Kell får jeg brug for hjælp. Måske kunne skibslægen dr. Eledone Cirrhosa hjælpe? Hun er, om ikke goblin-ven, så i alt fald hjælpsom også over for gobliner, og virker som én, Kell ville høre på.

Bipersoner (spiller D)

Du har to bipersoner, som er potentielle hjælpere for de andre spilleres hovedpersoner (men ikke din egen). Dine bipersoner har et **ønske** og et **behov**. **Ønsket** er hvad de godt selv ved at de vil. Sig det gerne lige ud så snart det giver mening, og spil i øvrigt på det. **Behovet** er det som de ikke nødvendigvis helt vil indrømme for sig selv, men er stærkere og vigtigere end ønsket. Drop gerne kraftige hints til behovet, specielt i fuldskab, følelsesmæssig bevægelse eller anden sårbarhed.

Appellerer en hovedperson til din bipersons **ønske**, bør du generelt være samarbejdsvillig men ikke selvopofrende. Appellerer en hovedperson til din bipersons **behov**, bør du gøre stort set hvad som helst for dem, hvis det overhovedet giver mening.

Hjælp dem gerne med lidt af et twist, og hvis de fornærmer of forulemper dig, må du gerne optræde som en forhindring i stedet. Dit vigtigste mål med bipersonerne er at lave troværdig fiktion, som de andres hovedpersoner må forholde sig til.

De andre hovedpersoner set med bipersoners øjne

Illex Argentinus er en nydelig elver-herre, smagfuldt og dyrt men ikke prangende klædt. Dog siger rygter at den rige han-goblin som hr. Argentinus følges med må have en eller anden grufuld klemme på ham for at holde ham på den måde.

Taningia Danae er en ung elver-kvinde, meget moderne klædt og charmerende på en lidt frembusende måde. Der er rygter om skandaløs opførsel og om sympati for goblin-rettigheder, men den slags kommer som regel over det med alderen.

Doss, eller **Dosidicus Gigas**, er en lidt for dyrt og prangende klædt herre, som næsten ligner en elver. Det er egentlig mest kropsholdningen og tøjet, der afslører det. Han er kendt som en dygtig fabrikant, og hans elver-ven gør en del for hans status.

Hjælpere

Heck, astral-korrespondent-operator, kender sladderjournalisten Jill

Heck har en vigtig og teknisk krævende stilling på Gargantuan – han betjener astral-korrespondenten, som tillader ham at kommunikere med fjerne skibe og byer (tænk telegraf). For elverne kunne han lige så godt have været en del af maskinen, ikke en person, og det er han godt træt af. Han tjener hvad han kan af penge ved siden af, blandt andet ved at aflure beskeder for sladderjournalisten Jill, og ved at snige hendes sendinger ind under skemaet. **Ønsker venlighed, behøver penge.**

- Kan hjælpe Illex Argentinus med kontakt til Jill

Moll, eksotisk danser

”Progressiv underholdning” er moderne, og Moll tjener gode penge på at give den som erotisk dansende ur-goblin i bastskørt, for hun er god til at give smuds-hungrende elvere, hvad de drømmer om. Men hvor længe holder moden, og hvor længe holder hun? Og Moll har to små børn at forsørge, som bor hjemme hos hendes fattige mor. Hun spiller evigt uskyldig-glad goblin, men det kræver efterhånden en del tude-ture ude bagved at holde facaden. **Ønsker penge, behøver venlighed.**

Regler for at beskrive (spiller D)

Som elver-spiller må du beskrive goblener. Goblin-spillere må ikke beskrive elvere – det kan være, de spørger dig om hjælp.

Ædelsten

- Når du beskriver at en goblin bærer ædelsten, *skal* du sige ”som en elver”.

Fysiske skavanker

- Når du beskriver en goblin, *skal* du nævne en specifik fysisk skavank. ”Goblin” tæller ikke.

Goblin-navne

Goblener har enstavelses-navne; nogle har øgenavne. Kun goblener nedværdiger sig til at bruge øgenavnene.

Mag (med saksen)	(nifinger) Joff
Nef (knipling)	(smukke) Min
(kække) Kish	Rob (med læben)

Find frit på flere efter behov.

Dyre sten

Diamanter (klare, oftest hvide m. regnbueglans)
Sorte opaler (sorte m. farvede glimt, uklare)
Rubiner (klare, røde)
Safirer (klare, blå)
Smaragder (klare, grønne)

Halvdyre sten

Granater (klare, røde)
Jade (hvide el. grønne, ugenomsigtig)
Opaler (blåhvide m. farvede glimt, uklare)
Perler (små, runde, oftest hvide)
Rav (gullig-orange, halv-klare)

Billige sten

Agater (hvidlige, ugenomsigtige)
Ametyster (klare, lilla)
Kvarts (klare, hvide eller rosa)
Perlemor (ujævne flader, regnbueskin)
Turkiser (blågrønne, ugenomsigtige)

Opvarmning:

Alloteuthis Subulata

Architeutis Dux

Argonauta Argo

Berryteuthis Magister

Eledone Cirrhosa

Gonatus Fabricii

Illex Argentinus

Loligo Edulis

Nautilus Pompilius

Elver-navne

Ommastrephes Bartramii

Rossia Pacifica

Sepia Esculenta

Sepia Officinalis

Sepiella Japonica

Taningia Danae

Todarodes Sagittatus

Watasenia Scintillans

