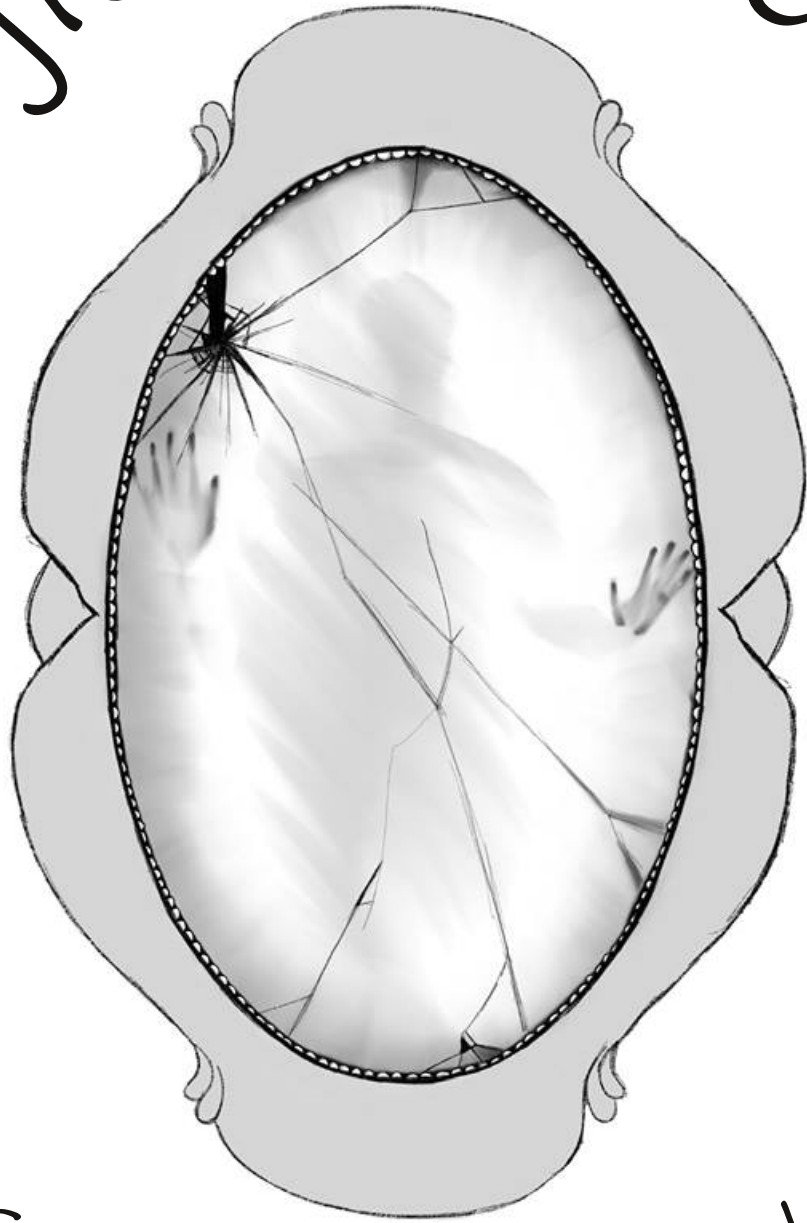


Spiegelneues Meister



Ex scenario af Elias Helfer

Indholdsfortegnelse

Scenariet i en nøddeskal.....	3
Temaer og Fortælleregler.....	4
Scenariets Mekanikker.....	6
Scenariets Struktur.....	9
Afvikling af scenariet.....	10
Opvarmningsøvelser.....	13
Scener: Prolog.....	14
Scener: Første Akt.....	15
Scener: Andet Akt.....	20
Scene: Mellemspil.....	25
Scener: Tredje Akt.....	26
Scener: Krisescener.....	31
Scene: Epilog.....	31
Karakterer.....	34

Spejlenes Mester

Skrevet til Fastaval 2019

Tekst og Layout: Elias Helfer

Forsideillustration: Cecilie Nemeth

Ikoner: Shining Heart Icon og Mirror Mirror icon af Lorc (CC BY 3.0). Hentet fra Gameicons.net.

Forord

Ideen til dette scenarie opstod for to år siden. Vi var lige kommet hjem fra Fastaval, og havde sat Labyrinth på som passende afslapningsfjernsyn, da min hjerne pludselig gik i gang. Labyrinth var da en oplagt historie til et scenarie!

Og sådan blev dette scenarie til. Det er kommet langt siden Labyrinth (labyrinten der på et tidspunkt var med er for eksempel røget ud igen), men grundformen er der stadig: en teenagepige forvilder sig ind i en sær eventyrverden, draget af en mystisk mand. Ikke at Spejlenes Mester er David Bowie... nødvendigvis.

Jeg håber at du får fornøjelse med Spejlenes Mester, uanset om du skal spille det, eller om du bare læser det. Jeg vil rigtig gerne høre, hvad du tænker om det. Find mig på Fastaval, eller skriv til mig på elias.helfer@gmail.com.

Med venlig hilsen,

Elias Helfer

Tak til Cecilie Nemeth for tegningen.

Tak til Niels og Louise for at tage mit scenarie med - og tak til Anders og Tina for at afvise det, for det blev et bedre scenarie af at vente.

Tak til mine spiltestere, Mads Kirchhoff, Lærke Pedersen, Louise Beck og Kamilla Brichs.

Tak til medlemmerne af Forfatterkollektivet Arbejdstitel for sparring og ideudveksling - især til Troels Ken Pedersen, der har bidraget med mange indsigter, der har forbedret scenariet.

Og tusind tak til Cheresse for tålmodighed og moralsk opbakning.

Scenariet i en nøddeskal

Spejlenes Mester er et scenarie om en teenagepige, Amanda, der træder ind i et magisk univers, draget af den mystiske Spejlenes Mester. I det magiske land møder hun fire sæere væsner, der skal hjælpe hende med at komme frem til Spejlenes Mester.

Hvem spiller man?

I scenariet styrer hver spiller en af de fire væsner, mens Amanda spilles på skift af alle ved bordet. Centralt for hvert af væsnerne er, at de spejler sig i en eller anden ting, og at måden de spejler sig på er usund. Rågevæsnet Hajika spejler sig i ting, og tror, at hvis bare den kan få den næste ting, bliver den lykkelig. Troldinden Brakla spejler sig i den anerkendelse og respekt hun får fra andre omkring sig, og prøver hele tiden at hævde sig og vinde hæder. Øglemennesket Sahel Pilgrim spejler sig i den ideologi, den kan læse om i Bogen, og forsøger forgæves at leve op til alle Bogens bud. Det mekaniske menneske Atelis Orologiou spejler sig i sig selv. Den er nemlig lavet til at være helt perfekt, hvilket giver en vis selvsikkerhed – men hvad så, hvis man alligevel fejler? Endelig er der Amanda, der som en moderne teenager spejler alle fire væsners brister, om end i mindre målestok. I løbet af spillet bliver alle fem forvandlet – ikke til noget helt anderledes, men til en bedre, mere harmonisk version af dem selv.

Hvad er fortællingen?

Scenariet starter der hvor Spejlenes Mester overtaler Amanda til at træde ind i hans univers. Hun ankommer på Den Dunkle Borg, et dystert sted i udkanten af verden. Her har spejlmesteren ved løfter og list fået de fire væsner til at hjælpe Amanda på rejsen. De drager ud på rejsen, tværs over Det Store Vildnis, frem mod Tågernes Hav og Den Skinnende By på den anden side af havet. Men rejsen bliver

alt andet end nem, og de fem må gennemgå masser af modstand. Og undervejs kommer de nok også til at tage et dybt kig i spejlet.

Hvilken type rollespil er det?

Dette er et scenarie hvor en relativt fast struktur giver plads til en masse frihed til at fortælle, for både dig og for spillerne. Og hold jer endelig ikke tilbage - Spejlmesterens verden kommer bedst til live, hvis I tør befolke den med sjove detaljer. Spillerne skal først og fremmest fortælle deres karakters historie, men de kan i høj grad også være med til at fortælle, hvordan de interagerer med verden omkring sig.

Min forhåbning med scenariet er for det første at I morer jer med at opleve et fantastisk eventyr. Men jeg håber i lige så høj grad at I kommer til at fortælle en rørende historie om fem interessante, vedkommende væsner, som nok har store brister, men som har lige så store hjerter. Og husk: uanset hvor meget ondt, de går igennem undervejs, ender det godt til sidst.

Temaer og fortælleregler

Alt er spejlinger

Det altoverskyggende tema i Spejlenes Mester er spejlinger. Alle karaktererne har problemer i forhold til, hvad de spejler sig i – narcissisten Atelis spejler sig i sig selv, mens Brakla spejler sig i andres anerkendelse. Amanda afspejler alle væsnerne (eller afspejler de mon hende?).

Flet gerne spejlinger ind i spillet, når du kan. Lad evt. bipersoner spejle den måde, karaktererne taler eller opfører sig på. Du må også meget gerne nævne alle former for spejle i dine beskrivelser af scenerne – vand i vandpytter, reflekterende vinduer, blankt metal.

Det ydre spejler det indre

En speciel type spejlinger fortjener at blive nævnt særskilt: det ydre afspejler det indre. Karakterernes ydre afspejler på en eller anden måde deres indre, og når deres indre udvikler sig, forvandler deres ydre sig. Du må også meget gerne bruge det i dine beskrivelser af ting, steder og bipersoner.

Verden er eventyrlig

Spejlmesterens verden er på mange måder magisk. Man kan sejle over tåger, se igennem spejle og forvandle sig for et godt ord. Hvis noget giver mening i historien, så sker det, uanset hvor meget det strider imod naturlove. Sørg for at spillerne ved det, og ved at de må bruge det.

Spejlmesterens univers er eventyrligt på en anden måde: Det ender godt til sidst. De kan gå grueligt meget igennem, og der kan endda være nogen der dør hen imod slutningen. Men når I forlader rummet, skal alle gerne være i godt humør.

Og bare skal det slutte godt. Selv om det kan blive slemt og se sort ud, bliver det aldrig grimt. Hvis noget ikke kunne finde sted i en eventyrfilm for hele familien, så sker det heller

ikke i Spejlenes Mester. Sørg for at spillerne er med på den referenceramme.

Forvandlinger

Lige så meget som dette er et scenarie om spejlinger, er dette et scenarie om forvandlinger. Alle karaktererne kommer til at gennemgå en række forvandlinger i løbet af historien. Det kan være små forandringer – Hajika der mister en taske, Atelis der får ridset overfladen. Men det kan også være store forvandlinger. Måske bliver Sahel til en drage, eller Brakla bliver til en "rigtig" menneskepige i Amandas verden. Der gælder tre regler for forvandlinger i dette scenarie: En ydre forvandling afspejler altid en indre forvandling, en forvandling ændrer ikke fundamentalt hvem personen er, og en forvandling skal give mening i historien. Det sidste betyder, at forvandlingen skal følge af, hvad der er sket i historien indtil da, og at historien skal kunne fortsætte bagefter.

Amanda

Amanda er scenariets omdrejningspunkt. Ikke bare handler historien om at bringe hende frem til Spejlmesterens palads, men alle fire væsner er i virkeligheden refleksioner af Amanda. Hun behøver ikke være central i alle scener, men hjælp med at sørge for, at hun bliver etableret som en, spillerne er interesseret i og bekymrer sig om.

Spejlmesteren

Spejlmesteren er en mystisk skikkelse. Hvad vil han med Amanda, og med de fire væsner? Hvor meget sker på hans bud, og hvor meget er bare tilfældigheder?

Sandheden er, at han er, hvad I har brug for at han er. Så spil med på, hvad spillerne gerne vil have, at han er. Og han kan sagtens være en ting for Brakla, og noget andet for Sahel.

Karakterernes køn

Det eneste af de fire væsner der har et eksplicit køn, er Brakla. I stedet henviser jeg til de andre tre karakterer som "den" i løbet af teksten. Det er med vilje. Jeg vil gerne give spillerne lov til at definere, hvilket køn deres karakter er.

Når du præsenterer scenariet, skal du så vidt muligt undgå at omtale de tre karakterer som "han" eller "hun". Vent i stedet på at spillerne vælger. Du kan også spørge dem direkte. "Den" er også et gyldigt valg, ikke mindst for den kunstigt skabte Atelis.

Scenariets Mekanikker

Principper, fysiske kendetegn og særlige styrker

Hver spiller har et ark med tre principper og tre fysiske kendetegn. Derudover er der tre kort på bunden af første side i deres karakterark, hvoraf to er udfyldt med "særlige styrker".

De udtrykker tre forskellige sider af, hvem karaktererne er. Alle tre vil ændre sig i løbet af scenariet. Herunder står en kort beskrivelse af hver af de tre kasser. Der står også noget om, hvordan de hver især forvandler sig.

Principper

Principperne er en formalisering af karakterens karakterbrist, og angiver nogle måder, spilleren skal spille karakteren på. Og du må gerne instruere spillerne i at fokusere på netop de måder at agere på. Så når Brakla ikke må lade nogen uimodsagt antyde, at hun er svag, må både spilleren og du meget gerne spille hen imod situationer, hvor det kunne blive aktuelt.

Principperne skulle gerne ændre sig løbende igennem scenariet. Fra starten af andet akt kan spillerne ændre deres principper, når de føler, at de har udfordret et af principperne. Som minimum skulle det gerne ske, når en karakter har løst en udfordring (se nedenfor).

Når en spiller ændrer et princip, skal det markeres i historien. Det gør man i en af fire typer scener: i løbet af anden og tredje akt kan I sætte en mellemscene med Amanda eller med Spejlenes Mester. Man kan også (og bør) ændre sine principper på turen over Tågehavet. Endelig kan man ændre sine principper i løbet af den sidste scene i Spejlenes Mesters palads. Alle scenerne er beskrevet længere nede.

Principper skal som udgangspunkt ændres i skridt. Forvandlingen er først komplet i sidste scene, så der skal være plads til at blive ved

med at ændre sig. Husk spillerne på, at man også må ændre sig til det værre – især hvis man har været ude for en krise. Så meget desto mere fantastisk bliver det, når man når i mål til sidst. Husk også, at karakteren skal være fundamentalt den samme hele vejen igennem. Man skal kunne se på principperne hvilken karakter de hører til.

Fysiske Kendetegn

De fysiske kendetegn er eksempler på, hvordan karakterens indre, og især deres brist, afspejler sig fysisk. Spillerne bør selv drage dem ind i deres fortælling, og andre må meget gerne bruge dem i deres fortælling. Hver karakter starter med tre, men kan godt strege et eller føje et til, hvis det passer spilleren bedre. Man kan svinge mellem to og fem i løbet af spillet.

Fysiske kendetegn ændrer sig altid, samtidig med eller kort efter at principperne ændrer sig. Forandringerne kan være subtile, men de må også gerne være dramatiske. De kan også sagtens være symbolske eller magiske i deres natur.

Særlige Styrker

De særlige styrker fortæller noget om, hvordan karakteren løser problemer. Spilleren kommer formentlig til at bruge hver af dem en eller to gange i løbet af scenariet.

Hver karakter starter med to, der allerede er udfyldt. Den tredje kan spilleren udfylde fra starten af anden akt, hvis spilleren føler, at en anden styrke vil være mere passende. De kan dog også miste en styrke. Hvis man udfylder sit tredje kort, skal man strege et af sine andre kort, hvis man ikke allerede har gjort det.

Sådan afvikler du en scene
Langt de fleste scener i scenariet er bygget op på samme måde: Du starter scenen ved at præ-

sentere spillerne for det sted og den situation, de er ankommet til, og giver spillerne mulighed for at opleve stedet. Relativt hurtigt driver du scenen hen imod en udfordring, som spillerne skal løse. Når du har præsenteret udfordringen, lægger du udfordringsmarkøren ud på bordet som symbol til spillerne om, at nu er udfordringen præsenteret.

Herfra spiller I scenen videre som før, indtil en af spillerne samler markøren op. Den spiller har så hovedansvaret for at fortælle, hvordan karaktererne løser udfordringen. Spilleren bør inddrage en af sine styrker og et af sine principper i løsningen. De må også meget gerne inddrage de andre når de løser en udfordring, ligesom de andre spillere selv kan bidrage til at fortælle løsningen på en scene.

En spiller kan også vælge at lave et fejlslagent forsøg på at klare udfordringen. Det kan man signalere ved at lægge hånden på markøren, men ikke samle den op. Spilleren bør inddrage et af sine principper, som kommer til at spænde ben for løsningen af udfordringen.

Udfordringsmarkør

I de fleste af scenerne i scenariet er der en udfordring, som spillerne skal løse. For at signalere, hvornår de kan gøre det, og hvem der gør det, bruger I en udfordringsmarkør. Markøren er en eller anden genstand, som I har let ved at række frem og tilbage hen over bordet. Til Fastaval leverer jeg en passende markør.

Når du har præsenteret udfordringen i en scene, lægger du markøren frem på bordet, inden for rækkevidde af spillerne.

Nu kan en spiller samle markøren op for at signalere, at de har tænkt sig at løse udfordringen. Når scenen er slut, giver spillerne markøren tilbage til dig.

Hvis en spiller på den anden side gerne vil fejle, så lader de markøren ligge på bordet, for på den måde at signalere, at deres forsøg fejler. De kan evt. lægge en finger på markøren for at signalere, at de gerne vil gøre noget, men at de ikke er ved at lukke scenen.

Skal vi bruge markøren? Hvad hvis vi glemmer at bruge den? Markøren er en hjælp til jer, og en metode til at markere, hvem der løser en

udfordring. Hvis I ikke har brug for markøren, eller hvis I glemmer den, er der ikke noget, der går i stykker. Det har dog vist sig at være en god idé at kommunikere tydeligt om, hvornår en udfordring er sat, og hvornår nogen er i gang med at løse en scene.

Mellemscener med Amanda

Når en spiller gerne vil ændre et af sine principper i løbet af spillet, sætter vedkommende en kort mellemscene med Amanda ved at sige, hvor de er og hvad der foregår. I scenen snakker eller interagerer karakteren med Amanda på en måde, der reflekterer det ændrede princip. Amanda må meget gerne reflektere en lignende ændring, men det vigtigste er at sætte spotlight på spillerens karakter. Som udgangspunkt spilles Amanda af den, der har hende lige nu, men spilleren kan bede en anden om det. Gå lige til sagen, og hold scenen kort.

Du kan også foreslå en scene med Amanda, hvis du gerne vil have karakteren til at reflektere over det, der er sket.

Mellemscener med Spejlenes Mester

Hvis du har lyst til at udfordre en spiller eller bringe en karakter mere på banen, kan du sætte en mellemscene med Spejlenes Mester. Spillerne kan også ønske en mellemscene med Spejlenes Mester.

I sådan en scene dukker Spejlenes Mester op i en reflekterende overflade et sted i omgivelserne. Beskriv ham som han var i karakterens introscene. Han kommenterer på, hvad der foregår med karakteren lige nu. Du må gerne antyde, at han kan se, hvad der foregår hvor karaktererne er. Derudover kan han finde på at spørge ind til karakterens principper, og sætter gerne fingeren på det ømmeste sted, du kan finde.

En spiller kan bruge sådan en scene til at ændre sine principper. Du må også meget gerne opfordre en spiller til at ændre et af sine principper efter sådan en scene, hvis der er baggrund for det.

Krisescener

Bagerst i scenariet er der fire Krisescener – en

for hver karakter. Scenerne er designet til at stille skarpt på den karakters brist, og formålet med dem er at bringe karakteren ud i en krise – deraf navnet.

Brug en krisescene, hvis du synes, at en spiller har brug for et skub. Hvis en spiller på den anden side allerede har haft en krise, kan du springe scenen over.

Sæt krisescener i løbet af anden akt. Du kan til nøds sætte en krisescene i forbindelse med ankomsten til Den Skinnende By og scenen Det Flyvende Marked.

Opvarmningsscener

I begyndelsen af første akt er der en intros scene for hver af spillernes karakterer. I scenen taler Spejlenes Mester til karakteren, og overtaler dem til at hjælpe Amanda frem til Spejlenes By.

Disse scener har til formål:

1. at få etableret karaktererne. Bed hver spiller beskrive, hvordan karakteren ser ud, taler, og opfører sig.
2. at få etableret Spejlmesteren. Bed hver spiller beskrive, hvordan spejlmesteren tager sig ud for dem, og hvordan han taler. Noter det, så du kan bruge det senere.
3. at få etableret karakterernes grund til at drage ud på rejsen med Amanda.
4. at få bragt karaktererne sammen.

Fokuser på disse fire ting, og hold scenerne korte. Fortæl gerne spillerne, hvad scenerne handler om, så de kan spille med. Fortæl dem også gerne, at de skal sige ja til Spejlmesterens invitation.

Karakteren Amanda

Karakteren Amanda spilles af alle i forening. Den der spiller hende i et givet øjeblik, holder hendes karakter foran sig, så alle kan se, hvem der spiller Amanda i det øjeblik. Andre – især du – kan også tage rollen på sig for en kort bemærkning ved at holde på karakteren, imens man taler, eller ved at tage karakteren fra den, der har den.

Den spiller der har Amanda, spiller først og fremmest Amanda. I mellemtiden prøver man at holde sin egen karakter i baggrunden. Man kan godt spille lidt med, men hvis man vil have sin karakter med i front, skal man først give Amanda videre.

Amanda er i høj grad et spejl for de andre karakterer. Hun løser meget få scener selv, men hun må meget gerne være en spilfordeler, der lægger op til at en anden karakter kan løse en udfordring – eller bringe sig selv på dybt vand.

Efter en scene går Amanda som udgangspunkt videre til den, der løste udfordringen i scenen. På den måde bliver rampelyset fordelt lidt imellem karaktererne. I kan dog sagtens lade hende gå videre til en anden, hvis det giver mere mening. Ellers kan I altid lade karakteren gå videre midt i scenen.

Scenariets Struktur

Spejlenes Mester er delt op i tre akter. Derudover er der noget opvarmning, et mellemspil og en epiløg. Alt i alt er scenariet beregnet til at tage ca. fire timer.

Her er delene af scenariet, og formålene med hver:

- **Prolog – Urimelige mør:** Her skal Amanda etableres. Sørg for at hun bliver en virkelig person, som spillerne kan relatere til. Desuden skal spillerne øve sig i at fortælle sammen.
- **Første akt – Den Dystre Borg:** Her skal de fire væsner etableres. Sørg for at vi forstår hvordan de ser ud, hvordan de tænker, og hvorfor de er med på rejsen. Desuden skal I øve jer i at fortælle scener.
- **Anden akt – Det Store Vildnis:** Her skal karaktererne udforske deres karakterer, og begynde at ændre deres principper. Sørg for at alle bliver udfordret, og at alle får lejlighed til at lave noget sejt.
- **Mellemspil – Tågehavet:** Her gør I status over, hvor langt hver karakter er kommet. Spillere der ikke har fået opdateret deres principper kan gøre det her.
- **Tredje akt – Den Skinnende By:** Her skal rejsen føres til ende. Karakterernes principper skal ændre sig færdige. Desuden skal I føre plottet til en tilfredsstillende ende.
- **Epiløg:** Her skal I binde sløjfe på historien, og vise, hvem karaktererne er når scenariet slutter.

Tidsplan

Den ideelle tidsplan for scenariet ser omtrent sådan ud:

- 00:00 – Spilstart – forklar scenariet og fordel karakterer
- 00:20 – Opvarmning og prolog
- 00:45 – Første akt starter
- 01:30 – Anden akt starter
- 02:45 – Tredje akt starter
- 03:45 – Epilog
- 04:00 – Afslut spillet

Hvis I tager lang tid om at spille, må du gerne springe scener over, især i andet akt. Det er vigtigt, at I har energi tilbage til at fortælle en god afslutning på spillet.

Hvis du ikke synes, I kommer nok i dybden, kan du bruge mellemscener med Spejlenes Mester eller Amanda til at få nogle karakterer mere i spil. Du kan også sætte små rejsescener for at give karaktererne lejlighed til at interagere.

Afvikling af scenariet

Forberedelser

Sørg for at du har:

- Print af scenerne (medmindre du tror på, at du kan holde styr på dem digitalt)
- Print af karaktererne (læg mærke til at Sahel har en ekstra side).
- Print af Amanda til hver spiller
- Print af sætninger til Øvelse 2
- Blyanter eller kuglepenne
- En udfordringsmarkør - evt. et håndspejl, ellers noget a la en stafet, som I kan række frem og tilbage
- Noget til at repræsentere Amanda - for eksempel en maske.

Indret lokalet

I skal sidde omkring et bord, hvor der er plads til at hver spiller kan have sit karakterark liggende, og du skal have plads til dine papirer, men samtidig skal I kunne række ting frem og tilbage så let som muligt.

Introducer scenariet, og fordel roller

Forklar spillerne scenariets overordnede koncept:

- Dette scenarie er et eventyr, hvor en teenagepige, Amanda, bliver inviteret ind i en sær anden verden af den mystiske Spejlenes Mester. Her møder hun fire sære væsner, som skal følge hende hen til Spejlmesteren.
- I spiller hver et af de fire væsner. Vi deler Amanda imellem os.
- Hver karakter spejler sig i et eller andet, og gør det på en måde, der er problematisk.
- Undervejs i scenariet kommer alle fem ka-

rakterer til at udvikle sig. Det sker ved at I ændrer på nogle principper, der står på jeres karakter. Samtidig ændrer jeres fysiske kendetegn sig også.

Forklar scenariets struktur:

Scenariet kommer til at bestå af tre akter, og et lille mellemspil imellem første og andet akt.

- Første akt foregår på Den Dystre Borg. Her bliver vi introduceret til de forskellige karakterer, og til historien.
- Anden akt er en rejse igennem Det Store Vildnis. Her kommer I til at udfordre jeres principper, og I kommer til at ændre på dem.
- Efter anden akt er der en rejse hen over Tågehavet. Her gør vi lige status over karaktererne, og I får lejlighed til at opdatere dem.
- Tredje akt foregår i Den Skinnende By, som er der, hvor Spejlenes Mester bor. Der vil være mulighed for at ændre på sine principper i løbet af tredje akt også.
- Til slut vil der være en epilog, hvor vi ser karaktererne efter spillets afslutning.

Fordel karaktererne:

- Nu vil jeg gerne præsentere jer for de fem karakterer i spillet.
- Amanda: En hel almindelig teenagepige. Skændes med sin mor, og så inviterer Spejlenes Mester hende ind i sin verden.
- Amanda er en delt karakter. Der skal altid være én, der spiller hende. Den person holder hendes karakter, så vi kan se, hvem det er. Man kan "låne" Amanda ved at holde på karakteren.
- Amanda spejler de fire andre karakterer. Der er nogle forslag til hvordan på hendes ark. Når man spiller over for en af de andre,

skal man prøve at spejle den karakter.

- Når man spiller Amanda, spiller man primært Amanda. Ens sædvanlige karakter holder sig i baggrunden.
- Amanda går videre efter hver scene. Som udgangspunkt til den, der lige har løst en udfordring, men vi kan aftale det anderledes.
- Første side af karakteren: En introduktion til karakteren, en beskrivelse af karakterens udseende, og nogle tips til at spille karakteren. En kort beskrivelse af, hvad karakteren spejler sig i, og en beskrivelse af, hvad karakterens hjerte er fyldt af. Nederst to særlige styrker, som I kan bruge til at løse udfordringer. I kan miste en i løbet af scenariet, men kan få en ny som erstatning.
- Anden side af karakteren: Principperne beskriver, hvordan jeres spejling bliver til en karakterbrist. Dem kan I ændre i løbet af scenariet. De fysiske kendetegn viser, hvordan jeres karakterbrist afspejler sig i jeres ydre. Når jeres principper ændrer sig, ændrer de fysiske kendetegn sig også.
- Atelis Orologiou: Et mekanisk menneske, lavet i glas og metal, og med en mekanisk hjerne. Atelis spejler sig i sig selv, for den er lavet til at være perfekt. Men hvad siger det så, når Atelis alligevel fejler?
- Sahel Pilgrim: Et spøjst øglevæsen i en stor kutte, som slæber rundt på en gammel, falmet bog. Den spejler sig i sin overbevisning på, at Bogen indeholder sandheden. Hvis bare alle ville følge Bogen, ville verden være et godt sted at leve.
- Trolldinden Brakla: En høj og bred troldekvind med brystet fyldt af medaljer. Hun spejler sig i andres anerkendelse. Da hun var en lille trolde, måtte hun frygte og respektere alle omkring sig. Derfor har hun lært værdien af at være frygtet og respekteret.
- Hajika Råge: Et fuglemenneske, læsset til med tasker. Den spejler sig i ting, og er altid på jagt efter den næste skat, den vil skaffe sig – for en af dem må da gøre den lykkelig?

- Vælg den karakter, der tiltaler jer mest. Derefter får I lige et par minutter til at skimme karakteren.

Forklar, hvordan scenerne fungerer:

- I de fleste scener vil der være en eller anden udfordring, som I skal løse – det kan være en forhindring, I skal overvinde, eller det kan være et moralsk valg, I skal tage.
- Når vi har sat scenen, og er nået frem til udfordringen, lægger jeg denne her markør på bordet.
- Hvis du gerne vil løse udfordringen, kan du samle markøren op. Dermed ved vi andre, at du har teten. Du må meget gerne inddrage de andre i løsningen, men du har hovedansvaret for at fortælle, hvordan I løser udfordringen.
- Når du løser en udfordring, skal du inddrage en af dine styrker, og også en af dine principper.
- Husk at det er et eventyr. Derfor kan I bruge masser af eventyrlogik i jeres fortællinger, og der kan sagtens ske overnaturlige ting.
- Jeg vil opfordre jer til også nogle gange at fortælle, hvordan I fejler i at løse en udfordring. Når du har tænkt dig at fejle, lader du være med at samle markøren op, Du kan i stedet lægge hånden hen til den for at markere.

Forklar hvordan man ændrer sine principper og sine fysiske kendetegn:

- Når I har løst en udfordring, og som regel også, når I har fejlet en udfordring, skal I ændre et af jeres principper. Det kan også ske, hvis der har været et passende dramatisk øjeblik.
- Når I ændrer et princip, streger I det ud, der står der, og skriver det nye princip nedeunder.
- Husk at I ikke skal nå i mål før til sidst. Så I skal kun ændre principperne lidt ad gangen.

- Man behøver ikke kun at ændre principper til det "bedre". Man må meget gerne ændre dem til det værre.
- Hver gang I ændrer på jeres principper, skal I også ændre jeres fysiske kendetegn. Det behøver ikke at ske med det samme, men kan også være i scenen efter.
- Når I ændrer jeres principper, skal det markeres i fortællingen. Det foregår som regel i en kort mellemscene med Amanda. Sig, hvad der foregår, og hvad I taler om. Sørg for at sætte fokus på dit princip.
- Du kan bede en bestemt om at spille Amanda, hvis du vil – også mig. Du må også bede om, at Amanda siger noget bestemt eller reagere på en bestemt måde.
- Hvis der er flere, der ændrer deres principper, prøver vi at inkludere dem alle i samme scene.
- Du kan også markere en ændring i en mellemscene med Spejlenes Mester. Han kan tale til jer igennem et spejl. Han taler kun til en ad gangen. Jeg kan godt finde på at sætte sådan en scene, men I kan også bede om det.
- I vil også kunne ændre jeres principper i mellemsekvensen på Tågehavet. I tredje akt kan I løbende ændre principperne. Jeres principper falder endeligt på plads i den sidste scene i Spejlmesterens tronsal.

Snak lidt om, hvilken tone, I går efter:

- Husk, det her er et film-eventyr. Det kan godt blive mørkt, men det bliver aldrig grimt. Hvis ikke det ville passe i en eventyrfilm, så passer det ikke ind her.
- Vi har en tendens til at passe på, og prøve at undgå konflikter. Den tendens skal vi kæmpe imod. Vi vil gerne komme i vanskeligheder og dumme os. Bring hurtigt jeres karakterbrister i spil, og lad endelig de andre bringe sig i fedtefadet. Vi skal nok redde os i land igen!
- Nu kan I med fordel holde en kort pause, inden I går i gang med opvarmningen, så I kan gå direkte fra opvarmningen til prologen.

Opvarmingsøvelser

Øvelse 1: Omskrivning

Tag sedlerne med sætninger på, og giv en til hver spiller. Send dem rundt om bordet. Når man får en seddel, skriver man sætningen på papiret lidt om, så den bliver mere positiv, og sender den så videre med uret rundt.

Øvelse 2: Ind i karakteren

Bed alle spillerne om at spille sig ud på gulvet og lukke øjnene. Nu beder du dem se deres karakter for sig. De skal zoome ind på karakterens ansigt. Hvilket ansigtsudtryk har karakteren? Nu skal de prøve at anlægge det samme ansigtsudtryk

Herefter skal de se for sig, hvordan karakteren står. Og så skal de prøve at stå på samme måde.

Nu må de gerne se, hvordan karakteren går. Så må de gerne åbne øjnene, og gå rundt på gulvet på samme måde, uden at møde de andres blik.

Mens de fortsætter med at gå, må de gerne prøve at høre karakterens stemme for sig. De skal finde en eller anden ting, som karakteren kunne finde på at sige. Så skal de prøve at sige det højt, sådan som karakteren ville gøre.

Nu kan de begynde at møde hinanden. Når de møder en af de andres blik, stiller de sig hen foran den anden, og hilser på den anden med en bevægelse. Så siger først den ene og så den anden sin sætning, og så går de videre, indtil alle har hilst på hinanden. Så sætter I jer ned igen.

Øvelse 3: Hviske-råbe-scene

Nu skal I spille en lille scene. Spillerne er deres karakterer, og du er Amanda.

Du starter med at forklare, hvad scenen går ud på. Derefter spiller I scenen, kun med dialog. I starter med at hviske til hinanden, derefter hæver I niveauet til I råber til hinanden, for til sidst at sænke niveauet til normal tale.

I scenen er gruppen ved at liste sig ind på en sovende kæmpe, som har en nøgle, de skal bruge for at komme videre. De lister og hvisker. Pludselig begynder kæmpen at vågne, og de må skynde sig ud, inden kæmpen tramper på dem. De redder sig ud, og scenen slutter med at de står og puster udenfor.

Prolog

Amandas intro: Urimelige Mor

Amanda skændes med sin mor. Til sidst går Amanda ind på sit værelse og smækker med døren. Hun er så færdig med urimelige mor. Så lokker nogen med et tilbud...

Amanda og Mor sidder og spiser aftensmad, da Mor begynder at kritisere Amanda.

Sådan kører du scenen

Dette er en speciel scene, der fungerer som en intro til at spille Amanda. Start med at give Amanda til enten Brakla eller Atelis, og sæt så scenen. En spiller kan nu spille Amanda i omkring 30 sekunder, så de får en fornemmelse for, hvem Amanda er. Derefter giver de karakteren videre til den næste. Spil scenen relativt hurtigt - det behøver ikke være et helt skænderi, men er bare brudstykker at et længere skænderi.

Når en bestemt spiller styrer Amanda, skal du prøve at lade skænderiet handle om, hvordan Amanda er en refleksion af den karakter.

For eksempel:

Hajika: Amanda passer ikke godt på sine ting. Hun vil have alt det nyeste, selvom de slet ikke har råd.

Atelis: Amanda tænker kun på sig selv. Hun overvejer ikke, at hendes handlinger har konsekvenser for andre.

Brakla: Amanda prøver at være sej eller populær, men hun hænger ud med nogle trælse typer. Kunne hun dog ikke finde nogle bedre venner?

Sahal: Amanda har alle mulige højt-ragende principper, men hun lader alligevel vandet løbe, smider god mad ud og er på alle måder dobbeltmoralsk.

Første Akt: Den Dystre Borg

Den Dystre borg er en stor, vidtforgrenet borg i udkanten af riget. Der er altid mørkt, og de kolde stengange er fyldt med spindel-væv og støv. Men borgen er også der hvor Spejlenes Port findes, i den inderste gårds-plads – og derfor er det også her, Amanda dumper ind i Spejlmesterens verden.

Borgen er bemanded med en temmelig usympatisk og uhumsk forsamling af væsner. De er grusomme, griske, selviske og kujonagtige. Læg ikke fingrene imellem, når du beskriver dem.

Kommandanten

I spidsen af dem alle står Kommandanten. En kæmpe, der nok er underlagt Spejlenes Mester – men han er langt væk i Den Skinnende By, og Kommandanten er lige her. Omtal altid Kommandanten som en man ikke har lyst til at møde. Han kommer heller aldrig til at optræde personligt i historien – allerhøjest som en truende skygge, eller som lyden af trampende kæmpestøvler.

Sahels intro: Den Støvede Vej

Sahel går ned ad vejen og tænker over tingene, da nogen pludselig fortæller den, at Amanda er på vej, og at hun kan hjælpe med at få Bogens ord ud.

Sæt scenen på en smal, støvet vej langs en langsomt rindende å. Der er fyldt med klipper, og kun få grønne pletter. I baggrunden tårner Den Dystre Borg sig op som et kæmpe skrummel med masser af tårne og mure. En mørk sky hænger over den. Her går Sahel for sig selv. (Lad Sahal beskrive sig selv)

Pludselig hører den en stemme nede fra floden, der kalder den ved navn. I vandet er et ansigt, som Sahel med det samme stoler på. (Bed Sahels spille beskrive hvordan vedkommende ser ud, og hvordan personen taler)

Stemmen spørger, hvad der er Sahels mål. Det er at få alle til at forstå, hvordan de kan gøre verden til et bedre sted, ikke? Men nu taler den

jo kun til nogle få ad gangen. Tænk, hvis nu man kunne få selve Spejlenes Mester til at hjælpe – så ville man kunne komme til at tale til alle i hele verden!

Stemmen ved, at der netop nu er en pige, der er ved at ankomme oppe på Den Dystre Borg, som Spejlenes Mester meget gerne vil tale med. Hvis Sahel nu kunne hjælpe hende på vej, ville den helt sikkert kunne få foretræde for Spejlmesteren. Og der er endda nogle andre, der vil kunne hjælpe Sahel med at nå frem. Den første vil den møde allerede i porten til borgen!

Braklas intro: Ingen Respekt!

Brakla står vagt ved porten til den Mørke Borg, da hun bliver tiltalt af en stemme. Den siger til hende, at den største respekt kan hun få ved at imponere Spejlmesteren. Og hun kan komme op til ham ved at følges med Amanda.

Brakla står vagt ved indgangen til den Mørke Borg. (Bed hende beskrive, hvordan hun ser ud som hun står der). En gruppe dværgeagtige væsner kommer op til porten for at komme ind med varer til Smugkroen. De er forhastede, og udviser ikke stor respekt for Brakla. Spil hvordan hun håndterer situationen.

Da dværgene er væk, lyder der pludselig en stemme, som kommer fra det blanke kobber på et skjold, nogen har smidt ved siden af hende. Reflekteret i skjoldet ser Brakla en imponerede skikkelse (Bed spilleren om at beskrive skikkelsen, som Brakla ser og hører den).

Personen kommenterer på, hvor ligegyldig hendes post er. Det er ikke en stærk og modig person som Brakla værdig. Hvis hun bare kan få foretræde for Spejlenes Mester, så ville han jo straks se, hvor stærk og modig hun er, og give hende en post, hvor hun vil kunne vinde masser af hæder. Hun vil blive den stærkeste

og farligste af alle hans soldater, og alle de andre soldater vil se op til hende.

Men for at kunne få foretræde for Spejlenes Mester, skal man have gjort noget der kalder på respekt. Og stemmen ved lige, hvad det skulle være. Der ankommer snart en pige igennem Spejlporten, som Spejlenes Mester rigtig gerne vil møde. Så hvis nu Brakla kan bringe hende sikkert frem til Spejlmesterens Palads, ville hun helt sikkert stå i hans gunst. Heldigvis vil den næste, der kommer op til porten, kunne hjælpe Brakla med at finde frem til Amanda.

Så snart Brakla har accepteret den plan, forsvinder skikkelsen. I det samme dukker Sahel op ved porten.

Atelis intro: Spild af talent!

Atelis er begravet i borgens administration, da Spejlmesteren pludselig lokker den med en betroet stilling, hvis blot den hjælper Amanda frem til Den Skinnende By. .

Atelis sidder i Det Store Bogholderi. Det er her, alle Den Dystre Borgs finanser styres fra, og meget mere. Der er stakke af overdrevent store bøger, og bunker af guld, sølv og andre værdier. Atelis sidder netop og arbejder med at holde styr på det hele. (Bed Atelis om at beskrive sig selv, og hvordan den sidder og arbejder).

I det samme falder lyset ned på et gyldent fad, og en stemme kalder på Atelis fra fadet. Det er spejlmesteren! (Bed Atelis om at beskrive, hvordan spejlmesteren ser ud for den).

Spejlmesteren har hørt, at Atelis har den bedste hjerne i riget. Sådan en hjerne burde ikke sidde og lave simpelt bogholderarbejde. Med sin analytiske og logiske hjerne burde Atelis sidde

tæt ved magten hvor den kan udtænke løsninger på alle slags problemer. Ja, faktisk mangler spejlmesteren en vesir, og Atelis lyder som en oplagt kandidat.

Først må Spejlmesteren dog have vished for, at Atelis virkelig er så god, som det forlyder. Derfor, en prøve: Atelis skal bringe en pige sikkert med sig igennem Det Store Vildnis og over Tågernes Hav. Pigen, Amanda, ankommer snart igennem Spejlporten. Men Atelis skal ikke gøre det alene. En vesir skal kunne dirigere andre. Og den første rejsefælle befinder sig netop nu i Kommandantens kammer.

Hakijas intro

Hakija er ved at snige sig ind på Kommandantens kammer, da Spejlmesteren pludselig dukker op og tilbyder den en ting, den virkelig, virkelig ønsker sig.

Beskriv først sovekammeret. Der er nogle få møbler i kæmpestørrelse, men fyldt med trofæer fra militære sejre: faner, udstoppede dyr og sære skatte, spredt rundt over hele kammeret. Over bordet hænger et spejl, dækket af et forhæng. I rummet er også et par grimt udseende statuer af faretruende monstre – det er vagter, der vil blive vækket til live, hvis nogen uberettiget trænger ind i Kommandantens kammer.

Og på bordet ligger en gylden fjer. Det er den fjer, Hajika er kommet for at stjæle.

Spørg nu Hajika hvor den er henne i scenen (Bed spilleren beskrive, hvordan Hajika ser ud). Lad den fortælle, hvordan den kommer ind i rummet og op på det høje bord.

Lige da den skal til at gribe fjer, er der nogen, der kalder på den ved navn. Det

kommer fra spejlet inde bag gardinet.

I spejlet ser den Spejlenes Mester (Bed Hajika beskrive, hvordan Spejlmesteren ser ud for den).

Spejlmesteren tilbyder Hajika den ting, den mest brændende ønsker sig i hele verden (Hvis spilleren er god til at fortælle, kan du lade spilleren selv beskrive, hvad det er for en ting. Ellers er det "Sampo" – en magisk dims, som giver sin ejer velstand og held). Til gengæld skal Hajika bare sørge for at bringe en pige fra Borgen hen til ham i hans palads i den Skinnende By. Og den behøver ikke engang gøre det alene – der er tre andre, der kan hjælpe med at få hende sikkert frem.

Så snart Hajika har sagt ja, forsvinder spejlmesteren, og Atelis træder ind ad døren.

Spejlenes Port

Atelis og Hajika møder Amanda, og får hende hurtigt væk fra de truende vagter.

Atelis og Hajika er hurtigt kommet fra Kommandantens Kammer ned til Den Inderste Gård, hvor Spejlporten står. Den er et kæmpemæssigt spejl, der ikke spejler det, der er omkring den. I stedet er der alle mulige forvrængede billeder inde i spejlet. Der burde være to vagter ved spejlet, men de har forsømt deres post – der sker alligevel aldrig noget ved Spejlporten.

Lige da spillerne kommer derned, bølger spejlet, og Amanda kommer væltende ud (du spiller Amanda). Hun er rundt på gulvet, og aner ikke, hvor hun er. Hun ved bare, at Spejlenes Mester gerne ville se hende.

Udfordring: Giv spillerne en lille smule tid til at tale Amanda til ro og præsentere sig selv. Så lyder der en klokke, der annoncerer, at nogen er kommet igennem Spejlporten. De hører råb fra de to vagtposter, som kommer løbende. Hvordan får Atelis og Hajika Amanda væk, inden vagterne kommer?

NB: Husk at lade Amanda gå videre til den spiller, der løste udfordringen.

Smugkroen

For at slippe væk fra Kommandanten, må de snige sig igennem en kro, hvor halvdelen af borgens mandskab er forsamlet.

Inde på en lang, lige gang støder Atelis, Hajika og Amanda på Sahal og Brakla. Lad dem få et par øjeblikke til at introducere sig i huj og hast.

Pludselig hører de tunge trin. Nede for enden af gangen kan de se en kæmpe skygge på vej rundt om hjørnet. Det er Kommandanten, der er på vej. Ham vil de absolut ikke møde! Fortæl Brakla at selv hun frygter Kommandanten.

En af dem spotter en dør i væggen. Den er lille – faktisk er den så lille, at Kommandanten aldrig kunne igennem. Brakla vil lige kunne klemme sig ind. Den perfekte flugtrute!

Inde på den anden side kan de høre latter og larm. Her går det op for Brakla og Atelis, hvor de er: en af vejene ind i Smugkroen! Soldaterne på Borgen har lavet en kro, hvor de kan få en drik og spille og brydes for at få tiden til at gå. Men det er alt sammen noget som

Kommandanten har forbudt. Derfor har de indrettet kroen et af de steder, hvor Kommandanten aldrig kan komme. Officererne er selvfølgelig blevet påbudt at gribe ind, hvis de ser brud på reglerne – så når karaktererne kigger sig omkring inde i krostuen, kan de se at alle officererne sidder med bind for øjnene.

Krostuen er et stort rum, med lysekroner, grove borde, og en bar langs den ene væg. Hele rummet er fyldt med folk, der drikker og har en fest. Beskriv hvor grove og farlige de er.

Og vejen ud er ovre på den anden side.

Udfordring

Alle kan se at Amanda ikke hører til – og de fleste har hørt klokken. Hvordan får de Amanda igennem rummet, uden at nogen griber ind?

På Muren

Karaktererne bliver fanget oppe på Borgens mur. Hvordan kommer de mon ned derfra?

Karaktererne er lige kommet ud af Smugkroen, da de hører at der bliver råbt alarm. Kommandanten har opdaget, at Amanda er forsvundet, og hun skal findes. Karaktererne bliver jagtet frem og tilbage på borgen af flere og flere soldater.

Snart ender de oppe på muren. Her er relativt fredeligt. De kan kigge lige ned til den lille flod nede for foden af borgen. Der er meget, meget langt ned. Bag dem kan de høre løbende trin på trappen.

Udfordring

Hvordan kommer de ned fra muren og ud fra borgen? Først og fremmest, hvordan får de Amanda ned? De fire væsner kunne nok godt finde ud af at få sig selv uskadt ned af muren (men lad dem selv bestemme, hvor meget de kan), men Amanda kan helt sikkert ikke. Bag dem

Løsningen er nok at flyve, svæve eller klatre ned fra muren. Men hvis karaktererne finder ud af noget andet, så er det helt fint. Måske Sahal overtaler soldaterne til at hjælpe dem, eller måske Atelis finder en smutvej ned til porten. Måske Hajika stjæler nogle uniformer og forklæder dem.

Farvel til Den Dystre Borg

Hermed forlader spillerne Den Dystre Borg, og bevæger sig ind i Det Store Vildnis. Lav en lille scene hvor vi ser karaktererne bevæge sig ned ad vejen. Den snor sig af sted igennem skove, over høje bjerge, og frem mod kysten ved Tågernes Hav.

Patruljen

På borgen bag dem er der stadig røre. Kommandanten har opdaget at de er flygtet. Han kommanderer en gruppe soldater ud for at finde dem. De er en flok trolde, anført af en ulveagtig mand.

Her slutter første akt

Stop kort op, og snak om, hvordan reglerne ændrer sig i andet akt. Her kan I også holde en kort pause, hvis I har brug for det.

Andet Akt: Det Store Vildnis

Spillerne skal nu igennem Det Store Vildnis. Alt her er lidt mere vildt end det ville være i virkeligheden. Flet gerne overnaturlige og eventyrlige detaljer ind i beskrivelserne af de steder, spillerne passerer. Bjergene er højere, træerne mere barkedede end de ville være. Dyr og planter er ofte bevidste, der er feer i blomsterne, og vejret passer altid til stemningen.

I denne akt kan du true dem med Kommandantens patrulje. Hvis spillerne føler sig lidt for magelige, kan du lave en kort scene, hvor du fortæller, hvordan en patrulje grove soldater truer nogen fra den forrige scene til at fortælle dem, hvilken vej karaktererne er taget. Nogen svarer modvilligt - andre fortæller gerne om de ubehøvlede folk, der er rejst forbi dem.

Rosens By

I en lille landsby skal de overbevise deres værter om, at de skal fragte dem over en stor sø. Men mon Hajika kan modstå fristelsen til at stjæle en fortryllet ædelstensrose, der er landsbyens kæreste eje?

Spillerne når frem til en sær lille landsby ved bredden af en sø. De ser en klynge små huse, der tilsyneladende er lavet af træstubbe med tag på. Nede ved bredden ligger der en mærkelig pram, lavet i træ, og med et stort blad som tag.

Snart bliver de omringet af nogle sære små plantevæsner, der nysgerrigt stimler sammen om de fremmede. Efterhånden trækker de spillerne ned imod Torvet, hvor de kan møde De Ældste.

Torvet er en nærmest rund plads. I midten står en lille rund bygning med træskodder på. I en halvcirkel rundt om sidder De Ældste. De ligner nærmest nogle seje små buske med pjuskede grene og blade.

De unge væsner omkring spillerne præsenterer dem ivrigt for de ældste, og spillerne får lejlighed til at fortælle, hvad de skal. Men lige som de ældste skal til at svare, lyder der et klokkespil, der spiller en fin lille melodi (hvis du kan, må du gerne nynne en linje af omkvædet fra La Vie en Rose).

Alle væsnerne reagerer promte – de stiller sig forventningsfulde op i en halvcirkel bag De Ældste, og ser op imod det lille hus. En af dem får en lille nøgle af en af De Ældste, og går op og åbner skodderne på det lille hus i midten af pladsen.

Derinde er der en rose, tilsyneladende hugget ud af ædelsten. Da den nedgående sols stråler rammer den, åbner den sig, og stråler lys ud på forsamlingen. Alle væsnerne ser helt salige ud, når strålerne rammer dem. Når karaktererne bliver ramt, føler de en velgørende varme fra Rosen. Efter få minutter glider solen ned bag et hus, rosen lukker sig, og bliver igen låst inde.

De ældste fortæller nu at vejen fortsætter på den anden side af søen. Den er alt for dyb at svømme over. Man kan godt gå rundt om den, jovist – men den ene vej er Glemselssumpen, og den anden vej er Flammesletten. Ingen af

stederne er specielt hyggelige. Prammen? Jo, den kunne få dem over – men Fenrik, som kan betjene prammen, er nok desværre ikke mere. Han er nemlig tidligere den dag blevet fanget af den grumme Marmarok, som bor oppe i bakkerne.

Når spillerne drager ud for at finde Fenrik, kommer de til Marmaroks hule oppe i bakkerne. Uden for hulen har Marmarok lavet et stort bål, og nu er den i gang med at røre i en stor sort gryde. Marmarok er en kyklop, halvanden gang så stor som Brakla og med et enkelt, kæmpestort øje midt i panden. Fenrik står bundet til en pæl lige ved døren ind til hulen.

Udfordring 1

Hvordan får spillerne Fenrik tilbage? Tæver de ham eller narrer ham? De kan også tale med ham, og overtale ham til at holde op med at spise plantevæsnerne (men han er bare så sulten!) Marmarok er i virkeligheden ret enfoldig, og ikke specielt modig.

Tilbage i byen bliver Fenriks hjemkomst fejret. Fenrik siger straks ja til at sejle dem over. Det kan desværre først blive næste morgen, for prammen sejler kun i sollys. I mellemtiden får de anvist et hus, hvor de lige kan ligge alle sammen, hvis de rykker lidt sammen.

Udfordring 2

Stjæler Hajika Rosen? Hvis ikke ideen er faldet den ind, kan du låne Amanda, og snakke om, hvor fantastisk smuk den rose var. Det er ikke noget problem at stjæle den, sagtens, for væsnerne har ikke nogen særlig sikkerhed omkring den. Og der er ikke nogen der tjekker det før næste morgen, efter de er sejlet. Fenrik sejler med karaktererne ud på søen, og da de er et stykke ude, høres et skrig af panik og sorg derindefra.

De Bestjålne

Gruppen møder et par væsner, der er blevet strandet ved siden af vejen, fordi nogen har stjålet drivkraften i deres dampmobil. Tyvene viser sig at være en bæverfamilie, som har fået alle deres træer fældet af dem i dampmobilen.

Karaktererne bevæger sig ned ad vejen langs et dystert landskab: på hver side er der marker, fyldt til randen med træstubbe. Der blæser en kold vind hen over den øde mark, og vejen fortsætter, så langt øjet rækker.

Lidt nede ad vejen ser de et sært fartøj: et skrummel af en diligence bygget i træ, men med en skorsten af jern stikkende op foran. I skyggen af vognen står der to personer: en mand i et jakkesæt og høj hat med et hoved som en bulldog, og et lignende barn i matrostøj.

Da de to ser gruppen, råber de dem an. Der er sket noget forfærdeligt: nogen har stjålet deres salamander, mens de stoppede for at spise frokost. Og salamanderen er den der holder deres dampmobil kørende. Hvordan skal de dog nu komme hjem til Mutter, som står og venter med aftensmaden, og som må være syg af bekymring over, at de ikke er kommet hjem? De peger langt ude i horisonten, hvor der ligger et stort hus. Og hvis de finder salamanderen, så kunne gruppen jo få et lift ned til deres hus?

Ved siden af vejen finder spillerne nogle ret tydelige fodspor. Når de følger sporene, kommer de ned til en sø lidt ude på marken. I søen er der en lille ø, med en hytte, der nærmest er bygget halvt ind i øen.

Inde i hytten sidder en forhutlet lille gruppe bæver-agtige folk i groft tøj – en mor, en far, en bedste og tre-fire børn. De er stimlet sammen om et lille komfur, hvor mor er ved at koge et eller andet. Inde i komfuret kan de se og høre salamanderen. Den brænder lystigt, imens den nynner en lille melodi.

Udfordring

Det er bæverfolkets ældste søn, der har taget salamanderen. Det er så koldt, og efter dem i det store hus har fældet alle træerne, så har de ikke noget brænde. De har spist rå flis i flere dage nu! Bæverne har ikke tænkt sig bare sådan at opgive salamanderen.

Hvis de går tilbage til hundemanden, så indrømmer han gerne, at han har fældet træerne. De har skøde på landet, så det var deres til at gøre med, hvad de ville. Desuden er de i gang med at genopbygge Canisopolis, Hundebyen, efter den brændte. Så de har brug for træet!

Fremstil begges sag så stærkt, du kan. Især hvis Sahal prøver at finde en klar moralsk løsning, er det vigtigt at mudre billedet. Når spillerne skærer igennem, bliver deres løsning accepteret, men næppe med glæde.

Hvis spillerne giver salamanderen til hundene, bliver de tilbudt et lift med Dampmobilen til Bullenborg, hvor Mutter ganske rigtigt venter med maden. Ellers vandrer de forbi ved aftenstide, hvor Mutter står og vrider sine hænder i sin empirekjole.

Forvrængningernes Hus

Karaktererne forvilder sig ind i et magisk spejlkabinet, hvor de er nødt til at finde ud af, hvordan de kan finde frem til hinanden igen.

Tunge skyer trækker op. Snart begynder det at regne. Lidt længere fremme ser de et stort hus. Det lyser ud ad vinduerne. Spørg spillerne hvad de håber at finde derinde.

Når de træder ind ad døren, ser de netop det, de havde håbet at finde. Mad, en seng, en varm kamin. Men når de går efter tingen, når de ikke rigtig frem til den.

I virkeligheden er spillerne i et hus fyldt med magiske spejle – et kæmpe spejlkabinet. Det bliver tydeligt, når de pludselig begynder at se sæere versioner af sig selv og hinanden. Spørg ind til, hvad de ser. En ser måske den værst tænkelige version af sig selv, eller den det sted de frygter eller håber at ende. En anden ser måske den ideelle version af en af de andre.

Indhentet!

Kommandantens folk har indhentet karaktererne. Nu skal de finde ud af at komme væk fra dem.

Denne scene kan komme en gang over midten i andet akt. Mærk efter, hvornår du synes at karaktererne er blevet lidt for magelige. Ellers kan du altid bruge den som den sidste test, når de er kommet over den sidste bakke, og kan se hen til Tågernes Hav.

Karaktererne har lige gjort holdt for at hvile sig lidt. Pludselig stormer Kommandantens soldater frem og omringer dem. Nu skal de slæbes med tilbage til Den Dystre Borg, så Kommandanten kan gøre med dem, hvad han lyster.

Her kan du bruge lidt tid til at udfordre nogen, du synes har haft det for let. Brakla håner de, fordi hun er deserteret, og er flygtet fra borgen. De kan tage Hajikas ting, og grine af, hvem der gider slæbe alt det ragelse med sig rundt. Måske tager de Bogen fra Sahel, og giver sig til

Udfordring

Snart bliver det klart for dem, at huset prøver at holde dem indespærret og adskilt. De skal finde ud derindefra. Hvis ikke det hurtigt går op for spillerne, kan du lade Spejlmesteren træde frem for en af dem, og kommentere på den uheldige situation, de er i.

Når de finder en måde at komme ud på, kommer de ud af huset lige som regnen stopper, og solen titter frem igen.

spottende at læse citater op fra den. Og Atelis kalder de som en porcelænsdukke, der ikke kan andet end at sige uforståeligt sludder og se hoven ud.

Udfordring

Hvordan undgår de at blive slæbt med tilbage til Den Dystre Borg, men får i stedet lov til at fortsætte deres færd?

Spil denne scene meget efter gehør. Den kan fortsætte så langt eller så kort, som du synes. Det kan også være oplagt at lade Amanda løse denne her udfordring. Hvis der er en af de andre karakterer, der mangler at shine, er det her også en oplagt mulighed til at give dem en lejlighed til at shine.

Ved Tågernes Hav

Vore helte er endelig fremme ved tågehavet. Nu skal de bare have overtalte Kaptajnen om, at han skal sejle dem over.

Karakterne ankommer til Tågernes Hav. Foran dem er en strand, som fører lige ud i en mur af hvirvlende tåger. De kan ikke se noget som helst derinde. Men lige ved kanten af havet står et fyrtårn. Og oppe i toppen af det er der et luftskib, dvs. et sejskib, hængt op under en ballon.

For foden af fyrtårnet sidder kaptajn Proust i en gyngestol. Han er en hård og barket gnom, med spidse ører og en gigantisk næse. Han har en kaptajnshat på, og en pibe i mundvigen. Inde fra huset kan de høre hans kone, som er i gang med at lave mad. Hun er en tilsvarende gnom, med svulmende overarme og et hvidt forklæde på.

Da de kommer tættere på, hilser kaptajnen på spillerne. De kan se at han er blind, for hans øjne er helt mælkehvide, og han ser ikke rigtigt på dem. Han kalder konen, Madeleine, ud for

at hilse på dem, og hun hiver et hørerør frem for at kunne tale med dem. Han får hende til at beskrive, hvordan de ser ud.

Udfordring

Spillerne skal overtale Kaptajnen til at sejle dem over Tågernes Hav. Han vil først ikke, for han bryder sig ikke om folkene i Den Skinnende By – og især ikke om deres Fru Borgmester, som han slet ikke bryder sig om.

Mellemspil: Rejsen over Tågernes Hav

På vejen over Tågernes Hav har karaktererne tid til at hvile, og til at reflektere over, hvad der er sket dem.

Spillerne sidder i kabinen på Kaptajn Prousts luftskib. Udenfor driver tågerne afsted, og alt er uklart og diset. Her er ingen blanke overflader overhovedet.

Gør status over spillernes ydre rejse

Lad hver spiller beskrive, hvordan deres karakter ser ud som de sidder der på skibet. De må især gerne beskrive, hvordan rejsen har forandret dem. Sig til dem, at de alle sammen kan opdatere deres fysiske kendetegn, hvis det passer.

Når alle har beskrevet deres karakter, beder du hver spiller beskrive et eller andet ved Amanda, der reflekterer den rejse, hun har været på. Når alle spillere har haft mulighed for at komme med en beskrivelse, kan du selv føje en beskrivelse til.

Gør status over spillernes indre rejse

Spørg spillerne en efter en, hvordan rejsen har påvirket deres karakter. Hvad har de lært? Hvordan ser de sig selv og deres fremtid lige nu?

Giv så spillerne mulighed for at opdatere deres principper, så de afspejler den rejse, de har været på.

Dette er også et godt sted at holde en pause. Folk kan bruge pausen til at tænke over deres principper.

Tredje Akt: Den Skinnende By

Den Skinnende By er fyldt med vidundere. Alting skinner i guld og sølv, hver en bygning er smuk, gaderne er rene, og folk i byen går klædt i smukke, farvestrålende gevanter. Hvis man, som karaktererne, er lidt støvede, klædt i kedelige og slidte klæder, kan man let føle sig malplaceret her.

Spejlmesterens Palads hæver sig over byen. Den er en stor, blank kuppel, der reflekterer både himlen og byens højeste og smukkeste tårne.

Fru Borgmesteren

Byen styres med fast hånd af Fru Borgmesteren. Hun går meget op i, at byen er så smuk og så indbydende som muligt. Fru Borgmesteren selv er en høj, smuk kvinde med biagtige træk. Hendes håndlangere er forskellige former for metalliske insekter (og en enkelt edderkop). Hendes største ønske er at vinde Spejlmesterens gunst. Hun har hørt om Amanda fra sin ven, Kommandanten, og har besluttet, at hun vil overtage Amandas krop for at opnå sit ønske igennem Amanda.

Udseende

En blanding imellem en menneskedronning og en bidronning. Høj, flot kvinde i en smuk kjole i gult og sort, men med følehorn og spejløjne som en bi. Hun har gennemsigtige bi-vinger, men hun kan ikke flyve.

Opførsel

Kongeligt, men selvoptaget. Omtaler sig selv som "vi". Hun er desperat fokuseret på at vinde Spejlmesterens gunst. Hun er jaloux på Amanda som har Spejlmesterens interesse, men bærer ikke nag til de andre karakterer.

Ankomst til Den Skinnende By

Karaktererne ankommer til byen, og hører om Spejlballet

Sæt igen scenen på luftskibet, der sejler igennem tågerne. Pludselig ser Amanda op, og gisper – der er den, den skinnende by!

Beskriv kort byen: en stor, smuk by, der skinner som guld og sølv i morgensolen. Den er fyldt med høje tårne og brede kupler, og gaderne slynger sig op ad bakken. Til højre for dem er en sær bygning, lavet i gyldne sekskanter. Og der, øverst oppe, hævet over resten af byen, er Spejlenes Palads, hvor Spejlenes Mester bor. Det hæver sig over byen som en stor, blank kuppel.

Spørg hver spiller, hvad deres karakter især lægger mærke til i byen.

Derefter lægger skibet til ved dokken, og karaktererne går i land, midt i folkemængden af alskens sære væsner i farverige dragter. Der er fuglemænd og kæmper og dværge der rider

på kæmpestore salamandre. Spillerne skiller sig primært ud ved deres støvede klæder, der er kedelige og intetsigende i sammenligning.

Spillerne overhører en flodhestemand tale begejstret med en skildpaddekone om Spejlballet, som skal være i paladset samme aften. Og der går rygter om at selve Fru Borgmesteren vil møde op for endnu engang at forsøge at vinde Spejlmesterens hånd. Man skal bære et spejl for at komme ind – og hvis spejlet ikke reflekterer hvem man er, risikerer man at blive afvist! Flodhesten har lige været på markedet for at anskaffe et passende spejl.

Når spillerne er blevet enige om at drage hen på markedet for at skaffe sig et spejl, må du gerne fortælle, hvordan en metallisk flue ser efter dem, og så flyver væk, hen over hovederne på folkemasserne.

Det Svævende Marked

For at komme ind til Spejlballet, skal hver spiller anskaffe sig et spejl, der reflekterer, hvem de er. Derfor udforsker de Det Svævende Marked, indtil de finder det helt rigtige. Som betaling skal de give noget, der afspejler den rejse, de har været på.

Vores venner træder ind ad porten til markedet, og straks står de på kanten af et stort hul. Foran dem og over dem og under dem svæver hundrede af balloner i alle mulige farver og faconer, hver med en gondol med en bod underneden. Mellem boderne er der lagt planker, tove, rebstiger og andet, så man kan færdes frem og tilbage imellem de mange svævende boder. Her kan man købe alt man kan ønske sig og alt man kan have brug for – hvis man vil betale den rigtige pris.

Lad spillerne skiftes til at beskrive hvordan de går rundt blandt boderne og ser på alle underne. Hvilke boder tiltrækker dem hver især? Byd også gerne selv ind med nogle indtryk.

Udfordring

Til sidst når spillerne hen til en bod, hvor en høj købmand i en smilende, spejlblank

sølvmaske sælger spejle i alle afskygninger. Han spørger hver karakter, hvad de vil tilbyde ham. Start med den spiller, der har Amanda, og slut med Amanda.

Sørg for at spillerne ved at prisen skal betyde noget. Den skal afspejle den rejse de har været på. Det er også fint at betale med abstrakte ting, som drømme, følelser eller begreber.

Når de har betalt prisen, får de et spejl, som de gerne må beskrive kort.

Afslutning: Amanda fanget!

Idet Amanda ser sig selv i sit spejl, får hun øje på to kæmpestore metalliske bier, der svæver lige bag hende. Inden nogen kan nå at reagere, tager de fat i hver sin skulder, og flyver afsted med hende.

Fru borgmesterens plan

Amanda er fanget af Fru Borgmesteren, som vil blive til Amanda for at vinde Spejlmesterens gunst.

Særligt om denne "scene".

Dette er en sekvens af små scener, som skal spilles relativt hurtigt. Derfor lader du udfordringsmarkøren blive hos spillerne, og lader dem række den rundt imellem sig. Som udgangspunkt skal to karakterer arbejde sammen for at løse en udfordring.

1: Følg bierne!

Karaktererne følger bi-soldaterne ned til Fru Borgmesteren

De fire karakterer må hurtigt sætte afsted for at følge med de to bisoldater, der slæber væk med Amanda. De får kæmpet sig ned på gadeplan igen, og ud på vejen – men den er blokeret af en stor gruppe handelsfolk med vogne og kærre.

Udfordring

Hvordan følger de med de flyvende bortførere uden at miste dem af syne?

2: Amanda hos Fru Borgmesteren

Amanda møder Fru Borgmesteren, som fortæller hende sin plan.

Bierne flyver hen til Fru Borgmesterens hus, og ind ad et vindue højt oppe til Fru Borgmesterens audienssal/kontor. Her holder de Amanda frem foran Fru Borgmesteren.

Fru Borgmesteren kommer hen for at inspicere Amanda, og undrer sig over, hvad Spejlmester mon ser i hende.

Nu vil hun i hvert fald overtage Amandas krop, så hun kan modtage Spejlmesterens gunst, som hun jo har krav på.

Spil hende som en mellemting mellem en der taler til en hund, og en der kigger på et insekt i et mikroskop.

3: Hvordan kommer vi ind?

Karaktererne skal finde ud af, hvordan de kommer ind i Fru Borgmesterens hus.

Efter en hæsblæsende jagt igennem byens gader, står karaktererne nu foran Fru Borgmesterens hus. Det er et stort hus med tårne, bygget primært i sekskanter.

Huset er bevogtet af to knælere i irret kobber, der står ved siden af hendes dør. De informerer dem brysk at Fru Borgmesteren ikke giver flere audiencer i dag. Hun er ved at gøre sig klar til aftenens bal.

Udfordring

Hvordan kommer de ind? De kan enten komme forbi knælerne ved list, overtalelse eller styrke, eller de kan finde en anden vej ind.

4: Forvandlingscellen

Fru Borgmesteren er ved at gøre klar til at overtage Amandas krop.

Nogle af Fru Borgmesterens bi-tjenere kører en stor brod ind i salen. Fru Borgmesteren fortæller, at nu vil hun blive til Amanda. Det vil sige, hun stikke brodden ind i Amanda, så hun selv kan overtage hendes krop. Derefter slæber de Amanda hen imod en sekskantet celle i muren.

5: Edderkoppens Panoptikon

På vej op til Fru Borgmesterens kontor skal karaktererne forbi arresten, hvor en edderkoppehåndlanger holder øje med alle, der prøver at komme forbi.

Karaktererne farer op ad en trappe, op imod Fru Borgmesteren. Pludselig kommer de ud i et rundt, højtloftet rum med en masse celler rundt i en cirkel. I mange af cellerne sidder en masse ynkelige væsner, der er sat i fængsel for hvad Fru Borgmesteren synes er store forbrydelser.

En lyskegle fejer frem og tilbage i rummet. I midten, på et stort podie, sidder edderkoppevæsnet Pauk Okhrana og holder øje med, at ingen uvedkommende kommer forbi.

Udfordring

Hvordan kommer de forbi edderkoppevagten? De for eksempel snige sig forbi ham, slås med ham eller overtale ham til at lade dem komme forbi.

Pauk Okhrana

Vagten hedder Pauk Okhrana. Han er meget glad for sit job - og Fru Borgmesteren roser ham, fordi han er så god til det. Han har ikke noget imod hverken fangerne eller spillerne, men han har ikke i sinde at lade dem komme forbi.

Udseende: En hybrid imellem en edderkop og et menneske. Otte ben, der ender i menneskehænder. På hovedet bærer Pauk en hjelm med en lampe, a la en minelygte.

Opførsel: Er meget høflig, mens han forhindrer karaktererne i at komme forbi. Han bliver inde i midten, hvorfra han kan slå med en pisk, eller han kan få gulvet til at skælve ved at trampe på gulvet inde i midten.

6: Showdown!

De fire væsner når frem, lige som Fru Borgmesteren skal til at overtage Amanda. De må slås hårdt for at få Amanda fri.

Amanda ligger inde i den sekskantede bi-celle, og Fru Borgmesteren er ved at tage plads i den store brod da de fire redningsfolk kommer stormende op. Fru Borgmesteren vender sig irriteret over imod dem, og prøver at forklare dem, at hun altså ikke har tid til en audiens lige nu.

Udfordring

Hvordan kommer Amanda ud af cellen, og hele gruppen ud af Fru Borgmesterens hus? Fru Borgmesteren vil ikke bare lade Amanda gå. Du kan også inkludere nogle bi-soldater og knælervager i scenen, som du vurderer det nødvendigt.

Denne scene er det store klimaks. Derfor skal alle gerne lejlighed til at bidrage, også Amanda.

En mulig udgang på scenen er at Fru Borgmesteren og hendes soldater følger efter gruppen op til Spejlmesterens palads. I så fald bliver næste scene noget mere actionpræget.

Det er også muligt at få overtalt fru Borgmesteren til at hun har taget fejl, og at hun skal lade Amanda gå.

NB: Dette er nok den ene scene, hvor det kan give mening for en af karaktererne at blive alvorligt såret, eller måske endda slået ihjel. Det sker dog kun, hvis spilleren selv beslutter det.

Spejlballet

Scenen i en nøddeskal: Spillerne når frem til Spejlmesterens Palads, hvor et Spejlballe er i gang. Hvordan finder de vej igennem mylderet til Spejlmesterens Tronsal?

Karaktererne træder ind i tronsalen, hvor det store bal er under opsejling. Balsalen er et kæmpestort rum, beklædt med spejle. Det hele er oplyst af talrige lys, der står langs kanten og hænger i loftet. I midten af rummet er en høj, slank søjle, der bærer et æggeformet glaskammer på toppen. Det er Spejlmesterens tronsal. En slank spiraltrappe smyer sig op langs søjlen, og ind i kammeret.

Imellem spillerne og trappen er ballet. Hundredvis af sæere væsner i masker og kjoler der hvirvler rundt og rundt imellem hinanden. Hver af dem bærer et spejl, og når man ser på dansen, bliver man overvældet af blinkende lys og dansere og spejlbilleder, ind imellem hinanden.

Pludselig bliver Amanda grebet af en af de

I Spejlmesterens Tronsal

Karaktererne står ansigt til ansigt med Spejlenes Mester. Nu skal det afgøres, hvordan historien ændres.

Karaktererne kommer op ad trappen, og op i tronsalen. Rummet er enkelt og roligt, især i sammenligning med kaosset udenfor. Det er rundt, med puder hele vejen rundt langs glasvæggen. I midten af rummet står et kæmpemæssigt spejl

Og fra spejlet kigger Spejlenes Mester ud på dem. Og byder dem velkommen.

Rejsens afslutning

Her skal scenariet finde sin afslutning. Hvad den afslutning skal være, kommer meget an på scenariets forløb – men husk, at det skal være en (mere eller mindre) lykkelig slutning.

Start med at bede hver spiller beskrive, hvad spejlmesteren ser, når han kigger på deres karakter. Hvordan har de ændret sig? Til sidst tager I en runde, hvor hver spiller siger en sætning eller to om, hvad spejlmesteren ser, når han kigger på Amanda.

dansende, og snurret rundt og rundt i dansen. Kort efter bliver den næste af karaktererne grebet, og så den næste, og den næste, indtil de alle hvirvler rundt og rundt i virvaret af spejle og dansende.

Udfordring

Hvordan finder karaktererne igennem mængden og hen til trappen? Gå rundt imellem spillerne, og lad dem først fortælle, hvordan de reagerer på dansen – er de skræmte, betagede, provokerede, eller hvad de nu ellers kan være. Derefter lader du dem hver fortælle, hvordan de frigør sig for dansen og kommer hen til trappen.

Nu skal scenariet lukkes. Hvordan det skal ske, kommer an på den rejse, I har været igennem. Gør hvad du kan for at alle er med på den slutning, I når frem til.

Hvis det stadig giver mening, vil Spejlmesteren tilbyde hver karakter det, han lovede dem i starten af scenariet. Start med de fire væsner, og lad dem et ad gangen tage stilling til, om de vil tage imod det eller ej. Til sidst kommer turen til Amanda. Læg hende ud midt på bordet, så det ikke bare er en tilfældig der styrer hende.

Der er også muligt, at spillerne beslutter sig for at spejlmesteren skal væltes. I så fald fortæller de, hvordan de udfordrer ham. Giv dem så meget modspil, som du synes er passende.

Epilog

Slut scenariet af med at fortælle, hvordan det går karaktererne. Lad hver spiller fortælle en kort scene, hvor vi ser karakteren efter scenariet. Fortæl sammen en kort scene, der viser, hvordan det går Amanda.

Sahels Krisescene: Bogens forfatter

I et gyldent fængsel møder vi Bogens forfatter. Han viser sig at være en enfoldig og selvoptaget person, der har solgt ud for at få lov til at leve i komfortabel luksus.

Gruppen passerer et stort tårn. Fra første sal lyder den stemme ud af et vindue med barrer for, der råber dem an. Stemmen kalder dem ind, og lover dem lidt godt at spise. Udenfor døren sidder en søvrig vagt, som bare vinker dem ind, og op ad trappen. Det lader til at det er et fængsel – de kan se flere celler rundt i stueetagen.

Oppe ad trappen er der en tremmedør, som står åben. Inde i rummet ser de en overvægtig gnom i en slåbrok med guldbroderi, der sidder i en lænestol og spiser. Der er dyre tæpper på væggene, malerier (af gnomen og hans aner) på væggen, og et par reoler med bøger.

Gnomen præsenterer sig som Sofus, og byder dem inden for til et glas vin og lidt tyrkisk delight. Imens spørger han ind til deres rejse, men er mest interesseret i at tale om alle de verdslige fornøjelser han har. Smør gerne tykt på!

Hvis Sahel præsenterer Bogen, eller når du føler at spillerne har forstået hvor overfladisk han er, fortæller Sofus ivrigt, at han skam er forfatter til Bogen. Han viser dem en reol med spritnye kopier af "Bogen – en samling af spændende ordsprog og citater. Af Sofus Gnomos". Men han er holdt op med den slags – for at skrive om filosofi og livsvisdom er for anstrengende. Nu skriver han selvhjælpsmanualer og pladderromancer, for som han siger "det sælger bedre – folk bider på hvad som helst!" Sofus omtaler Sahel som en "fan", og tilbyder at signere hans udgave af Bogen.

Lad Sahel reagere på nyheden, og luk så scenen.

Atelis Krisescene: Skaberens ugunst

Atelis møder sin skaber. Skaberens kan knapt huske Atelis, og affejer den som "en fejlbehæftet prototype. Et tidligt arbejde".

Atelis ser en bygning, hvor der står to automatmennesker, ligesom Atelis selv. De siger ikke noget, men bukker, når Atelis går forbi. På et skilt uden for står der "Mester Klarbolt Orologiou – mekaniske undere". Da Atelis går ind i bygningen, ser den alle mulige mekaniske mesterværker – ugler der tuder, indviklede ure, og en hel række af hoveder med mekaniske hjerner indeni. Længere inde i rummet sidder der en lille, gammel, rynket mand med hvidt, tjavset hår. Han sidder og roder i hjernen på en mekanisk person. Atelis genkender hurtigt hjernen som en variant over den, Atelis selv bærer på.

Den gamle mand, Klarbolt Orologiou, får snart øje på Atelis, og spørger lidt bryskt, "Hvad vil du?"

Hvis Atelis spørger, om Klarbolt har skabt den,

så kniber han øjnene lidt sammen og genkender den så, uden nogen større entusiasme. Hvis Atelis ikke kommer ind på det, spotter han det selv til sidst. Klarboldt kommenterer bittert, at Atelis var en prototype – en tidlig, fejlbehæftet version. Han har heldigvis lært meget sidenhen.

Klarbolt er ikke specielt interesseret i at snakke mere med Atelis – lad skinne igennem, at Mester Orologiou skammer sig over sin tidlige fejlbarlighed og uvidenhed. Han vil meget hellere arbejde videre med sine nye, mere veludførte, kreationer. Scenen slutter, når Atelis forlader huset.

Braklas Krisescene: Stolthedens Pris

Brakla møder en af sine familiemedlemmer. Han fortæller, hvordan en fejde har udslettet næsten hele Braklas klan.

Brakla ser en kæmpe skikkelse, der sidder eller ligger i vejkanthen. Da hun går forbi, stønner skikkelsen, og hun ser, at det er en trolde. Hun genkender ham som Tryske, en af hendes fætre. Han var en af de største og stærkeste, da de var børn.

Tryske er slemt tilredt. Han ser ud som om han har fået tæv – og han er langt, langt væk fra troldeklanernes land oppe De Fjerne Bjerge.

Pludselig genkender han Brakla, og liver lidt mere op. Han er glad for at se Brakla, for han har været ude at lede efter hende. Hun er nemlig den sidste tilbage i klanen, så nu er det hende, der må hævne de andre.

Han fortæller, at efter Brakla forlod dem, blev Sumpklanen sure over det, der var sket med Gneiss. Så et par af dem rottede sig sammen,

og gav Braklas søster nogen tæv. Det skulle Braklas klan selvfølgelig hævne.

Og så fortsatte det derfra. Nu er der kun Tryske tilbage i klanen, og han kan ikke mere. Han fik smadder af Krask og Glurk, inden de fortsatte videre mod Den Skinnende By. Nu er det op til Brakla at gå ud og give dem et lag tæsk – selvom hun er en lille undermåler.

Inden Brakla kan nå at svare, glider Tryskes øjne i, og han forvandler sig helt til sten.

Hajikas Krisescene: Den Magnetiske Fortærer

Hajika bliver trukket ned imod en fortærende, magnetisk statue, der trækker i de mange ting i alle taskerne. For at slippe fri må Hajika enten ofre sine opsamlede ting, eller være skyld i at nogen bliver brændt noget så eftertrykkeligt.

Hajika går ned ad vejen, da den ser noget, der glimter gyldent inde i en hule. Når den kigger derind, ser den en gylden maske dernede.

Pludselig lyser det omkring masken, og Hajika bliver revet ned i hullet af en stærk kraft, der hiver i dens tasker. Den når lige at få fat på en planterod, der hænger langs siden af hullet.

Nu er der ligesom et svagt rødt lys rundt om masken. Masken sidder på en stor statue af en figur, der rækker sine hænder frem som for at gribe noget. Dens mund er et stort, åbent hul, og det ser ud som om der er nogle gløder derinde. Der lyder en sær hvæsen fra figuren, og Hajika får en helt klar fornemmelse af, at figuren ikke er rar.

Når Hajika er i gang med at kravle ud af hullet, stiger lyden pludselig, og det flammer op i statuens mund. I det samme giver det et kraftigt ryk i Hajikas tasker, som får Hajika til at tumle omkuld og hen imod statuen.

Udfordring

Hajika slipper ikke ud af denne her scene uden at have ofret noget. Det må du gerne gøre helt klart for Hajikas spiller, når du beskriver scenen.

Den mest oplagte mulighed er, at en eller flere af Hajikas tasker ryger. Marker tydeligt, at det primært er dem, det trækker i.

Insisterer Hakija på at beholde sine ting, så kan det godt lade sig gøre. Så kommer det bare til at gå ud over en af karaktererne. Eskaler først ved at true en af de andre. Det kan være en som er ved at prøve at redde Hakija, der bliver revet ned i hullet. Er der flere muligheder, så gå efter en som Hakija kommer godt ud af det med, måske Amanda.

Herfra kan du lade Hakija fortælle en afslutning på scenen, så længe det kommer til at gøre ondt på Hakija. Det kan være Hakija selv der brænder sine fjer, eller det kan være at Hakija er årsag til at en af de andre lider skade - lad i så fald denne karakters spiller fortælle, hvordan den brændende mund påvirker dem.

Karakterer

Hajika

- Rågen

Hvem er du?

Nogle kalder dig en tyv, en slyngel eller det, der er værre. Dem skratter du ad. Det siger de bare, fordi de ikke vil have, at du skal få fingrene i deres skatte. Men de forstår dig ikke. Du tager jo ikke deres ting for at genere dem. Du vil bare have deres skatte. Du elsker at have nye ting. Smukke ting. Mærkelige ting. Nyttige ting.

Og du er sikker på, at ting vil gøre dig lykkelig. Der findes mindst én ting som vil gøre dig lykkelig. Hvis bare du kunne finde ud af, hvad det er for en...

Hvordan ser du ud?

Du er en særpræget menneske-fugl. Din fjerpragt er sortblå og lettere pjusket, dine øjne er ravgule og vågne, mens dit gråsorte næb som regel smiler lidt. Du er belæst med tasker, fyldt med ting, som holder dig bundet til jorden. Alligevel bevæger du dig adræt og stille.

Hvordan opfører du dig?

Vær energisk og entusiastisk - Prøv at undgå direkte konfrontationer - Løs problemer med list, snuhed og behændighed - Gør kærligt (og af og til mindre kærligt) grin med alle omkring dig.

Skyggefjer og tyvetæer

Løs et problem ved at snige og skjule dig.

Tasker fyldt med ting

Løs et problem ved at finde en ting, som er skabt til noget andet, men kan bruges til formålet.

Du spejler dig i **TING.**

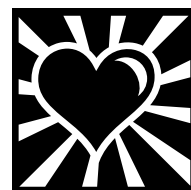
Ting er pragtfulde. De glimter og er smukke, og du elsker at beundre smukke ting. Helst helt tæt på. Og ting er praktiske - de kan bruges til alt muligt. En eller anden dag finder du den ting, der vil gøre dig lykkelig!



Dit hjerte er fyldt med

BEGEJSTRING.

Verden er så fyldt med vidunderlige ting. Det er bare ikke alle, der ser det - men du elsker at vise dem det!

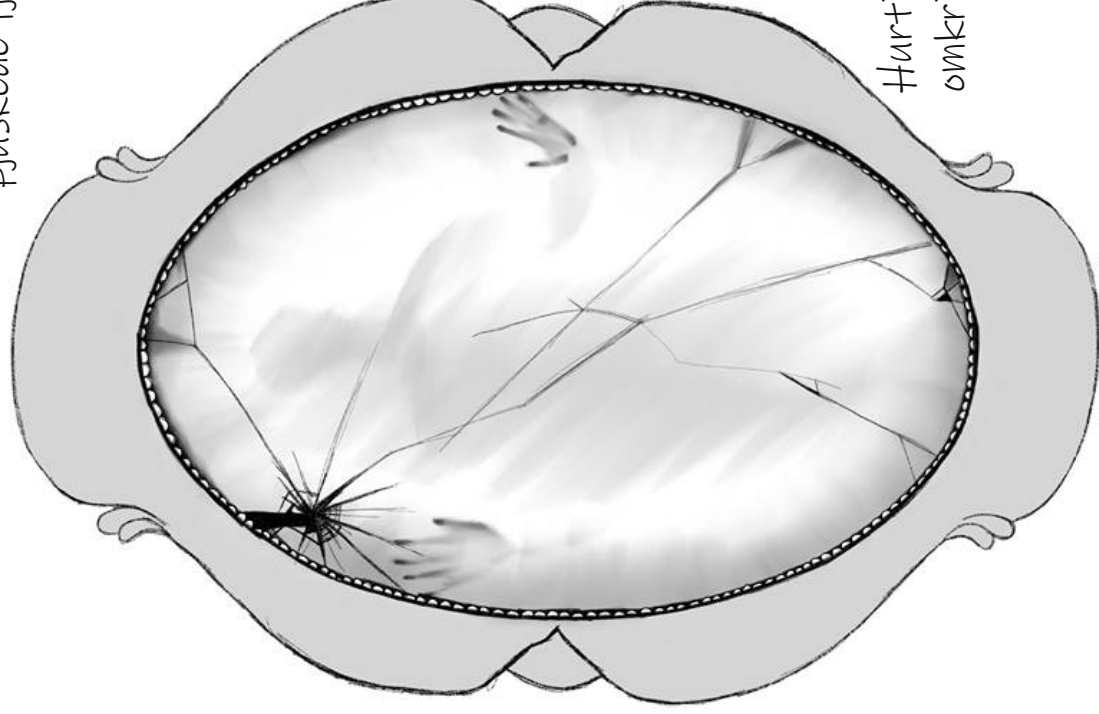


Principper

Søg altid at besidde ting, du endnu ikke har.

Fysiske Kendetegn

Et gråsort næb og blanksorte, men lettere pjukskede fjer



Når du får fat på en ting, så put den i din taske og glem den.

Bærer tunge tasker, proppet med ting.

Giv ikke ting fra dig uden modstand.

Hurtige øjne, der hele tiden kigger sig omkring.

Brakla

- Trolindend

Hvem er du?

Da du fik din første mosvækst, var du lige omkring to meter, og kunne løfte knapt to hundrede pund. En lille svækling, sammenlignet med dine jævnaldrende trolde. Du gjorde alt, hvad der stod i din magt for at blive stor og stærk, men det hjalp ikke stort.

En dag var du til Solhvervslegene, og skulle deltage i stenkastkonkurrencen. Men stenen var så stor, at du knapt kunne løfte den, og da du prøvede at kaste den, tabte du den i stedet. Gneiss fra Sumpklanen lo hånligt af dig – så du slog hende til grus. Derefter forlod du troldenes hjem i De Fjerne Bjerge, og drog ud for at finde et sted, hvor du ville blive respekteret.

Hvordan ser du ud?

Du er høj – efter mindre folks standarder – og solidt bygget. Dine træk er grove, med vilde tænder og stridt, pjusket moshår. På dit bryst bærer du medaljer og mærker efter dine bedrifter. Dine bare arme svulmer af muskler, og dine næver er store og kraftfulde.

Hvordan opfører du dig?

Vær brysk og ligefrem – Løs problemer med magt, styrke og direkte handling – Accepter ikke fejhed eller falskhed – Anerkend folk for styrke, ynk dem for svaghed.

Troldebrøl og lynende øjne

Få andre til at makke ret med trusler og vrede.

Store næver og svulmende muskler

Brug din styrke og din størrelse til at trænge forbi en udfordring.

Du spejler dig i

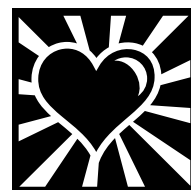
**RESPEKT
OG
BEUNDRING.**



Du ved, at uden andres respekt er man intet. Du har prøvet at være den ringeagtede og svage. Aldrig mere vil du kunne overses. Du vil vise, at du er den stærkeste og mægtigste.

Dit hjerte er fyldt med

BESKYTTERTRANG.



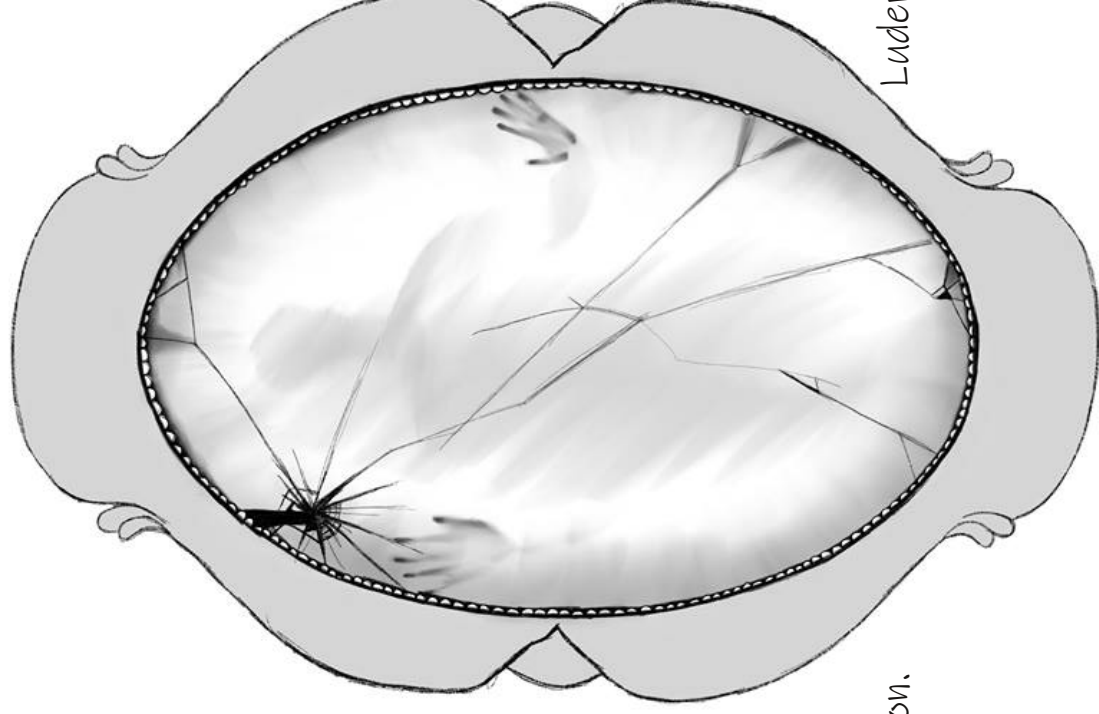
Der er ingen ære i at slås mod dem, der er svagere. Tværtimod – man får langt mere anerkendelse af at tage andres kampe. De svage skal selvfølgelig erkende, at de er svage, og har brug for hjælp.

Principper

Benyt enhver lejlighed til at h ste anerkendelse og respekt

Fysiske Kendetegn

Et bryst fyldt med medaljer og udm rkelser



Lad ikke nogen uimodsagt antyde, at du er svag eller uduelig.

Svulmende arme med store n ver og lange negle

Bak aldrig tilbage fra en konfrontation.

Ludende skuldre og skulende  jne.

Sahel Pilgrim

- Idealisten

Hvem er du?

En gang var du en søgende sjæl. Men så fandt du Bogen! Hengemt i et støvet bibliotek fandt du den – denne Visdommens Kilde. Nu er du en discipel i sandhedens, retfærdighedens og barmhjertighedens tjeneste.

Du vandrer rundt for at hjælpe andre med at leve bedre liv, som er mere i overensstemmelse med Bogens bud. Du er sikker på, at hvis du bare kan få folk til at lytte, skal de nok omvende sig. Desværre er det svært at få folk til at ly

Hvordan ser du ud?

Du er et langt, skælet væsen. I Bogen står at "Selv det smukkeste stof besidder ingen skønhed, hvis det har medført fattigdom og hunger". Derfor gør du meget ud af at gå simpelt og lurvet klædt. På næsen har du dine stærke briller, som du bruger til at se Bogens tekst klart. Du har altid Bogen hos dig.

Hvordan opfører du dig?

Vær passioneret og ordentlig – Tal dig ud af problemer – Accepter ikke vold, svig og selvished – Vær gavmild med hvad du og andre har – Fortæl højt og bredt om det gode, bogen lærer dig

Du spejler dig i

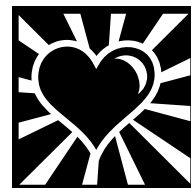
DIN OVERBEVISNING.



Andre omkring dig er fyldt med tvivl og uvished – men du ved, at Bogen viser dig den rette vej. Hvis noget er i overensstemmelse med Bogens principper, så må det være godt, mens alt der er i modstrid med den fører til strid og lidelse.

Dit hjerte er fyldt med

HÅB OG TILLID.



Du ved, at verden kan blive et bedre sted, hvor alle kan leve lykkeligt sammen. Og du har en klippefast tro på, at alle du møder er gode inderst inde. Det er klart, at de tit skal have lidt hjælp til at finde derind. Det er derfor, du er der.

Ord der lyser af det Sande og Gode

Tal passioneret til folk, og overbevis dem om, at de skal gøre, hvad du vil have.

Retfærdighedens skjold

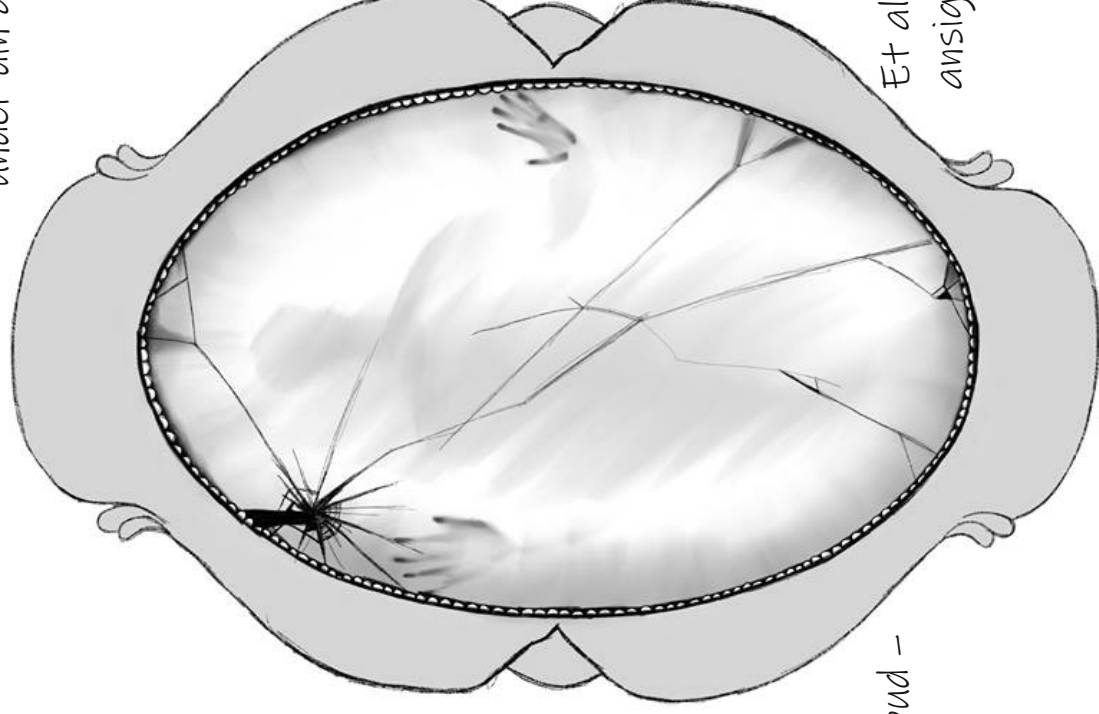
Fordi du ved at du er på den rette sti, kan du modstå stærke modstandere og farlige situationer.

Principper

Søg svar i Bogen på alle spørgsmål

Fysiske Kendetegn

Bogen, stor og imponerende, i din hånd eller under din arm.



Hold dig slavisk til Bogens bud

En mager, skælet skikkelse, der forsvinder i dit lasede tøj.

Bebrejð alle der overtræder Bogens bud – især dig selv.

Et alvorligt, let fraværende ansigtsudtryk.

Bogen - kort fortalt

Alt i Sahels liv kredser om Bogen. Bogen er både en fysisk bog, og den filosofi, der står udtrykt på dens sider.

Bogen er fyldt med små sætninger af stor livsvisdom. Nogle er enkle at forstå, mens andre kræver at du tænker dybt og indgående over dem.

Til spilleren: Brug bogen! Citér løbende fra den. Brug gerne citater du kender, eller find på noget, der lyder dybt. Udlæg dem som du vil. Generelt er bogen for ærlighed, medmenneskelighed, gavmildhed og askese, og imod vold, løgn, svindel og selvished

Citater at trække på:

- En ting, der bliver opnået med vold, kan man kun beholde med vold.
- At vove er at tabe fodfæstet en kort stund. Ikke at vove er at tabe sig selv.
- Livet må leves forfra, men kan kun forstås bagfra.
- De eneste djævle i verden bor i vore hjerter, og det er der alle slag bør udkæmpes.

Atelis Orologiou

- Det Mekaniske Menneske

Hvem er du?

Du er helt perfekt. Det ved du, for sådan er du lavet. Dine træk er ideelle, dine bevægelser kontrollerede, dine sanser skarpe. Allerskarpest er din forstand – din hjerne er et mekanisk vidunder, og du er det mest intelligente væsen, du nogensinde har mødt. Desværre lader det ikke til, at folk omkring dig har indset, hvad de har med at gøre.

Hvem der har lavet dig ved du ikke. Du kom til dig selv, da et fald fra en vogn startede din mekaniske hjerne. Til at starte med søgte du efter et svar på, hvem din skaber kunne have været. Nu foretrækker du ikke at tænke på det. Du er den mest perfekte skabning i verden – vil du virkelig vide, hvem der kunne skabe dig?

Hvordan ser du ud?

Du er skabt i krystal og blankt metal. Hvert et træk er perfekt udført. Dine bevægelser er kontrollerede, og alt du gør er fyldt med ynde. Dit ansigt skinner som sølv med et ophøjet blik. I dit bryst ser man dit hjerte i ren rubin, hugget til perfektion, om end det ikke slår. I dit hoved ser man, hvordan hvert tandhjul og hver fjeder i din klokkespilshjerne hele tiden drejer.

Hvordan opfører du dig?

Vær elegant og høflig – Løs problemer med intellekt og snilde – Prøv at undgå uorden og voldelig – Se nytteværdien i ting og personer

Den mekaniske vidunderhjerne

Udtænk en sindrig plan, der kun virker, fordi du har tænkt det hele igennem til mindste detalje. Brug gerne dine rejsekammerater som dit værktøj.

Den perfekte maskine

Brug dine afbalancerede bevægelser og din perfekte krop til at gøre ting, ingen af kød og blod kunne opnå.

Du spejler dig i DIG SELV.

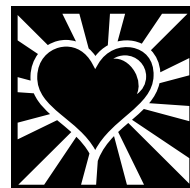
Du er skabt til at være perfekt. Din hjerne er matematisk og rationel, og dine bevægelser præcise til en millimeter. Du ved, at ingen kan måle sig med dig. Men hvad siger det så om dig, når du alligevel fejler, tvivler og er svag?



Dit hjerte er fyldt med

TÅLMODIGHED.

Folk omkring dig er kaotiske, rodede væsener. Du kan ikke forvente, at de gør ting fejlfrit, effektivt og elegant. Og du ældes jo ikke, så hvis du må vente lidt på dem en gang imellem, så går det nok. Du kan selvfølgelig også give dem et lille skub i den rigtige retning.

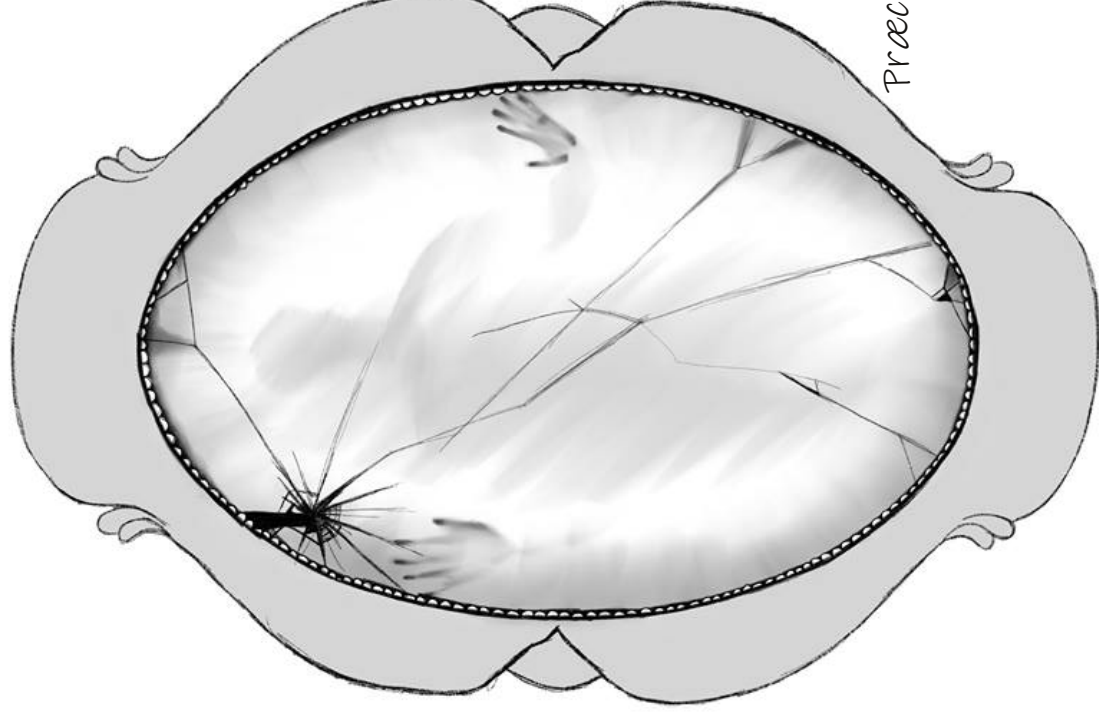


Principper

Antag, at kun du kan gennemskue tingenes sande sammenhæng.

Fysiske Kendetegn

En krop af klar krystal og glimtende metal.



Skift mellem total selvsikkerhed og lammende tvivl

Et hjerte i ubevægelig rubin.

Understreg hvor uperfekte andre er

Præcise, kontrollerede bevægelser

Amanda

Amanda er spillets omdrejningspunkt

Alting handler om Amanda. Men hun gør sjældent noget alene. Forsøg altid at spille op til en af de andre karakterer.

Når du spiller Amanda, kan du for eksempel:

- Gå lige ind i en udfordring
- Prøve at finde en løsning
- Spille med på en andens karakterbrist
- Drive spillet videre

Spil Amanda ...

... som et almindeligt menneske i en ualmindelig situation

... som en teenager, i gang med at finde ud af, hvem hun er

... som en sympatisk person, trods sine brister

... som en refleksion af den, hun spiller over for.

Sådan kan du reflektere de andre karakterer:

Hajjika: Amanda elsker smukke, interessante ting. Men hun skiller sig rask væk af med ting, hun ikke kan bruge til noget.

Brakla: Amanda higer efter sine jævnbyrdiges anerkendelse. Men hun følger ofte sit hjerte trods andres mening

Sahel: Amanda tror på en masse bombastiske etiske ideer. Men hun gør også tit ting, som går direkte imod dem.

Atelis: Amanda er ofte overbevist om at hun har bedst styr på ting. Men lige så ofte er hun grebet af tvivl.

Amanda

Amanda er spillets omdrejningspunkt

Alting handler om Amanda. Men hun gør sjældent noget alene. Forsøg altid at spille op til en af de andre karakterer.

Når du spiller Amanda, kan du for eksempel:

- Gå lige ind i en udfordring
- Prøve at finde en løsning
- Spille med på en andens karakterbrist
- Drive spillet videre

Spil Amanda ...

... som et almindeligt menneske i en ualmindelig situation

... som en teenager, i gang med at finde ud af, hvem hun er

... som en sympatisk person, trods sine brister

... som en refleksion af den, hun spiller over for.

Sådan kan du reflektere de andre karakterer:

Hajjika: Amanda elsker smukke, interessante ting. Men hun skiller sig rask væk af med ting, hun ikke kan bruge til noget.

Brakla: Amanda higer efter sine jævnbyrdiges anerkendelse. Men hun følger ofte sit hjerte trods andres mening

Sahel: Amanda tror på en masse bombastiske etiske ideer. Men hun gør også tit ting, som går direkte imod dem.

Atelis: Amanda er ofte overbevist om at hun har bedst styr på ting. Men lige så ofte er hun grebet af tvivl.

Amanda

Amanda er spillets omdrejningspunkt

Alting handler om Amanda. Men hun gør sjældent noget alene. Forsøg altid at spille op til en af de andre karakterer.

Når du spiller Amanda, kan du for eksempel:

- Gå lige ind i en udfordring
- Prøve at finde en løsning
- Spille med på en andens karakterbrist
- Drive spillet videre

Spil Amanda ...

... som et almindeligt menneske i en ualmindelig situation

... som en teenager, i gang med at finde ud af, hvem hun er

... som en sympatisk person, trods sine brister

... som en refleksion af den, hun spiller over for.

Sådan kan du reflektere de andre karakterer:

Hajjika: Amanda elsker smukke, interessante ting. Men hun skiller sig rask væk af med ting, hun ikke kan bruge til noget.

Brakla: Amanda higer efter sine jævnbyrdiges anerkendelse. Men hun følger ofte sit hjerte trods andres mening

Sahel: Amanda tror på en masse bombastiske etiske ideer. Men hun gør også tit ting, som går direkte imod dem.

Atelis: Amanda er ofte overbevist om at hun har bedst styr på ting. Men lige så ofte er hun grebet af tvivl.

Amanda

Amanda er spillets omdrejningspunkt

Alting handler om Amanda. Men hun gør sjældent noget alene. Forsøg altid at spille op til en af de andre karakterer.

Når du spiller Amanda, kan du for eksempel:

- Gå lige ind i en udfordring
- Prøve at finde en løsning
- Spille med på en andens karakterbrist
- Drive spillet videre

Spil Amanda ...

... som et almindeligt menneske i en ualmindelig situation

... som en teenager, i gang med at finde ud af, hvem hun er

... som en sympatisk person, trods sine brister

... som en refleksion af den, hun spiller over for.

Sådan kan du reflektere de andre karakterer:

Hajjika: Amanda elsker smukke, interessante ting. Men hun skiller sig rask væk af med ting, hun ikke kan bruge til noget.

Brakla: Amanda higer efter sine jævnbyrdiges anerkendelse. Men hun følger ofte sit hjerte trods andres mening

Sahel: Amanda tror på en masse bombastiske etiske ideer. Men hun gør også tit ting, som går direkte imod dem.

Atelis: Amanda er ofte overbevist om at hun har bedst styr på ting. Men lige så ofte er hun grebet af tvivl.

Sætninger til øvelse 2

Alle omkring mig er tåber

Jeg kan ikke finde ud af nogle som helst

Mit liv har ingen mening

Denne her ting er noget bras