

# Tilbage Til Sortsand



**Et Sværd&Trolddom-retro-scenarie  
Af Claus Kliplev**

**Til Fastaval 2006**

En stor tak for inspiration til  
Jens Chrstian Hoff's scenarie  
"Englehjerte"

Indledningen.....	1
Scenariet kort skitseret .....	1
Hvorfor Sværd & Trolddom? .....	1
Karaktererne og antal spillere .....	2
Karakterernes forhistorie og flashbackscenerne.....	2
Scenariets forløb .....	4
Første nytårsdag: Velkommen til Sortsand .....	6
Før ankomsten til Sortsands byport .....	6
Sortsands bymur .....	6
Sortsands byvagter .....	7
På den anden side af byporten.....	7
Mod den næste erindring.....	10
Kroen Den sorte Hummer, eller en anden kro i Sortsand.....	11
Den første trussel på livet .....	11
Nytårets Anden Dag.....	12
Morgenen til nytårets anden dag.....	12
Udelingen af lodder til morgendagens store begivenhed.....	12
Seer, orakler og spåmænd.....	13
Åndemaneri, at tale med de døde .....	14
Troldmanden Nikodemus .....	18
Forfølgelsesjagt neden i Sortsands kloaker .....	18
Den anden dag slutter.....	20
Tredje Nytårsdag: Afslutningen.....	21
Henrettelserne og lodtrækningerne .....	21
Den endelig konfrontation med fortiden.....	22
Andre mulige slutninger.....	26

## Appendiks I: Karaktererne og Sværd & Trolddom-reglerne

*Kort om Sværd & Trolddom-reglerne, ændringer til dem og Karakterbeskrivelserne*

*Kort over Allansia (et eksempler til hver karakterbeskrivelse)*

*Eventyrernes færd (et eksempler til hver karakterbeskrivelse)*

*Yeranqaz Søfarer*

*Qorin af Fhuras-folket*

*Bujeg Pelsjæger*

*Serik af Kaad*

*Cheren af Yore*

*Vachir Skyggekniv*

## Appendiks II: Flashback-scenerne

*Isfingerbjergenes Kulde*

*Romeena af Skæbnens Grav*

*Aizhans Død*

*Ved Det Sorte Tårn*

*Sabirfolkets Udslættelse*

*Zharradan Marrs Endeligt*

## Indledningen

Tilbage til Sortsand er et scenarie sat i verden fra Sværd&Trolddom-bøgerne, hvor en gruppe eventyrere vender tilbage til Sortsand, tyvenes by, for at møde hinanden igen efter lang adskillelse, flere år efter deres fælles eventyr. De er her for at mindes og "genopleve" de gamle dage sammen. Men fortiden trænger sig mere og mere på, og dette kommer til sidst til udtryk i en endelig konfrontation med denne fortid.

### Scenariet kort skitseret

Selve scenariet forløber ved en skiften mellem eventyrernes nutid i Sortsand og flashback-scener fra deres fælles fortid og eventyr sammen. Ved at gennemspille disse flashbackscener er spillerne, gennem deres valg, med til at definere deres egen fortid og karakter i stedet for blot at få den udstukket på forhånd. Flashbackscenerne er også med til at holde scenariet kørende i et forholdsvis rask tempo, hvor der ikke er langt mellem snapsene, og der skæres ind til benet hvad angår det væsentlige. Hvert flashback er det absolut vigtigste tidspunkt i et af deres fortidige eventyr, og således er selve eventyret hyperkomprimeret (eller skulle gerne være). Spillernes valg og handlinger er vigtige og får konsekvenser (hvilket må være en af Sværd & Trolddoms hovedtemaer). Derfor starter scenariet forholdsvis lineært, hvor scenen sættes, og de første scener og flashbacks gennemspilles, men slutningen og slutafviklingen står mere hen i det åbne og er afhængig af de valg der træffes og handlinger spillerne gør undervejs. Det er derfor op til den enkelte gruppe, om afslutningen bliver et indre opgør mellem karaktererne, som har ligget og ulmet i mange år, eller om det bliver et stort fælles opgør eller konfrontationer med en gammel fjende eller ven, som har forrådt dem. Da spillerne i flashback-scenerne er med til at bestemme, hvordan deres fortid ser ud, er de derved også med til at afgøre, hvad det er fra deres fortid der indhenter dem.

Sortsand, tyvenes by, er den kulisse hvori alt dette udspiller sig. Mest af alt fordi det er et farverigt sted hvor alt kan ske, og derfor et eventyr i sig selv. Formår spillerne ikke at få så meget ud af flashback-scenerne og deres fælles fortid, og kører alting lidt for langsomt, så sker der i hvert fald altid noget i Sortsands kaotiske gader, der kan sætte gang i noget.

Selvfølgelig har den også en vis nostalgi-værdi/evt. gensynsglæde. Her udspiller flere Sværd&Trolddom-romaner sig

### Hvorfor Sværd & Trolddom?

Stemningen og settingen er Sværd & Trolddoms verden, som sikkert var de flestes første spæde møde med og introduktion til både fantasy-genren og noget i nærheden af, hvad man kan kalde rollespil. Scenariet er dog ikke (kun) nostalgi og retro, men har et fokus specielt på Sværd & Trolddom, og hvad der gjorde disse bøger til noget specielt. For det første var de noget af det første, der blev oversat til dansk, og noget af det eneste som også virkeligt er oversat godt og har været med til at forme det danske (nørd)sprog. Et af målene i scenarioskrivningen er derfor at undgå standard fantasy-nørd-engelsk og holde det helt på dansk ingen chainmail eller beholder her. For det andet, og for mig aller vigtigst, er der en helt speciel stemning i Sværd & Trolddom. Det er ikke bare en mudret og beskidt, men en vild, kaotisk og uforudsigelig verden, der lægger sig tættere på Fritz

Leibers bøger og Howards Conan end Tolkien og den klassiske dværg-elver-ork-D&D-fantasy. Der er karikatur, sort humor og vanvid her, grænserne mellem godt og ondt er mildest talt mudrede, hvis de overhovedet er der. Dette er britisk fantasy, ikke amerikansk.

### **Karaktererne og antal spillere**

Vigtigt for scenariet er, at det er Spillerne, der gennem deres valg skaber scenariet. Dette sker, ud over ved gennemspilningen af flashback-scenerne, også ved spillerens første gennemlæsning af hans karakter. Her beskrives hans Karakters baggrund i meget grove træk, og spilleren skal så efterfølgende til hver beskrivelse vælge en ud af 3 motiver eller forklaringer, som han synes passer til Karakteren (eller rettere, sådan som han gerne vil spille Karakteren). På den måde er Spilleren med til at skabe Karakteren, eller om man vil, han får hjælp til bedre at lave sin egen tolkning af Karakteren. Fordi det er meningen at Karakterernes fælles fortid (eller i hvert fald højdepunkter af den) bliver gennemspillet i flashback-scenerne, er Spillerne hver i sær med til at skabe deres egen tolkning af denne fælles fortid, og til at sætte sit fingerpræg på hvordan den er forløbet. Derfor er der heller ikke på forhånd nogen beskrivelse af hver Karakters forhold til hver af de andre Karakterer. Dette har yderligere den fordel at man kan spille scenariet med fra 4 til 6 Spillere, hvis man har lyst, man kan måske endog vælge kun at have 3 Spillere. Her er en ganske kort beskrivelse af de forskellige Karakterer:

*Yeranqaz*, tidligere sømand og berejst skibsfarer fra den piratplagede Kraniekyst.

*Qorin*, af *Fhuram-folket*, et særpræget omrejsende folkefærd, tynde og langlemmede af udseende, der rejser rundt i små grupper over hele Allansia og tjener til dagen og vejen ved at optræde med deres specielle kunster og tjenester.

*Bujeg Pelsjæger*, der, før han kom til Sortsand ernærede sig som jæger og fanger på den forblæste Hedningslette, som navnet siger.

*Serik af Kaad*, en tidligere troldmandslærling af byen Kaad, der af forskellige grunde forlod akademiet dér, før han var færdiguddannet for at drage på eventyr til Sortsand.

*Cheren af Yore*, en tidligere soldat og befalingsmand fra den kongelige hær i Salamonis, der dog nu er sin egen herre.

*Vachir Skyggekniv*, der oprindeligt kommer fra ørkenbyen Shazaars støvede gader, hvor han ernærede sig ved at fremskaffe ting eller få dem til at forsvinde.

### **Karakterernes forhistorie og flashbackscenerne**

Som nævnt er Karakterernes fælles fortid, oplevet igennem flashback-scenerne, en vigtig del af scenariets handling. For kort at skitsere forhistorien for scenariet, så er den som følger:

Karaktererne er en gruppe eventyrere, der alle mødte hinanden for første gang i Sortsand. Dette skete ved, at de alle deltog i nytårshøjtidelighederne i håb om at vinde sig rigdom. Dette lykkedes ikke for nogen af dem, men i stedet mødte de Aizhan, der lovede dem rigdom, eventyr og berømmelse. Aizhan var nemlig en forvist adelig, der søgte at erobre sin arv tilbage, blandt Sabir-folket. For at gøre dette måtte han og eventyrerne først opsøge vismanden Blahut, i Isfingerbjergene, der kunne fortælle Aizhan hvor Skæbne-amuletten, som Aizhan skulle bruge til sit forehavende, skulle befinde sig. Dette førte dem til Romeena af Skæbnens grav, ved Månestensbjergene. Efter mange genvordigheder fandt de her amuletten, for med den at drage til Aizhans folk, Sabirerne, der lever ved Modvindsletten. Her afslører Aizhan sandheden for dem: Han er ikke nogen adelig eller rig, men udvalgt af sit folk for at redde dem fra en stor trussel, Magikeren Zharradan Marr, der truende med sin hær af mørke væsner i lang tid har afkrævet uhyrlige skatter af dem. Så store at folket nu er for udpint til at betale igen, og Zharradan Marrs håndlangere har derfor kundgjort at de vil blive udslettet. Skæbne-amulettens egentlige formål for Aizhan og hans folk var at den skulle være det eneste middel, som gør at man overhovedet er i stand til at såre Zharradan Marr, der netop for sin egen sikkerheds skyld har afskåret sig fra verden - i en separat dimension hvor han hersker uindskrænket. Han kommunikerer med denne verden gennem et magisk spejl, og den eneste mulighed for at ødelægge dette spejl er at være i besiddelse af Skæbne-amuletten. Aizhan beklagede sit bedrageri overfor Karaktererne, men det var dog nødvendigt, og han håbede, at de stadig ville hjælpe ham og hans folk mod Zharradan Marr. Han ville dog give dem natten over til at tænke over dette. Men så langt nåede de aldrig, Sabir-folkets lejr blev den nat overfaldet af Zharradans spioner og Aizhan dræbt. Dog nåede Karaktererne at sværge, at de ville hævne ham og redde hans folk. Karaktererne drog derpå til det sorte tårn i Craggen-klipperne for at opsøge Balthus Dire, der ud over at være en stor troldkarl med en stor mængde mørke væsner under sin kontrol også var Zharradan Marr's værste konkurrent. Balthus Dire indvilligede i at hjælpe Karaktererne og vise dem hvordan, Amuletten skulle bruges for at ødelægge Zharradan Marrs dimensionsportal. Da Karaktererne når tilbage, er Zharradan Marrs hær allerede faldet over Aizhan's folk og har udslettet det. Dog når Karaktererne at indhente Zharradan Marr, der befinder sig på sit flyvende skib Galejtårnet, og her ødelægger de hans spejlportal og dermed hans forbindelse til denne verden, hvilket får hele hans imperium til at falde fra hinanden. Dog ikke uden omkostninger for dem selv. Det er også her første del af deres eventyr slutter og de skilles...

Det er denne forhistorie, der er udgangspunkt for de forskellige flashbacks, som Karaktererne har i selve scenariet. I flashbacksene gennemspilles scener der udgør vigtige højdepunkter i deres fælles forhistorie, og derved oplever Spillerne Karakterernes forhistorie og er således også med til at skabe den ved at træffe afgørende valg i deres Karakters forhistorie.

Flashback-scenerne er følgende (opstillet kronologisk i forhold til forhistorien det er ikke meningen, at de skal spilles på den måde):

*Isfingerbjergenes Kulde:* Her følger vi Aizhan og Karakterernes søgen efter vismanden Blahut, der lever som eremit i uvejsomme og farlige Isfingerbjerge, indtil de finder ham.

*Romeena af Skæbnens Grav:* Karaktererne og Aizhan er her efter yderlige strabadser trængt ned i Romeena's gravkompleks i deres jagt på Skæbne-amuletten. Dette er dog bestemt ikke et ufarligt sted.

*Aizhan's død:* Denne scene udspiller sig den aften hvor Sabir-folkets lejr bliver overfaldet og Aizhan snigmyrdet. Her har en eller flere af Karaktererne muligheden for at vælge at forråde de andre.

*Ved Det sorte Tårn:* Karaktererne forsøger at komme helskindet ind i den mørke fæstning. Dette ender selvfølgelig galt, og de bliver opdaget. Karaktererne må derpå forhandle med Lucretia, troldkarlen Balthus Dire's kone, om hjælp mod Zharradan Marr. Det er også her, de finder ud af, at Balthus Dire er fanget udenfor sin krop, og samtidig har en af Karaktererne igen mulighed for at forråde de andre til Lucretia og Balthus Dire.

*Sabir-folkets udslettelse:* Karaktererne når tilbage fra Det sorte Tårn kun for at finde ud af, at de kommer for sent. Zharradan Marrs styrker har overfaldet og udslettet Sabir-folket, og Karaktererne står nu ved de frygtelige rester af en slagmark. Her bliver Zharradan Marrs ondskab og grusomhed tydelig (afhuggede lemmer osv.), og Karaktererne må nu beslutte sig på at fortsætte, for at sætte en stopper for Zharradan, før scenen slutter.

*Zharradan Marrs endeligt:* Dette er den endelige konfrontation med Zharradan Marr, ombord på hans flyvende slagskib *Galejtårnet*. Her overvinder Karaktererne hans livvagt, trolden Thuggruff, bruger Skæbne-amuletten og ødelægger Zharradan Marr's magiske spejl for derved at forvise ham fra denne dimension. Med hans exit falder hans styrker sammen i kaos, og Karaktererne når at slippe væk, men dog ikke uden at de alle er blevet mærket på krop og sjæl af opgøret, hver på deres måde. Denne scene er den første flashback-scene, der bliver spillet (dvs. man starter med slutningen, uden at de andre dog behøver at komme i snorlige rækkefølge efter).

Der er to af disse flashback-scener der *skal* spilles, nemlig *Aizhan's død* og *Zharradan Marrs endeligt*. Ud over dette er det op til Spillederen, hvor mange af dem der bruges, hvilket nok er afhængig af hvor begejstret Spillerne er for disse flashback-scener. Så i den forstand er der frit valg på alle hylder til at bruge dem alle eller næsten ingen.

## **Scenariets forløb**

Selve scenariet forløber over nytårsfestens tre dage i Sortsand og tager sin begyndelse ved at Karaktererne nu har sat hinanden stævne igen, i Sortsand til nytårsfesten, fem år efter starten på deres eventyr. Det begynder ved at de én efter én ankommer til Sortsand på den første af nytårets tre festdage. Her møder de hinanden efter 5 års adskillelse, og minderne begynder at banke på (i form af flashbacks). Samtidig genoplever de også mylderet i den kaotiske by Sortsand. Men allerede den første aften kommer der et varsel om, at fortiden

ikke er helt begravet. Nogen bryder ind på Karakterernes kroværelser i løbet af natten, men jages dog på flugt. Dette skulle gerne få Karaktererne til at være mere mistænksomme den næste dag, nytårsfestens anden dag. Hvis de ikke i forvejen har på fornemmelsen, at nogen vil dem noget ondt, så vil de få det her. I løbet af dagen finder de ud af, at de bliver forfulgt og har et opgør med deres forfølgere i Sortsands kloakker, uden dog at finde ud af hvem der har sendt dem. Denne dag giver da også Karaktererne mulighed for aktivt at opsøge nogen der kan fortælle dem noget om denne trussel, så som orakler og sandsigerskere. Ligeledes kan de også prøve at opsøge fortiden ved at gå til en åndemaner eller des lige, der kan påkalde en af fortidens afdøde, som Karaktererne ønsker at få i tale. Samtidig oplever de selvfølgelig også flere flashbacks i løbet af dagen, og her i disse flashbacks vælger hver enkelt Karakter, om han på et tidspunkt i fortiden forråder de andre i det skjulte, og altså om de har en forræder blandt sig. Tredje nytårsdag er scenariets kulmination og afslutning. Dette foregår under de berømte festligheder i Sortsand, hvor Fyrst Azzur lader nogle af de rigeste borgere henrette, og der trækkes lod om deres rigdomme mellem de fattige. Her kommer Karaktererne ansigt til ansigt med truslen fra deres fortid, som de nu må overvinde eller død, og med faktummet om at de muligvis er blevet forrådt. Det er her, de har den sidste mulighed for at gøre nogle heltegerninger, for eventyret slutter her. Hvem eller hvad, denne trussel fra fortiden er, er afhængig af hvordan flashback-scenerne er forløbet, om nogen har valgt at forråde gruppen og til hvem, og hvem de har valgt påkalde hos åndemanerne. I sidste ende er det selvfølgelig Spillederen, der afgør, hvem han synes er mest passende som scenariets skurk. Dette kan være:

*Aizhan*, den afdøde helt, der ønsker hævn for ham selv og hans folk.

*Heksen Romeena af Skæbnen*, der ligeledes er afdød og nu ønsker hævn for at Karaktererne er trængt ind i hendes gravkammer og har taget hendes amulet, samt at de har forvist hendes søn, Zharradan Marr, fra denne dimension. Endelig er dette også et led i planen for, at hun kan vende tilbage til livet.

*Zharradan Marr*, der selvfølgelig ønsker hævn over Karaktererne, men samtidig også ønsker at vende tilbage, det vil sige genoprette kontakten til denne dimension permanent, således så han kan fortsætte med sine planer om verdensherredømmet.

*Balthus Dire* I flashback-scenen hos Balthus Dire i Det sorte Tårn vil Karaktererne finde ud af, at alt ikke er vel med Dire, og det vil faktisk være Lucretia, hans kone, de forhandler med om hjælp. Balthus Dire's sjæl er nemlig fanget udenfor hans krop efter et fejlslagen trolddomseksperiment. Nu er Lucretia vendt tilbage for at bruge Karaktererne (eller rettere deres døde kroppe) til at hente hendes mand tilbage til livet. Dette er vel kun rimeligt efter at hun har hjulpet dem.



## Første nytårsdag: Velkommen til Sortsand

Her ankommer alle eventyrerne hver for sig til Sortsand for at se hinanden igen. Hver af Karaktererne bør bevæge sig gennem byporten og blive udspurgt af vagten om deres forehavende og lignende før de møder hinanden. Efterfølgende mødes Karaktererne og den første flashback-scene i scenariet spilles (*Zharradan Marrs endeligt*) med de efterfølgende konsekvenser.

### Før ankomsten til Sortsands byport

Det vil sige, før selve scenariet for alvor går i gang, hvor Spillederen skal sætte stemningen. Beskriv her hvordan vejene mod Sortsand er fyldt med folk, der er på vej til den årligt tilbagevendende begivenhed, uddelingen af almisser. Dette er selvfølgelig hovedsageligt fattige og forhutlede mennesker, landstrygere, raggere og andre tvivlsomme eksistenser, der griber enhver mulighed for at tjene lidt ekstra og dermed holde sulten fra døren. Disse udgør størstedelen, derudover kommer så den gruppe af tilreisende, der drager mod Sortsand for at tjene penge på folkemængden, der samler sig i byen ved højtiden. Der er handlende af stort set enhver slags, der allerede nu før byporten prøver på at sælge folk varer fra deres vogne. Derudover er der gøglere og andre underholdere, der jonglerer, balancerer, tryller, synger og danser, gerne på deres vogne der langsomt kører afsted, mens de allerede nu prøver at forlyste folkemængden, som langsomt driver hen imod Sortsand. Den sidste gruppe rejsende er bønder, der driver tunglæssede oksekærrer fyldt med varer, de vil sælge i Sortsand, nu hvor byen bugner af folk, der skal have mad. Blandt alle disse skiller Karaktererne sig ud, når de kommer tilreisende fra hver deres verdenshjørne, på hest i deres fornemme (i forhold til menneskehobens i hvert fald) tøj. Ingen af dem er dog i stand til at se hinanden på den tætpakkede vej, før de kommer til Sortsand.

Nytåret er også i Allansia et af de tidspunkter, hvor vinteren bider hårdest, så Spillederen kan evt. beskrive, hvordan sneen daler ned over folkemassen, og den varme ånde fra både menneske og dyr er synlig. (Dette gælder selvfølgelig også senere i Sortsand).

### Sortsands bymur

Langsomt nærmer de sig bymuren. Lige uden for den er der slået telte op af handlende, der vil sælge forfriskninger og mad, samt af andre som tilbyder deres serviceydelser. Dette være sig spåkoner af forskellig slags, der mod et par sølvstykker lover allerede nu at kunne afsløre om man er heldig eller uheldig ved lodtrækningen om almisserne, således kan man spare pengene fra byportskatten, hvis man nu på forhånd ved det ikke kommer til at gå én godt. Andre igen sælger alskens hjælp og beskyttelse til at klare sig i Tyvenes By f.eks. kort over byen, anvisninger til hvor det er god mad og billigt ophold for natten. Amuletter og lignende der skal beskytte en mod overfald, tyve, og sygdom, samt andre genstande der skulle give en held i almisse-lodtrækningen.

Hen over disse telte hæver bymuren sig som en massiv, truende skygge. Muren er ujævn, tydeligvis bestående af byggeri der er forgået på mange forskellige tidspunkter i Sortsands fortid og med ligeså mange forskellige udformninger. Hele murværket er dog nu farvet

afsvedet sort, og overalt på bymurens top hænger forrevne sorte flag samt de rådnende lig af folk, der har forbrudt sig mod Fyrst Azzurs vilje. Røg og lugten fra byen (af os, forrådnelse og menneske generelt) vælter ud over muren og imod en, når man kommer nærmere.

Ved byporten i muren synes al bevægelse nærmest at gå i stå. Her skal alle passere forbi byvagten og betalte for at passere byporten samt afhøres om deres ærinde i Sortsand. Nogle afvises da også og bliver ret hårdhændet smidt ud af køen.

### **Sortsands byvagter**

Fyrst Azzurs byvagter er klædt i deres karakteristiske uniform, bestående af en sort hjelm, er udformet som en dæmonisk maske, der dækker for ansigtet samt mørk ringbrynje hen over den sorte dragt. Derudover er de hverisær udstyret med et sværd og en kølle ved deres side samt en drabeligt udseende hellebard.

Det bliver karakterernes tur til at passere forbi byvagten, en efter en, og det er først da de er kommet forbi vagten, at de hver især får øje på hinanden og mødes.

Samtalen med byvagten er for hver Karakter der, hvor de for første gang en efter en træder ind på scenen overfor hinanden og Spillederen. Det er meningen, at det bliver spillet one-on-one mellem Spiller/Karakter og Spilleder, men i alles påhør. Spillederen kan eventuelt spørge hvem der er den første, der når frem til porten, og så lade dem træde frem en efter en. Spillederen tager rollen som den aggressivt udspørgende byvagt, der på let truende vis spørger hver enkelt Karakter, om hvem han er, hvor han kommer fra og hvad han skal i Sortsand, samt hvad byvagten ellers måtte finde på, før han lader Karakteren passere. Hovedformålet med spørgsmålene er selvfølgelig egentlig at lade Spilleren præsentere sin Karakter og måske hjælpe Spilleren lidt på vej ind i Karakteren ved hjælp af dem.

### **På den anden side af byporten**

For historiens skyld lader vi Karaktererne komme ind af samme byport, nemlig den overfor torvet hvor de har aftalt at møde hinanden. Og det er også på dette torv, de efterfølgende møder hinanden.

Rækkefølgen de møder hinanden på, må være ligesom de kom ind af porten. Giv som Spilleder dem ganske kort mulighed for at hilse på hinanden og beskriv også kort mylderet der er på torvet (se nedenfor), hvorefter det går løs med det allerførste flashback. Det starter lige på og hårdt og er samtidig også med til at introducere for Spillerne, hvordan flashback-scenerne fungerer, inklusiv at flashback-scenerne har konsekvenser for senere. Denne første flashback-scene er *Zharradan Marrs endeligt*, hvorigennem Karaktererne mindes, hvornår de sidst var sammen.

Så snart det første og måske mest voldsomme flashback er overstået, lad da Karaktererne vende tilbage til torvet i Sortsand. Lad dem beskrive for hinanden, hvordan de skader, de har pådraget sig, kan ses på dem. Hvordan de er blevet mærket af fortiden og lad dem bare rollespille lidt overfor hinanden.

Går rollespillet lidt i stå, er der masser af muligheder for Spillelederen til at sætte det i gang igen ved at lade forskellige af skikkelserne i bybilledet på torvet opsøge Karaktererne, hvor nogle nok er mere insisterende og irriterende end andre. Her er nogle eksempler/ideer til, hvad Karaktererne ser og møder i mylderet på Sortsands gader. Disse kan selvfølgelig også fint bruges i de senere kapitler i scenariet, når Karaktererne bevæger sig videre gennem Sortsand by.

- Sælgere af alskens art. På mange måder som udenfor bymuren, bare endnu mere. Der sælges mad og drikke af forskellige typer, både almindelige og ualmindelige, med og uden særlige effekter. Nærende og billige, men ikke specielt lækkert udseende grødagtige stuvninger, hvad man end kan forestille sig af fisk, skaldyr og bløddyr fra havet, kogt, stegt, syltet eller saltet. Varmt øl, lunken vin, koldt øl, kælderkolde brændevine og andre specialiteter. Der sælges amuletter og lykkebringere, velsignede gudebilleder, trylleformularer, magiske sten og hellige planter. Der sælges kort over byen, almindelige og hemmelige, med pas og dokumenter der skal hjælpe og sikre én på den ene eller anden måde, hvor det oftest er meget tvivlsomt, om der egentlig står noget på et rigtigt sprog eller om det blot er krimskrams, der aldrig har betydet noget (alle sælgerne vil selvfølgelig forsikre én om det modsatte). Alt dette og mere til sælges fra boder der står på gaden, nogle overdækkede med teltdug, andre ikke og fra butikker i husene langs gaderne samt fra omvandrende gadesælgere, der bærer alle deres varer på sig. Sat på en lille bordplade eller des lige bundet tværs over kroppen.
- Underholdere, hvor alle måske ikke er helt enige i hvad underholdning er. Her er folk, der optræder med dresserede dyr, nogle mere eksotiske end andre og ikke alle lige "veldresserede". Akrobater, ildslugere og andre umulighedskunstnere, hasardspillere (hvilket selvfølgelig ikke er ulovligt i Sortsand), taskenspillere og tryllekunstnere. Teater, sang og messen, samt endelig folk der optræder med konkurrence og kamp. Enten hvor der er to optrædende mod hinanden, eller hvor der er én, der tager imod udfordringer fra publikum i brydning, armlægning eller hvad det nu end måtte være. Langt de fleste af de optrædende er selvfølgelig udklædt i farvestrålende og eksotiske dragter, eller for den sags skyld helt uden noget på, alt sammen for at få folks opmærksom.
- Ud over mylderet af mennesker i gaderne er der selvfølgelig også et mylder af dyr, der har lært at leve og overleve blandt menneskene. Der er kobler af hunde, nogle i mere eller mindre vild tilstand, andre der måske har en ejer i nærheden, pga. at de har halsbånd eller lignende der viser, at de tilhører nogen. Dette kan også være dyr, der er klippede, bemalede eller på anden underlig måde mærkede med ejerskab. Dertil kommer at der også er flere andre mere eller mindre fritlevende dyr, der på den ene eller anden måde er sluppet fri og kan overleve i gaderne i Sortsand. F.eks. små abekatte, eksotiske fugle og des lige.

- Tyve i alskens afskygninger. Sortsand hedder trods alt ikke tyvenes by for ingenting. Der er mange forskellige metoder og stilarter blandt tyvene. Nogle foretrækker at være fuldstændig ubemærkede og anonyme i Sortsands mylder, mens de behændigt hjælper folk i mængden af med deres ejendele. Andre har udviklet forskellige rutiner, hvorved de afleder deres ofres opmærksomhed, og som oftest er der flere tyve om dette. De udgiver sig for at være optrædende på gaden, prædikende eller tiggere, hvoraf nogle er børn, der prøver at vække medlidenhed og tillid den vej igennem. Andre blot ligner børn eller giver sig ud for at være det, men i virkeligheden er pygmæer, barberede gnome, er af goblin-ungel eller lignende væsner af lav vækst.
- Tiggere, der tigger almisser fra Karaktererne og andre forbipasserende. Dette er i en del tilfælde gamle tiggere klædt i laser og pjalter med manglende tænder og beskidte ansigter. Andre af tiggerne er invalide, eller gør i hvert fald som om de mangler et eller flere lemmer og derfor ikke kan forsøge sig selv og deres familie. Endelig er der også en del børn, der tigger (eller som ved tyvene, forskellige små væsner der giver sig ud for at være menneske-børn) og som ligeledes gør deres bedste for at se ynkelige ud. En del af tiggerne er meget påtrængende og ihærdige.
- Religiøse optog for de mere eller mindre bizarre forskellige kulte som Sortsands på dette punkt liberale lovgivning tillader i byen. De bruger hver især disse dage og opbudet af mennesker til at markere sig. Dette kommer selvfølgelig til udtryk på forholdsvis forskellig vis, nogle af optogene er højlydte og farvestrålende, med dans, messen og sang som de larmende optog til stormguden Sukh, hvor alle sektens deltagere er udstyret med store larmende blæseinstrumenter, eller tilbederne af ildguderne Khrizat og Tereba, der alle bærer stærkt brændende fakler, store trommer, masker og flagrende klæder. Ligeledes er der karnevalsagtige optog for Ranjan, tilfældets og heldets gud, og Bismen, lykkens og heldets gudinde, hvor deltagerne er udklædt i forskellige farverige og mærkværdige kostumer, uden noget bestemt tema eller uniformering, og som danser, driller og skæmter med optogets tilskuere. Andre optog foregår i dyster, andægtig og monoton stilhed, som oftest bærende et hellig symbol eller gudebillede foran processionen, så det er tydeligt hvilken kult eller sekt de tilhører.
- Der er en del menneskelignende væsner i Sortsands gader. Dette vil sige at de ligner mennesker, men samtidig dog tydeligvis ikke helt er det. F.eks. har nogle med kulsort hud og hvide øjne, eller meget ranglede og albinolignende humanoide skikkelser. Andre er tydeligvis blandinger, med forskellige grader af spidse ører og tænder, samt underlige næser. Nogle er usædvanligt høje andre usædvanligt lave grænsen mellem hvad der er menneskeligt og ikke-menneskeligt er udflydende. Dertil kommer, at der også er mange fremmedartet-udseende mennesker i Sortsand. Nogle indhyllet i lange gevandter af fremmedartet stof, så man ikke kan se deres kroppe eller bærende masker af forskellig art. Andre med sære

symboler malet eller tatoveret på alle synlige dele af deres kroppe. Andre igen med smykker af metal eller ben sat ind forskellige steder på kroppen eller med andre bevidste ændringer af deres kroppe der gør, at det er svært at afgøre, hvor menneskelige de egentlig er.

- Rundt i Sortsands gader er der også andre bizarre ting end mennesker. Dette kan være et telt eller lignende, som et nødtørftigt sammentømret skur, hvorfra man kan høre underlige lyde. Ligeledes er der opstillinger af genstande - dette kan være små altre til forskellige mindre guddomme og åndevæsner, andre samlinger af forskelligt ragelse, der markerer hvor en bandes territorier starter/ophører. På nogle af husmurene er der malet graffiti, igen muligvis for at markere en bandes område, for at tilkendegive synspunkter eller nogle der ganske simpelt ikke giver mening, måske fordi de er skrevet med et skjult budskab eller af en vanvittig.
- Sortsand er rent arkitektonisk nærmest lige så kaotisk som dens indbyggere. Man kan se, hvordan bygninger består af flere lag af mur og bygværk, der er bygget oven på hinanden efterhånden, uden nogen overordnet plan, men nærmere som vildtvoksende gevækster. De allernederste dele er ruiner af murstenshuset, bygget for mange hundrede år siden da der lå en anden by på Sortsands sted. Der ovenpå er der bygget huse med klinede vægge og bindingsværk, og bygget oven på disse igen er der nye udvidelser af skure, spir, karnapper, altaner, hele nye etager, gangbroer hen over gaden mellem husene og andet.

Det er ikke meningen at Karaktererne skal komme i direkte konfrontation og opgør med indbyggerne. I hvert fald ikke endnu - det kan vendte til andet kapitel.

### **Mod den næste erindring**

Hvis Karaktererne (eller rettere Spillerne) ikke ligesom formår at komme videre herfra, hvilket vil sige til kroen, så kan Spillederen eventuel lade dem blive opsøgt af en eller flere personer, der spørger om de fine herrer mangler husly og gerne vil lede dem til en kro de ved både er god og fordelagtig i prisen (dette er selvfølgelig professionelle folk ansat til at skaffe kroer kunder, og de konkurrerer med hinanden indbyrdes, grænsende til det punkt at de kan komme op at slås med hinanden, om hvem der har set/talt med en kunde først osv.).

Ligegyldigt hvad og hvordan, begiver Karaktererne sig af sted for at finde en kro at indlogere sig på. Muligvis *Den sorte Hummer* eller en af Sortsands andre kroer, hvis den ikke falder i deres smag, det kunne f.eks. være *Den plettede Hund*. (Kan der komme noget rollespil mellem Karaktererne ud af hvilken kro, de skal bo på, er det jo kun fint). Resultatet er under alle omstændigheder, at Karaktererne bevæger sig rundt i Sortsand, hvilket vækker minder og endnu en flashback-scene.

Det står nu frit for Spillederen at vælge, hvilken scene det skal være. Det bør dog i hvert fald være fra starten af Karakterernes færd, dette kunne være *Isfingerbjergenes kulde* eller *Heksen Romeena af Skæbnens Grav*, for at understrege hvor unge og umærkede de endnu var på det tidspunkt. Dette vil også være den første introduktion af Aizhan som karakter.

Spillelederen bør også komme med en begrundelse eller en introduktion til, hvorfor Karakterernes tanker og historiens fokus farer tilbage i tiden. Som f.eks. "De små skibe i havnen minder jer om det skib I drog ud fra Sortsand på og sammen med Aizhan rejste op af Mallefloden på jeres eventyrs begyndelse".

Konsekvenserne af denne flashback-scene skulle ikke være helt så voldsomme som af den første, selvfølgelig.

### **Den sorte Hummer eller en anden kro i Sortsand**

Ligegyldigt om Karaktererne tager til *Den sorte Hummer* eller en anden, så vil kroerne nok minde om hinanden. Der er drukmåse, hunde, tyve og skøger, men Karaktererne vil blive godt behandlet, så snart det står klart for krofolkene at det er velansete og velbeslåede folk. Måske vil nogle af kroens andre gæster vise Karaktererne interesse og prøve at tiltuske sig nogle penge eller andet (f.eks. sladder) fra dem. Men alt i alt slutter den første af de tre nytårsdage uden de store begivenheder. (Hvis Spillelederen føler, at det passer ind, kan han selvfølgelig godt "fyre" et flashback mere af efter forgodtbefindende, inden dagen slutter).

*Den sorte Hummer* ligger ned til Sortsands havn. Det er derfor et yndet sted for de lidt mere velbeslåede sømænd og pirater, der lægger til i Sortsand, og kroen har derfor også et maritimt præg med skibslyster, reb, ankere og des lige. Krofatter er selvfølgelig selv en tidligere sømand ved navn *Yachie Knob*, der har sejlet og set meget på verdenshavene. Han er næsten dækket af tatoveringer, som han vil forklare, alle er lykkebringende. Nogle hjælper en mod druknedøden, andre hjælper én sikkert i havn, andre igen beskytter mod overfald og pirateri, og endnu andre mod "den gift de putter i maden i de fremmede lande".

De pænere overnatningsmuligheder er enkeltværelser ovenpå, igen er der mulighed for lidt rollespil her.

### **Den første trussel på livet**

Om natten, mens Karaktererne sover, bliver nogle af dem overfaldet på deres værelser af små hættekledte væsner/personer. De slås tilbage og flygter over hals og hoved ud i natten. Ud gennem vinduet og henover Sortsands tage. Dette vil nok sætte gang i spekulationerne, men eventuelt kan krofatter Yachie feje det hen med, at det sikkert var en tyveflok, der søgte at berige sig. Dette er dog blot den første varsel på at nogen eftertragter dem livet. Dette skulle også give lidt action, der i modsætning til flashbacksene er mere fatal og derved virkelig. Dette er det første tegn af Forfølgerne.

## Nytårets Anden Dag

I forhold til første del er denne mere løst struktureret. Her er mange ting der kan ske og nogle der bør ske, men hvordan og hvornår, selve timingen, er overladt til Spillederens og Spillernes temperament. Det er muligt, at Karaktererne selv aktivt vil prøve at finde ud af mere om deres nærmeste fremtid, og hvem der kunne være efter dem, eventuelt ved at opsøge en spåkone eller spåmand eller måske opsøge fortiden, ved at besøge en åndemaner og påkalde en afdød fra deres fortid. Samtidig flyttes en stor del af den action-orienterede handling fra flashbacksene over i selve den nutidige handling. Det betyder omvendt også, at der er blevet farligere for Spillerne.

### Morgenen til nytårets anden dag

Ved morgenbordet i *Den sorte Hummer* eller hvor Karaktererne end befinder sig, bliver nattens begivenheder sikkert diskuteret. Men denne tidlige morgen kan også danne basis for endnu et flashback. Dette kan være slagmarksscenen i *Sabirfolkets udslættelse*, hvis der ikke har været action nok, eller *Romeena af Skæbnens gravkamre*. En flashback-scene der dog skal spilles i løbet af dagen, er *Aizhan's død*, hvor en mulig forræder blandt Karaktererne kan træde frem.

### Uddelingen af lodder til morgendagens store begivenhed

Karakterne har et sikkert mål, de skal nå den anden nytårsdag, nemlig sikre sig et lod hver til lodtrækningen den efterfølgende dag. Disse kan kun anskaffes ved at møde op på markedstorvet dagen før lodtrækningen, dvs. denne dag, ved middagstid. Der udleveres her kun ét lod per person, og kun folk med lodder har adgang til lodtrækningen om almisserne samt til selve forestillingen næste dag, dvs. henrettelserne. Alt dette er foranstaltet på denne måde fra Fyrst Azzurs side for at mindske snyd og sikre alle en lige chance, samt selvfølgelig for at folk skal komme til Sortsand flere dage i forvejen til begivenhederne og sørge for at de kommer ned til handelsområderne. Der er trængsel, skubben og massen i køen til lodderne, og også her er der tyveknægte, handlende og gadegøglere der prøver på at udnytte situationen. Den centrale markedsplads er da også fyldt med boder for handlende og andre serviceydelser. Det er Fyrst Azzurs byvagter der står for uddelingen, i deres karakteristiske sorte uniform og stålhelme udformet som dæmoniske ansigter, og dette gør de med vanlig apati og brutal væremåde. I dagens anledning er der muligvis også en eller flere fra Fyrst Azzurs berygtede "kejserslige" eliteenhed, der består af grusomt udseende trolde og halvtrolde. Både den megen skubben og trængsel, de bistre byvagter og hele markedet udenom er oplagte muligheder for at få Karaktererne væltet ud i nogle konfrontationer, komme i karambolage med Sortsands befolkning og dermed ud i problemer, dog uden at de bliver alt for voldsomme (de bør ikke få lov til at lægge sig mere ud med byvagten, end at en klækkelig bøde eller for den sags skyld bestikkelse vil kunne ordne det.

Hvis Karaktererne ikke helt er opmærksomme på lodsuddelingen, eller blot har glemt dette, kan Spillederen jo lade for eksempel krofatter Yachie minde dem om det dem på dette. Målet med dette er sådan set også bare at give Karaktererne en grund til at bevæge sig ud i Sortsand. Hvis de på egentlig initiativ er gået i gang med udforskning

/efterforskning, eller der på anden vis er kommet godt gang i rollespillet, kan scenen negligeres eller for den sags skyld helt springes over (enten har de bare fået deres lodder, eller også er det slet ikke nødvendigt).

### **Seere, orakler og spåmænd**

Hvis Karaktererne aktivt begynder at undersøge eller stille spørgsmål ved om der er nogen der er efter dem, eventuelt nogen fra deres fælles fortid, der ønsker at gøre et gammelt regnskab op, ville det være oplagt at opsøge en (eller flere) af de spåmænd og orakler, der er i Sortsands gader og mere eller mindre aktivt tilbyder deres tjenester. Nogle vil måske direkte gå hen til Karaktererne på gaden og sige, at de har en vision til dem, eller lignende, ene og alene bare for at sælge deres vare i første omgang (ja nogle må antages at være fupmagere, helt og aldeles). Disse spåmænd og orakler findes i forskellige mange forskellige fremtoninger. Her følger et par beskrivelser af nogle af disse, som Spillederen kan vælge at bruge, hvad enten om Karaktererne aktivt opsøger disse eller Spillederen lader en spåmand opsøge dem (måske for at få sat et par ting på plads for dem).

*Den Hellige Mand:* Lever som tigger i Sortsands gader, og ser også ud som en tigger, med ødelagt, slidt gammelt tøj, uvasket med vildt hår og skæg. Han taler forvirret, måske sløret og usammenhængende, måske til personer der ikke ser ud til at være der. Det er muligt at Den Hellige Mand ikke tager sig betalt for sine tjenester, men vil give Karaktererne forudsigelser og varsler om deres fremtid helt uden fordringer. Måske fordi han anser sine evner som gaver fra guderne som han er forpligtet til at dele med alle folk, eller måske fordi de skiftende visioner gør ham så forvirret at han ikke er i stand til at få indkrævet nogen betaling for det. Omvendt er det også muligt at Den Hellige Mand netop kræver betaling for sine ydelser, fordi det netop er sådan han tjener til dagen og vejen, i stedet for at tigge, eller som supplement til tiggeriet. Spådomsmetoderne kan variere fra at læse i skidtet på gaden, ved at røre/befamle Karaktererne (for måske samtidig at stjæle et par mønter og smågenstande fra dem), ved at tale med nogen som ikke synes at være der eller blot ved at stirre blindt frem for sig, på et eller andet som Karaktererne ikke kan se.

Navne på disse kunne være: *Botam den Gale, Garri af Smedestræde, Aday Menneskelæser, Nurzhan den Hellige.*

*Spåkonen:* Har et telt, skurvogn eller lignende hvorfra hun driver hendes praksis for klingende mønt. Her kan hun se ind i fortid og fremtid enten gennem kiromanti, altså at læse i personers håndflader, ved hjælp af en krystalkugle eller ved at lægge kort. Dette behøver ikke være en kvinde, kan da også være en mand, med et navn som *Den Store Harghasun* eller lignende, og en udstråling som en frikadelle af en tryllekunstner. Men ligegyldig om det er en mand eller en dame, er det her den klassiske spåkone vi snakker om, med masser af smykker og sminke, og en kraftig lugt af parfume (gælder både for ham og for hende), en tyk, måske kunstig tillagt accent, og en sort kat eller ravn som husdyr (der bærer et navn som *Kazimir* eller *Eukliptes*). Eksempler på navne til spåkonerne kunne være: *Madam Starr, Sandsigersken Aizada, Madam Gulnara, Spåkonen Lubmilla, Chanai Kortlæseren.*



*Templet:* Her betaler Karaktererne et større eller mindre beløb, alt efter hvad de kan købslå sig til, for at en eller flere præster konsulterer deres Gud. Beløbet skal enten omsættes til et større offer i templet, ved dette ritual deltager Karaktererne selvfølgelig, eller måske blot som donation til templet. Herved bliver der spået af en præst, der enten har indtaget en mængde stoffer og/eller på anden måde er kommet i trance, eller ved at der spås i offerdyrs indvolde, i ilden på alterets flammer, ved den måde et helligt dyr der holdes i helligdommen opfører sig på (dette kunne være en krokodille, hellige rotte- eller kattekolonier, eller en meget gammel hellige abe), eller måske gennem astrologi, ved hjælp af kort og tabeller fra templets bibliotek og/eller observation af himlen.

Der er som nævnt tidligere et mylder af templer og kulte i Sortsand, mange af dem oprindeligt langvejs fra, så Spillederen kan nærmest selv vælge hvad det er for en gud (eller guder for den sags skyld) der bliver tilbedt i templet, og hvordan, men nogle forslag kunne være: *Meerar kattenes Gud, Usrel, fredens gudinde, krokodilleguden Furlakk, ildguderne Khrizat og Tereba, Avana heldets gudinde, Bismen ligeledes heldets gudinde, museguden Kareep, Hamaskis visdommens gud, månegudinden Glantanka, stormguden Sukh.*

*Hvad bliver Karaktererne så spået?* Uanset hvor de tager hen og af hvem de bliver spået, så er resultatet dog nogenlunde det samme. De vil få at vide at de er i stor fare, et mørke, en skygge fra deres fortid vil indhente dem, uden at de dog kan få at vide nærmere hvad eller hvem dette skulle være (dette er for "uklart" for spåmanden/konen). Alt dette vil kulminere i årets sidste dage (dvs. de dage som de befinder sig i nu), og måske vil Karaktererne få at vide at ikke alle af dem vil værende levende endnu i det nye år, måske endog at de alle snarligt kan komme til at stå på dødens tærskel. Alt i alt noget der vil gøre dem urolige og vække deres bekymring, hvis de ikke var det i forvejen. Af råd og varsler kan oraklet kun komme med formaninger at om se sig for og være på vagt, da nogen vil dem noget ondt, og så komme med noget helt ved siden af, eksempelvis at de skal drikke en bestemt magisk te morgen, middag og aften. Besøge en bestemt helligdom og gøre et offer, eller købe en særlig (eller i hvert fald særlig dyr) amulet som skal beskytte dem.

Samtidig er det også muligt for Spillederen at gøre det tydeligt for Karaktererne at alle orakler og sandsigerskerne måske slet ikke kan spå om fremtidig, eller i hvert fald i stærk begrænset omfang, og at de alle, fra den hellige mand til præsterne i templet, prøver på at få så meget profit ud af det (og dermed Karaktererne) som muligt. F.eks. ved at sige at hvis de betaler lidt ekstra, kan han/hun muligvis se noget klarere eller uddybe spådommene og så bagefter slet ikke være i stand til dette. Karaktererne må gerne være lidt i tvivl angående troværdigheden af spådommen (eller spådommene hvis de opsøger flere det bliver sikkert gradvist mere utroværdigt).

### **Åndemaneri, at tale med de døde**

Her har Karaktererne mulighed for at påkalde de døde eller næsten-døde ånder fra deres fortid. Som ved spåkonerne og oraklerne kan dette være et resultat af at Karaktererne selv aktivt opsøger et medie, en dødebesværger eller en åndemaner, eller ved at en sådan henvender sig til dem på gaden. I modsætning til oraklerne, spåkonerne og sandsigerskerne er dette dog betydeligt tungere sager. At vække de døde for at tale med dem er bestemt ikke noget at tage let på. Dette vil åndemaneren også gøre Karaktererne klart, det kræver et offer fra deres side for overhovedet at få ritualen i gang. Dette kan

være, at alle må afgive en kopfuld af deres eget blod, eller at de må gøre nogle makabre indkøb, som skal bruges i ritualet. Dette kunne være menneskeknogler og kranier (ja, det kan man købe på gaden i Sortsand), hele det blodige skind af en friskslagt gris eller okse, brugt ligklæde og/eller en posefuld levende maddiker fra en gravplads (ja, det kan man også købe i Sortsand). Derudover kræver det selvfølgelig også en betydelig betaling til åndemaneren/mediet, det er jo farligt og meget anstrengende arbejde. Hvad påkaldelsen kræver og hvordan det skal forløbe, afhænger dog meget af hvem der udfører den. Dette er lige så meget op til Karakterernes temperament som til, hvad Spillederen finder mest tiltalende.

*Mediet, dødebesværgeren eller åndemaneren* kan være en af mange forskellige typer, og påkaldelsesritualet tilsvarende forskelligt. Det kan være en klassisk shaman, der ved at messe og hamre på sin åndetromme, samt måske ved afbrænding af stærkt lugtende urter og indtagelse af ubehageligt udseende væsker, går i trance. Det kan også være mere i retning af en spiritistisk seance, hvor alle sidder om et bord eller lignende i dæmpet belysning, deltager skal måske holdende hinanden i hånden, eventuelt messende den afdødes navn, mens der begynder at komme sære lyde fra det omkringliggende mørke, indtil mediet ligeledes går i trance og får kontakt med ånde verdenen. Her kan mediet være et menneske, mærket af sine store kræfter, som f.eks. et lille barn eller et meget ungt eller gammelt menneske, med hjælpere til at klare de mere praktiske ting, som at tale med Karaktererne om priser og forberedelse før det hele går i gang. Det er også muligt at åndemanerne er en lille religiøs gruppe, hvis kult specialiserer sig i at kommunikere med de døde, som klæder sig og optræder forskelligt fra de andre, men hvor de enkelte medlemmer selvfølgelig virker ens i forhold til hinanden, og flere af dem deltager i en seance. Endelig kan det naturligvis være den typiske dødebesværgere, der nærmest er en troldmand, der gennem besværgelser og formularer kan kontakte de døde og som hovedsageligt arbejder alene eller måske med en lærling. Stedet hvor påkaldelsen finder sted kan være et specielt rum til formålet, hos mediet/åndemaneren selv (i dødebesværgere laboratoriet, i kultens helligdom, i mediet påkaldeværelse osv.), eller det kan være i Karakterernes kroværelser, der selvfølgelig lige skal forberedes til formålet, vinduer dækkes til, lys tændes osv.

Måden kontakten til den døde opstår, kan ligeledes være forskellig. Enten lader mediet den afdøde ånd tale gennem sig, med en betydelig anden stemme end mediets egen (f.eks. meget dyb mandestemme til en lille pige, eller noget der på anden måde virker "unaturligt"), alt imens hans krop falder sammen som et redskab i en kluntet dukkeførerers hånd. Eller mediet udgylper/udskiller "ektoplasma" eller anden speciel materiale, så som tyk røg, hvori den døde ånd lader sig manifestere som en skikkelse og taler, alt imens mediet synes at være helt fraværende, ud over at vride ansigtet og kroppen i smertekramper. Det kan også være, at den døde træder frem i en magisk cirkel, tegnet med kridt eller markeret med stearinlys, der er indrettet til formålet, og som dødningen ikke kan træde ud af. Eller at den døde kan ses og kommunikeres med i et stort magisk vandfad eller spejl efter at være blevet påkaldt.

Men før det kommer så vidt som selve påkaldelsen, må Karaktererne afgøre, hvem de vil prøve på at få kontakt med, hvilket helt sikkert vil være påvirket af, hvilke flashback-scener de har gennemspillet på det givende tidspunkt. Spillederen kan også bruge denne scene til at afgøre hvem der skal være scenariets Hovedskurk, hvis han ikke har besluttet sig for dette endnu (hvilket jo også gerne skal være med til at blive afgjort af Karakterernes forskellige valg gennem scenariet, det er i hvert fald ideen).

Vigtigt er dog at kun én afdød kan påkaldes. Seancen kræver for mange ressourcer og tærer for meget på kræfterne hos åndemaneren, til at man umiddelbart kan gentage den. Dette skal heller ikke virke som et omstillingsbræt til andre dimensioner, så man bare kan ringe til hvem man vil hele tiden og i ubegrænset antal. Nej, det er et valg, én samtale! (dette kan åndemaneren også gøre klart for Karaktererne, før de kaster sig ud i projektet). Hvis Spillederen dog synes, det ville passe godt ind i scenariet, kan han lade Karaktererne opsøge en ny åndemaner eller medie, og lade dem prøve en gang til, med endnu flere anstrengelser.

*Men hvad siger ånderne?*

Her er en gennemgang af dem, som det kan tænkes Karaktererne kunne finde på at ville kontakte, og hvad disse siger til at være blevet kontaktet af dem. Som nævnt kan enhver af dem tænkes at være scenariets Hovedskurk, hvilket nok vil gøre en forskel, i hvad de har at sige, og om de på deres vis ønsker at hjælpe Karaktererne eller ej.

Fælles for dem alle gælder dog, at ingen er rigtig interesseret i at hjælpe Karaktererne, de giver dem kun informationer for hovedsageligt at true og skræmme dem. Derfor får Karaktererne her heller ikke nogle direkte spor at gå efter, kun antydninger. Meningen med scenen er da også blot at give Karaktererne et fingerpeg om hvorfra de eventuelle trusler skulle komme fra, samt mere at få gjort Karakterernes fortid mere present i deres nutid, så de ikke kun oplever den gennem deres flashbacks. Endelig skulle det også gerne blive en mørk og uhyggelig scene (det er jo påkaldelse af de døde vi snakker om her), hvor Karaktererne for alvor mærker at de er på mere usikker grund, end de regner med, og at alt bestemt ikke er godt.

*Aizhan:*

Han er bitter over at være død, bitter over at være blevet dræbt og faldet i ryggen. Bitter over at hans folk ikke blev reddet men dræbt i stedet. Og mest af alt bitter over at alle Karaktererne det til trods stadig lever. Efterlivet for ham er åbenbart ikke rart, men en grå og pinagtig henslæbende eksistens. Aizhan har derfor udviklet noget, der minder om et had til Karaktererne, samtidig med at han er skuffet over at finde ud af, hvordan de egentligt er, og ønsker dem nu ikke noget godt mere. Mange ting er blevet tydeligere for ham efter at være gået over på den anden side af liv og død, som han vil udtrykke det. Han vil muligvis advare dem om en forestående fare, han kan ane eller skimte, men kun med det ene formål at se dem vride sig og blive frygtsomme, og af samme grund vil han ikke afsløre for meget, også selvom han muligvis kunne fortælle dem, hvem det er fra fortiden, som forfølger dem. Måske vil han endog gøre det klart for Karaktererne, at han med vilje ikke vil fortælle dem dette, for at hævne sig og sit folk. Hvad kan de true ham med? Han er jo trods alt allerede død.

### *Romeena af Skæbnen:*

Dette vil hovedsageligt være på grund af flashback-scenen i hendes grav, og den skæbnesvangre gravinskription. Karaktererne har jo aldrig mødt hende i levende live, eller for den sags skyld mødt hende overhovedt. Men hun er en gammel heks, der har været moder, eller i hvert fald "skabt" Zharradan Marr, og hun vil også opføre sig som en gammel heks; kaglene, hånende og spotsk overfor Karaktererne. Hun taler udenom ved alt, blot for at trække tiden ud og samtidig spotte Karaktererne. Og nok er hun kommet af dage på grund af sin "søn", Zharradan Marr, men derfor elsker hun ham stadig som en moder, er stolt af ham og er bestemt ikke tilfreds med, hvad Karaktererne har gjort ved ham. Ligeledes er hun heller ikke tilfreds med, at Karaktererne har skændet og stjålet fra hendes gravsted.

### *Zharradan Marr:*

Er teknisk set ikke død, men helt bestemt "hinsides". Dette gør at et medie måske kan få kontakt til ham, men i så fald bliver det muligvis værst for mediet selv. Zharradan Marr er på mange måder, som han altid har været, arrogant, hoven og nedladende, med et enormt ego og en usigelig selvglæde, hen i retning af det megalomanske. Selv ikke det, at hans eneste port til denne verden skulle være blevet ødelagt, synes at kunne knuse hans selvtillid og selvglæde. Og hvorfor skulle det dog også det? Det er jo med al tydelighed stadig muligt for ham at få kontakt til denne verden, om end ikke så let mere. Han vil true Karaktererne med at hans hævn vil blive mere grusom og udspekuleret, og samtidig håne dem med, at de uden at vide det også er en del af hans stort anlagte plan.

For at sprede yderlige skræk og rædsel og vise at han ikke er uden magt i det hinsides, vil Zharradan Marr måske slå mediet, der formidler hans ånds kontakt til Karakterer ihjel. Eller gøre så meget skade på mediet, at han/hun ikke efterfølgende er i stand til at bevæge sig eller tale, blot tydeligvis er i meget svære smerter, uden nødvendigvis at komme til bevidsthed og muligvis aldrig bliver sit gamle jeg igen eller for den sags skyld overlever natten. Zharradan Marr er farlig, grusom og sadistisk, og det skulle gerne komme til udtryk her. Samtidig sørger dette for at Karaktererne ret definitivt ikke prøver at påkalde flere døde ånder (deres medie er død, og der er derfor nok ikke andre, der vil røre dem med en ildtang når rygten breder sig, og rygter breder sig meget hurtigt i Sortsand).

### *Balthus Dire:*

Som Zharradan Marr er han netop ikke helt død, men bestemt heller ikke i live, dvs. også ganske klart mest i det hinsides. Det skulle dog ikke være helt så frygtindgydende eller farligt for et medie at kontakte Balthus Dire's ånd, der stadig er ude af kontakt med hans krop. Som den eneste har han ikke noget direkte udestående med Karaktererne, dette giver ham dog ikke et specielt mildere sind, og Karaktererne er for ham ikke meget hævet over maddiker. Mangler der et drive blandt Karaktererne, mangler de et klart mål at gå efter, så kan Spillederen lade Balthus Dire slå en pagt af med dem, hvor han vil hjælpe dem mod "deres fjender" hvis de kan hjælpe ham med at få sin krop igen og vende tilbage til det jordiske plan. Ellers vil han sige ting, som at Karaktererne har blandet sig i større ting, end de kan forstå, og nu høster de, som de har sået, for de er nu blot en brik i et meget større spil.

Det er også muligt, at Karaktererne er meget i tvivl, om hvem de vil kontakte, eller slet ikke har nogen ideer. Her kan Spillederen lade dem spørge, om der er nogen på den anden side, der ønsker at komme i kontakt med dem, og så selv vælge, eller måske lade et medie opsøge Karaktererne for at fortælle dem hun har fået besked fra det hinsides, at nogen ønsker at komme i kontakt med dem gennem hende (eller ham for den sags skyld).

### **Troldmanden Nikodemus**

Sortsands berømteste troldmand Nikodemus bor under den syngende bro - en stor bro der tværs over Mallefloden der skærer tværs gennem byen, og det er muligt at Karaktererne vil opsøge ham for at få råd. Dette er selvfølgelig igen en reference til de Sværd & Trolddom-bøger, hvor denne figur optræder, og grunden til, at Nikodemus er med, er mest for de Spillederes skyld, der måske har et kærligt forhold til ham fra deres egen tid med Sværd & Trolddom. Han eller rettere scenen, tjener intet formål i scenariet overhovedet. Ideen til at opsøge Nikodemus kan Karaktererne få fra enten krofatter Yachie, eller for den sags skyld enhver anden i Sortsand, de muligvis falder i snak med eller spørger til råds. Han er dog ikke hjemme, så dette er lidt af en blindgyde som Karaktererne ikke får så meget ud af, udover måske en underholdende scene. Som nævnt bor Nikodemus i en hytte *under* den syngende bro, kun ved hjælp af en lille trappe midt på broen kan man komme ned til hytten. Nikodemus selv har valgt at forlade byen, hvilket han altid gør på dette tidspunkt af året, i tilfælde af at Fyrst Azzur skulle fristes til at henrette ham. Banker Karaktererne på døren til Nikodemus' bolig, vil en dyb og hård stemme byde dem at forlade stedet, da Nikodemus ikke ønsker at træffe dem, og efterfølgende kræve, at de forsvinder øjeblikkeligt. Dette er blot en magisk indretning fra Nikodemus' side, der skal skræmme ubudne gæster væk, men som sådan ikke kan meget mere end tale med dem, og det kun om meget begrænsede ting. Bryder Karaktererne alligevel døren op, til den snakkende vagtstemmes store forargelse, finder de hurtigt ud af, at Nikodemus slet ikke er hjemme, her er kun en ung og forskræmt troldmandslærling af en knægt, som Nikodemus har til at se efter sit sted mens han er væk. Lærlingen vil kunne fortælle at Nikodemus ikke er hjemme, og at han ikke kommer tilbage før et godt stykke på den anden side af nytår. Nikodemus' hjem i sig selv er en klassisk troldmandshule, dvs. et overfyldt rod af alskens uforståeligt og mystisk ragelse. Skulle Karaktererne begynde at rode rundt i Nikodemus' ting og måske tage eller ødelægge noget, vil lærlingen meget undskyldende bede dem om at lade være og fortælle, at Nikodemus har for vane at kaste ubehagelige forbandelser over tyve og ubudne gæster i hans hjem (og intet, de finder, vil være brugbart eller af værdi for dem). Hvis Karaktererne på en eller anden måde spørger lærlingen om råd eller hjælp, vil han henvise dem til sin mor, der arbejder som spåkone på markedspladsens torv og give dem hendes navn, så kan de opsøge hende og få hendes råd (mod en beskeden betaling selvfølgelig).

### **Forfølgelsesjagt nede i Sortsands kloakker**

Det er så her der er mulighed for at skabe noget mere action udenfor flashback-scenerne, og for at få Karaktererne til at føle sig truede og jagtede af nogen.

*Forfølgerne:* Gennem dagen bliver Karaktererne skygget i deres færden, og dette vil de før eller siden lægge mærke til. Først vil de nok bemærke flygtende skygger i Sortsands mylder, når de drejer sig om, og lignende. Dette vil nok gøre dem mere agtpågivende, og når de kigger bedre efter, vil de se, at de bliver forfulgt af nogle mindre, hætteklædte skikkelser, der tydeligvis gør meget for at skjule sig i gadernes menneskemængde. Karaktererne vil sikkert gribe initiativet og kaste sig over deres forfølgere, når de mener, at det er det rette tidspunkt. Det kommer til håndgemæng (hvilket ikke er helt ualmindeligt i Sortsands gader), og forfølgerne enten flygter eller bliver dræbt i kampen.

Hvis Karaktererne vælger slet ikke at reagere på at de bliver forfulgt, så kan Spillederen lade forfølgerne gøre et (forfejlet) udfald på Karakterernes liv. Dette kan være noget der er sat op til at ligne hændelige uheld, men ved nærmere eftersyn ikke er det (dyr der løber løbsk, bygningskonstruktioner der er ved at falde sammen i hovedet på Karaktererne, og hvor man efterfølgende kan finde spor af sabotage). Dette kan også være mere direkte forsøg på at frarøve Karaktererne deres liv, ved hjælp af overfald eller snigmord. Eller forsøg på forgiftninger. Her er det afgørende at Karaktererne reddes af deres held, men stadig erkender at deres mad og drikke, eller hvad det nu end kan være, er blevet forgiftet, for eksempel ved at de ser nogen dø efter at have indtaget dette (dette kunne jo være en god måde at lade Krofatter Yachie få en mindeværdig død).

*I Sortsands kloaker:* Når det er kommet til en konfrontation på den ene eller anden måde, vil de af Karakterernes forfølgere, der undslipper, flygte ned i byens undergrund. De løfter et dæksel op i en af byens gader og flygter den vej ned i kloaksystemet, der oprindeligt stammer fra en tidligere by anlagt her. Det kræver nok lidt overvindelse fra Karakterernes side, før de begiver sig efter dem ned i mørket. Men så forsætter jagten i Sortsands labyrintiske og ildelugtende kloaker. Hovedgangene hernede er store nok til at man kan løbe næsten oprejst i dem, alt imens de mindre sidetunneller er lavere og smallere, og kræver man går krumbøjet. Der er fugtigt, fyldt med rotter, insekter og affald, og bælgmørk hvis man ikke har taget en eller anden lyskilde med. Der er en masse lyde hernede, rindende vand, kriblen af dyr, fodtrin i det fjerne, som alt sammen bliver forstærket og giver ekko på grund af gangenes murede vægge. Karakterernes tidligere forfølgere har sikkert fået et forspring nu, og det er muligt at Karaktererne støder på andre af kloakkens residenser mens de leder efter forfølgerne, eller bare sporet af dem.

*Heksen:* Der bor en heks hernede i kloakken, hvor hun kan være i fred for andre mennesker, som hun afskyr, og passe sig selv. Et gammelt, krumbøjet, bevortet og lurvet væsen. Det er muligt, at Karaktererne tilfældigvis støder på hende i deres søgen efter deres forfølgere. Hun har næsten helt mistet evnen til at tale i hendes selvvalgte isolation, det er mest en uforståelig vrøvlende kaglen, men hun er tydeligvis ikke specielt tilfreds med at have indtrængende på hendes territorium. Dog vil hun gennem hendes vrøvl kunne gøre klart for Karaktererne, at hun glæder sig til at æde deres kød i hendes gryde.

## KLOAK-HEKSEN

### Evne 7 Udholdenhed 10

Ud over at være bevæbnet med en lang kniv til at skære struber over med, kan Kloakheksen en simpel form for magi, der er i stand til lamme den person som hun kaster den på (hvilket hun kan gøre én eller måske to gange, hvis hun er i undertal). Klarer

vedkommende ikke sit Held-slag, er personen lammet og falder om. Lammelsen forsvinder efter omtrent 5 minutter.

*Forfølgernes endeligt:* Før eller siden vil Karaktererne igen støde på deres forfølgere hernede. Måske efter en intensiv jagt, måske efter helt at have tabt sporet og ved et tilfælde støde på dem igen, eller måske fordi forfølgerne gør et desperat udfald mod Karaktererne i håb om at skræmme dem væk. Ligegyldigt hvad kommer det til en sidste kamp ved forfølgernes base hernede i undergrunden, hvilket er et meget simpelt indrettet underjordisk tempel til Dæmonguden Slang. Her følger en kamp til døden, hvor Karaktererne nok vil prøve at fange en eller flere af forfølgerne levende for at forhøre dem (og hvor en eventuel forræder blandt dem nok ubemærket vil forsøge at forhindre dette).

## FORFØLGERNE

### Evne 6 Udholdenhed 8

Skulle det med megen møje og på trods af forræderens indsats, lykkedes at fange en forfølger levende, så er det dog begrænset, hvor meget Karaktererne vil få ud af det. Den eller de sårede og forskræmte forfølgere, der bliver taget til fange, vil ikke nå at fortælle meget, ud over forskræmt at jamre om at den mørke fyrste havde givet dem strenge ordrer på ikke at lade sig afsløre overfor karaktererne, og at de nu med sikkerhed vil blive straffet for deres uduelighed, førend at en lille krystalampul de alle bærer om halsen springer i småstykker og udsender en giftig-grøn røg, der slår hver enkelt af de overlevende forfølgere ihjel og forvrænger deres ansigter i en grusom dødskrampe, før de kan sige mere. Der er derudover intet hernede i kloaktemplet, der kan hjælpe Karaktererne videre, før de vender tilbage til overfladen.

### **Den anden dag slutter**

Opgøret med forfølgerne er selvfølgelig en oplagt måde at afslutte dagen og dermed denne del af scenariet på, men ligeledes er et besøg ved et medie eller åndemaner, der måske kun kan fremmane de døde, efter at solen er gået ned. Hvorom alting er, er det vigtig at dagen/denne del af scenariet slutter på et op-punkt, så Spillerne gisper efter mere.

## Tredje Nytårsdag: Afslutningen

Her kommer konfrontationen med fortiden endelig. Dette sker under højdepunktet af nytårsfestlighederne i Sortsand, ved henrettelserne af de rige borgere og de efterfølgende lodtrækninger. Karaktererne skulle gerne på dette punkt være optaget af at finde ud af hvem der vil dem til livs, og hvem fra deres fortid, der muligvis spøger. Derfor er det formentlig upassende at have flere flashback-scener her. Karaktererne skulle dog helst ikke være så optaget af det, at de ikke ønsker at gå til lodtrækningerne og henrettelserne. Hvis det sker, kan det være at de får overbragt et notat til deres kro af en gadedreng, der har fået dette og betaling for at aflevere den af mystiske personer, hvor de i korte vendinger får at vide, at de skal møde op til nytårsfejringen, for at finde ud af hvem der er efter dem.

### Henrettelserne og lodtrækningerne

Klimakset for scenariet er under højdepunktet af nytårsfesten i Sortsand henrettelsen af de udvalgte rige og lodtrækningen om deres ejendele. Selve lodtrækningen og henrettelserne er selvfølgelig noget af et tilløbsstykke. Det foregår ved det lille torv omkring Sortsands henrettelsesplads, og her bliver der af byvagten, der er talstærkt repræsenteret, kun lukket folk ind, der i forvejen har et lod. Der er stuvende fuldt af folk på den lille plads, man må masse sig frem her. De fleste af dem er lurvede eksistenser, der håber på at lodtrækningen med lidt håb bliver deres store chance, for held og chancer er tydeligvis ikke noget, de har haft meget af i deres tilværelse. Der er som altid også en rum mængde sælgende, der gerne vil forsyne publikum med mad og drikke og andet godt. Over det hele hænger en anspændt stemning på årets sidste dag - for nogen vil alt ændre sig på denne dag, nogle vil dø, andre blive velhavende, og andre igen, langt de fleste, vil fortsætte deres liv i samme trummerum som før i det nye år. Dette er dog også en magisk dag, hvor alt kan ske.

Der er, før selve festlighederne begynder, underholdning i form af almindelige henrettelser ved hængning og halshugning, samt udførelsen af andre straffe som f.eks. offentlig piskning, brandmærkning og afhugning af legemsdele, selvfølgelig alt sammen af forbrydere, der på den ene eller anden måde har forbrudt sig med Fyrst Azzurs styre.

Da selve festlighederne for alvor skal til at begynde, ankommer Fyrst Azzur i egen høje person til stedet. Han kommer til torvet i hans store firspandstrukne, overdækkede, sorte hestevogn. Under et massivt opbud af elite livvagter og hans sorte byvagter. Fyrst Azzur er dækket fra top til tå i mørke, flagrende klæder og sort poleret rustning. Hoved og ansigt er hyldet ind i sort klæde (i følge rygten har ingen set Fyrst Azzurs ansigt og overlevet det). Fyrst Azzur deltager hovedsageligt kun for at overvåge begivenheden og modtage folkets hyldest for sin gavmildhed denne dag (og hvis folk ikke af dem selv hylder ham skal byvagten nok sørge for, at de gør det). Han sætter sig blot på en dertil indrettet trone og lader en håndlanger stå for selve showet. De af Sortsands rige borgere, der er blevet udvalgt til henrettelse, er på forhånd blevet indfanget og tilbageholdt. De bliver nu slæbt frem på skafottet, i deres bedste tøj for én efter én at få hovedet hugget af, af Fyrst Azzurs bødler. Disse rige borgere vil selvfølgelig tigge Fyrst Azzur om nåde, når de bliver ført frem, men Azzur lader sig på ingen måde påvirke. Hver enkelt bliver henrettet, hvorefter



dennes rigdomme bliver opdelt i tre dele, som loddes ud blandt de tilstedeværende. Fyrst Azzur trækker tre lodder som hans håndlangere bekendtgør, og vinderne får nu lov til at komme op på podiet, for i første omgang at plyndre liget og så efterfølgende at få deres resterende rigdomme udleveret.

Der er selvfølgelig ingen held med Karakterernes lodder, det er jo ikke det scenariet handler om og de er sikkert også ligeglade.

Navne på de rige ofre som inspiration: *Bakytgul Blomstekræmmer*, *Rishad fra Kay-Pong*, *Dulat den Gyldne*, *Nargiz Krydderihandleren*, *Avram T'nn*, *Burkut Zengissianeren*.

### **Den endelig konfrontation med fortiden**

Det er under lodtrækningerne at den endelige konfrontation kommer. Dette er scenariets klimaks, hvor Karaktererne skal gøre endelig op med deres fortid. Karaktererne vil selvsagt nok ikke være så optagede af lodtrækningen. Selve den sidste scene kommer til at foregå inde i et aflukket rum i et hus eller kælder liggende ved henrettelsespladsens lille torv, hvor Karaktererne på den ene eller anden måde bliver lokket hen. Den mest oplagte mulighed er at det er forræderen blandt Karaktererne, der her leder dem i fælden. Dette forudsætter naturligvis, at der er en forræder blandt dem (dvs. at en af Karaktererne har valgt at forråde de andre i en af flashback-scenerne) og at den, Spillederen vælger som scenariets Hovedskurk, har en forbindelse til forræderen i forvejen (dette kunne så hovedsageligt være Zharradan Marr eller Balthus Dire). Karakteren vil da på den ene eller anden måde få et besked om planen, (dvs. ved telepatisk kontakt, eller ved hjælp af en budbringer der i skjul giver Karakteren besked) så han kan tage sin del i forehavendet. Hvis der ikke er nogen forræder, eller nogen der har en forbindelse mellem forræderen og Hovedskurken, må Karaktererne blive lokket væk fra menneskemængden og ind i fælden på anden vis. Dette kan f.eks. ske ved at der er en tyv, der stjæler noget værdifuldt fra en af Karaktererne, så de følger efter tyven, eller på anden måde bliver lokket derhen ("kom høje herrer, følg efter mig, en nær bekendt af jer har et vigtigt budskab til jer"). Dette kan selvfølgelig også være på magisk vis, f.eks. ved at en eller flere af Karaktererne hører en stemme fra en bekendt fra fortiden kalde på dem.

Lige gyldigt hvordan, ender det med, at Karaktererne alle passerer gennem en mørk døråbning for efterfølgende at høre døren blive smækket i bag dem og låst. Lyset tændes og her giver Hovedskurken og hans (eller hendes) håndlangere sig til kende. Rummet, der bliver synligt, er tydeligvis indrettet til formålet, hvad det så end måtte være (afhængig af hvem skurken er), men som med sikkerhed er en eller anden form for ritual. Nu får Hovedskurken lejlighed til at holde sin afsluttende "Skurketale", der gerne skulle sætte alt på plads og forklare, hvorfor han/hun er vendt tilbage, og hvorfor det netop er her og nu mødet finder sted. Efter dette går det løs, med kamp til døden, hvilket nok (også) bliver et par af Karakterernes endeligt. Dette er scenariets klimaks, derfor ville det kun være passende at lade en eller flere af Karaktererne få en heroisk død i hænderne på Hovedskurken, før denne selv bliver nedlagt. Skulle der være en forræder blandt Karaktererne, der har slået sig sammen med Hovedskurken, fortjener denne da også få at lov til at spille rollen som forræder og skurk fuldt ud og tage en af de andre med sig i døden.

Til spørgsmålet om hvorfor alting kulminerer lige her, lige nu, vil forklaringen være enslydende, lige gyldigt hvem der er scenariets Hovedskurk. Fordi det er det rigtige sted

på det rigtige tidspunkt en magisk dag, årets sidste (eller første om man vil) med nok af drama og blod i luften – som gør det meget lettere for de overnaturlige væsner (hvilket de alle er på et eller andet plan) at manifestere sig og/eller gennemføre deres forehavende.

Der er fire mulige Hovedskurke med hver deres bevæggrunde, mål og handlingere, hvilket også giver fire forskellige afslutninger på scenariet. Hvilken, vælger Spillelederen, ud fra hvad, han selv synes er den bedste afslutning, samt hvilke flashback-scener der er blevet spillet, og hvilke personer i dem Karaktererne har involveret sig med.

#### *Aizhans hævn:*

Nogle rester af Aizhans folk, Sabirerne, har fundet sammen for at påkalde deres afdøde leders ånd, og under hans ledelse tage hævn for hele deres folk over Karaktererne. Aizhan er her blot en ånd, der holdes fast i denne tilværelse ved hjælp af en magisk sfære eller cirkel, som Karaktererne må ødelægge for at tvinge ham til at forlade denne verden igen. Deres mål er ren og skær hævn Karakterernes død på den mest grusomme måde. Her er der selvfølgelig ikke en forræder, der kan hoppe over og være på skurkens side, derimod vil en eventuel forræder her åbent blive afsløret af Aizhan (eller rettere hans ånd) som netop forræderen. Dette skaber nok en del postyr blandt Karaktererne, men derudover bliver han også fokuset for Aizhan og hans håndlangeres vrede. Så må de øvrige Karakterer tage stilling til om de måske vil ofre forræderen i et forsøg på at redde deres eget skind (hvilket ikke vil hjælpe dem overhovedet, Aizhan vil stadigvæk også have deres blod).

#### Modstandere:

##### AIZHAN

Aizhans fremtræden som ånd er nu som en rådnende udgave af hans tidligere så stolte selv. Han er som ånd ikke i stand til at gribe ind i denne verden, ud over med sine ord at skabe splid blandt Karaktererne. Ødelægges den magiske cirkel eller sfære, der holder ham her, forsvinder han tilbage til dødsriget.

##### DE SIDSTE AF SABIRERNE

##### Evne 8 Udholdenhed 8

Disse lever nu kun for deres hævn, hvilket fylder alt. De er ligeglade med deres eget liv og kæmper som besatte i en voldsom blodrus.

#### *Romeena af Skæbnen genopstår:*

Hun vil i hendes skurketale til Karaktererne fortælle dem, at de selv er skyldige i at have vagt hendes vrede, ved at trænge ind i hendes grav og stjæle hendes amulet. Hendes handlingere er nogle gamle hekse fra Skæbneby, der ønsker at vække deres gamle herskerinde tilbage til livet, sammen med deres skabninger. Dette er væsner manipuleret med magi, hvor forskellige kroppe sat sammen med kropsdele fra andre væsner.

Marrangha-magi, som Romeena (og hendes søn Zharradan Marr) praktiserer den. Romeena af Skæbnen er der selv på en eller anden måde, enten som mumificeret kraniehoved eller gennemsigtig ånd. Ønsket hos Romeena er at kunne genopstå, til hvilket amuletten egentlig var formålet. Nu må Karaktererne bruges i stedet, fordi de har samlet støvet og dens magi i deres kroppe (heksene vil skære deres kød af kroppen, trække deres skind af og opfange deres blod, for at udvinde dette), men endelig vil hun selvfølgelig også have hævn.

Modstandere:

#### ROMEENA AF SKÆBNEN

Hun kan måske ikke direkte såres, men hendes kranie kan smadres eller den magiske cirkel der holder på hendes åndeskikkelse, kan brydes, og derved forsvinder hun tilbage i dødens rige. Hun kan derfor heller ikke gribe direkte ind i de levendes verden (som Aizhan).

#### HEKSE FRA SKÆBNEBY

Evne 6 Udholdenhed 6

Krumbøjede, kaglende og hylende er de måske ikke i besiddelse af stor fysisk styrke, men deres krumme knive er påført nogle meget stærke gifte (bliver man såret af heksene skal man lave et Held-test, er man uheldig, får man dobbelt skade).

#### MARRANGHA-SKABNINGER

Evne 7 Udholdenhed 9

Forrykte og besynderlige, sammensatte af alskens væsner og kreaturer, mennesker, dyr og alt muligt andet, hvilket selvfølgelig har gjort selv det mest forstandige aldeles vanvittig.

*Zharradan Marr vender tilbage:*

Her er håndlangerne nogle magikere, Zharradan har oplært, krumbøjede og ødelagte, og nogle væsner de har skabt gennem Zharradan Marr's specielle form for magi, Marrangha. Marr vil selvfølgelig have hævn over Karaktererne, men først og fremmest er Karakterne redskaberne til Zharradan Marr's tilbagevenden, eller rettere genoprettelsen af forbindelsen til denne verden. Efterhånden som Karakterernes blod bliver spildt i lokalet - på det dertil indrettede gulv med magiske inskriptioner - og magikere er i fuld gang med at udføre de dertilhørende ritualer, bliver Zharradan Marr's skikkelse mere og mere tydelig i en ny og meget nøjagtig kopi af hans gamle spejl, som står opstillet i den bagerste del af rummet. Herfra vil han, triumferende, håne Karaktererne for deres ligegyldighed, og tordne om, hvordan alt dette blot er en del af hans store plan, og nu vil han vende tilbage for at overtage verden.

Modstandere:

#### ZHARRADAN MARR

Bliver, efterhånden som ritualet skrider frem, og karakterernes blod bliver udgydt, mere og mere synlig i spejlet. Han er dog ikke i stand til at gøre andet end at true og håne

Karaktererne. Spejlet kan ødelægges uden magiske amuletter, hvilket igen forviser ham fra denne dimension.

#### MARRANGHA-MAGIKERE

Evne 7 Udholdenhed 8

Ødelagte og besmittede som de er blevet af deres magi og omgang med kropsdele, er disse ikke nogle fysiske kraftkarle. Til gengæld er de i stand til ubehagelig trolddom, som f.eks. Den rådnende Hånd, der ved berøring fra troldmanden åbner blødende og væskende sår over hele kroppen på den berørte (Bliver man rørt af en troldmand, efter han har sagt de magiske ord, skal man lave en Held-test, er man uheldig får man dobbelt skade).

#### MARRANGHA-SKABNINGER

Evne 7 Udholdenhed 9

Forrykte og besynderlige, sammensatte af alskens væsner og kreaturer, mennesker, dyr og alt muligt andet, hvilket selvfølgelig har gjort selv det mest forstandige aldeles vanvittig.

#### *Balthus Dire's bedrageri:*

Hans kone Lucretia står for selve den fysiske del af aktionen, med en gruppe af Dire's gobliner og orker som håndlangere, og Balthus selv vil være at se, hans krop være der for at kunne bruges i ritualet, der skal bringe ham tilbage til livet. Lucretia vil forklare, at hele opgøret med Marr og deres hjælp til Karaktererne har været del af en lang plan for at bringe hendes elskede husbond tilbage til livet. Karaktererne har nu materialet i dem, i deres blod, opsamlet da Skæbne-amuletten gik i stykker og Marr's spejlet brast. Hvilket er de magiske ingredienser, der er nødvendig for at bringe Dire tilbage til livet, stærkere end nogensinde.

Modstandere:

#### LUCRETIA DIRE

Evne 11 Udholdenhed 14

En særdeles smuk og farlig troldkvinde, der kæmper som en ond furie for hendes mand. Hun vil med sikkerhed tage en eller flere af Karaktererne med sig i døden. Ud over at være hurtig til at betjene det sorte, tynde magiske sværd hun kæmper med, så er hun også i stand til skyde dræbende ildstråler fra hendes øjne, hvilket hun kan gøre to gange i løbet af kampen.

#### ORKER

Evne 7 Udholdenhed 6

#### GOBLINER

Evne 5 Udholdenhed 5

Ingen af dem er i sig selv store krigere, men til gengæld er der mange af dem, og de angriber i flok.

### **Andre mulige slutninger:**

*Én ulykke kommer sjældent alene:*

Det er muligt at Spillederen har svært ved at vælge én af afslutningerne, og hvorfor så begrænse sig? Lad Karaktererne gå i den ene Hovedskurks fælde, og lad så en af de andre komme brasende midt ind i det, med hele sit "entourage" af tilhængere, og så bryder kaos for alvor ud. I dette virvar er der selvfølgelig kun få, der kommer levende ud.

*Forræderen:*

Det er muligt, at en af Karaktererne antager rollen som forræder i en sådan grad, at Spillederen måske vil lade ham helt overtage rollen som Hovedskurk i scenariet, hvor han er hovedkraften bag at Karaktererne er samlet her for at gå deres død i møde. Begrundelsen dertil kan være, at Karakteren i de forløbne år er dykket dybere og dybere ned i udforskningen af Romeena af Skæbnens og Zharradan Marrs mørke magi og nu blot har brug for at udslette sine gamle rejsefæller på denne magiske dag for at få umådelig magisk indsigt og styrke. Han vil i så fald ved konfrontationen være stærkere end nogen af de andre Karakterer havde regnet med, og have sine egne håndlangere. Alt dette aftales selvfølgelig i det skjulte mellem Spiller og Spilleleder.

*Fyrst Azzurs hævn:*

Hvis Spillederen synes, at Fyrst Azzur har fået for lidt scenetid, og han er for god en skurk til sådan bare at spille, så kan han eventuelt lade ham være i ledtog med Hovedskurken (eller for den sags skyld selv være Hovedskurken). I stedet for at de bliver lokket i en fælde, bliver Karakterernes navne råbt op fra podiet på henrettelsespladsen, da Fyrst Azzur ønsker at møde de berømte eventyrere. Hvis de så ikke træder frem vil byvagten selvfølgelig begynde at kæmpe sig vej gennem mængden for at nå dem, og menneskehoben vil helt sikkert vige tilbage for ikke at komme mellem dem og de brutale byvagter. Når de endelig når podiet, vil Fyrst Azzur med buldrende, mørk gravrøst fortælle dem, at han er beæret over at se sådanne fornemme gæster i hans by, hvorefter han giver ordre til at lade dem henrette og lade de fattige trække lod om deres ejendele. Ved denne ordre træder en af Hovedskurkene ind på banen, og det er nu tydeligt, at han har arbejdet sammen med Fyrst Azzur for at få sin hævn, eller Karakterernes kød, hvilket han også vil fortælle dem. Nu er det så at forvente, at Karaktererne hellere vil dø i kamp, muligvis med det håb at udslette Hovedskurken oveni.