

DDDDD	OOO	GGGG	M	M	EEEEEE	#	#	222				
D	D	O	O	G	MM	MM	E	##### 2 2				
D	D	O	O	G	GGG	M	MM	M	EEEE	#	#	2
D	D	O	O	G	GG	M	M	E	#####	2		
DDDDD	OOO	GGG	G	M	M	EEEEEE	#	#	22222			

----- ZARATHUSTRAS SIDSTE VINTER -----

## KYSKHEDSLØFTET

Dette scenarie er et dogme-scenarie og er derfor lavet i overensstemmelse med reglerne angivet i kyskhedsløftet:

"Jeg lover at underkaste mig følgende regelsæt udarbejdet og konfirmeret af Dogme 98:

- Afviklingen af scenariet skal foregå omkring et bord. Der må ikke indgå liveelementer af nogen art. Enhver form for dekoration af lokalet er forbudt. (Dvs. ingen duge, effekter, musik, plastiksække på væggene osv.)
- Scenariet skal være systemløst. Det skal skrives til en spilleleder og seks spillere
- Settingen skal være ordentligt forberedt / researchet, men kun det relevante baggrundsmateriale må indgå i scenariet
- Ingen instruktion eller gode råd til spillere eller spilleleder, de skal levnes plads til at fortolke
- Handouts er forbudt
- Scenariet må ikke indeholde overfladisk action
- Ingen lukkede rammer for spillerne
- Plotscenarier accepteres ikke. Scenariet må ikke opbygges efter gængse konstruktionsmodeller
- Scenariet skal skrives på skrivemaskine eller i formatet Courier 12 pkt. Det må ikke layouts udover, hvad der er muligt på en ikke-elektrisk skrivemaskine. Illustrationer af enhver art er forbudt
- Forfatteren må ikke krediteres

Ydermere lover jeg som forfatter at afstå fra at have en personlig smag! Jeg er ikke kunstner. Jeg lover at afstå fra at skabe et "værk", idet jeg prioriterer sekundet frem for helheden. Mit ypperste mål er at aftvinge mine personer og scenerier sandheden. Dette lover jeg vil ske med alle midler og på bekostning af al god smag og al æstetik.

Således aflægger jeg kyskhedsløftet."

København, lørdag den 1. november 1998.

Morten Juul

Jesper Stein Sandal

Max Møller

Morten Jaeger

Lau Lindqvist

## ATTESTATION

Hermed attesteres det, at Dogme#2 - Zarathustras Sidste Vinter - overholder Kyskhedsløftet, som det er udfærdiget af Dogme 98.

Århus, den 30. januar 1999

Morten Juul            Jesper Stein Sandal

Max Møller            Morten Jaeger            Lau Lindqvist

## CREDITS

Forfatteren ønsker at takke de øvrige medlemmer af Dogme 98-kollektivet for godt samarbejde under idéudviklingen og selve skriveprocessen.

Samtidig en tak til alle de diskussionsivrige folk på rpg.dk og dk.fritid.rollespil, der har været med til at sætte fokus på hele Dogme 98-projektet.

Med hensyn til information om Dogme 98 henvises der til appendikset bagerst i scenariet samt til Internettet på adressen: <http://www.dogme98.dk>, der gerne skulle være oppe at køre, når du læser dette.

## FOROMTALE:

Da kommandanten for byvagten rider ind på Store Torv i spidsen for 1. kompagni bliver han mødt med anerkendende blikke fra byens borgere. En enkelt smider vanterne trods frosten og begynder at klappe. Snart klapper alle på pladsen og kommandanten løfter armen til hilsen. Bifaldet for byvagtens effektive indsats mod ballademagerne dør først ud, da den sidste soldat er marcheret ud fra pladsen. Byens borgere vender tilbage til deres dagligdag endnu en gang forsikret om, at byvagterne beskytter dem mod dværgenes temperament.

Men i byens dværgekvarterer er stemningen mere anspændt end den tidligere har været. To ganske unge dværge blev liggende ubevægelige tilbage i de snavsede snedriver efter at byvagten havde ryddet pladsen og med magt spredt den fredelige demonstration. Specielt byens yngre dværge har svært ved at holde deres harme tilbage. Rundt omkring i kælderlokaler og på lofterne samles de i små grupper og diskuterer ivrigt det næste skridt.

INDHOLDSFORTEGNELSE:

Indledning	6
BAGGRUND	8
ALSHEIM	10
Menneskenes kvarterer	10
Torvene (Store Torv, Lille Torv, 'Sorte' Torv)	11
UDVALGTE STEDER I ALSHEIM	12
Slottet	12
'Sorte' Alsheim	13
Høvlen	13
Vægtergydens Apotek	13
'Huset' i Baldurs Gade	14
KULTUR, TEKNIK, VIDENSKAB OG RELIGION	15
Kultur	15
Teknik	15
Videnskab	16
Religion	16
BIPERSONER	18
Roger Chamberlain	18
Keith O'Harris	18
Pjotr Feynmann	18
Ewan O'Donnel	19
'Smukke' Wesley	19
Dr. Friedrich Leibniz	19
Zarathustra	20
Det hemmelige politi	21
Byvagten	21
Kaptajn Petterson	21
Miles' aktionsgruppe	21
Øvrige bipersoner	21
kongen	22
dronningen	22
hofalkymisten	22
hofastronomen	22
FORLØB	23
Tidsplan	23
Målet helliger...	24
Zarathustra	25
De interne intriger	25
SPILPERSONERNE	26
Miles O'Brien	26
Kenny O'Hara	29
Molly O'Hara	32
Sammy O'Hara	35
William Collins	38
Charlie Malone	41

## DOGME # 2

### Zarathustras sidste Vinter

---

#### Indledning:

Dette scenarie handler om seks unge dværges ulige kamp for en bedre verden. De har hver især deres egne drømme, deres egne visioner, men fælles for dem alle er at de ikke er tilfredse med tingenes øjeblikkelige tilstand.

Vi befinder os i en typisk (low)fantasy storby. Spilpersonerne er en gruppe unge dværge, der er godt trætte af at det er menneskene og især deres adel der sætter dagsordenen. De betragter dværge, som små fede, uhumske væsner der drikker øl, lugter og svinger med store økser. Hvis en dværg afviger fra dette billede er han garanteret kriminel.

Til trods for at dværgene udgør en ikke uanseelig del af indbyggerne i byen har de ingen borgerlige rettigheder. Hvis en dværg skaber sig en god forretning er der intet der forhindrer myndighederne i at smide ham ud og lukke biksen. Den eneste accepterede måde en dværg kan profilere sig på i byen er ved at leve klichéen fuldt ud. Hvis man kan være usandsynlig uhumsk og drikke rigtig meget øl mens man nedlægger de stakkels orker på striben, så elsker menneskene dig.

Mange dværge er rigtigt utilfredse med tingenes tilstand. De vil gerne have mulighed for bedre uddannelse og medindflydelse i de beslutninger der lige nu bliver taget henover deres hoveder. Men indtil nu kommer utilfredsheden mest til udtryk på dværgenes borgermøder, hvor man brokker sig og efter lange diskussioner beslutter sig for at nedsætte et udvalg.

Det er der en del af de yngre dværge der ikke har tålmodighed til. Derfor har de samlet sig i mindre grupper, der prøver på en mere tydelig måde at gøre opmærksom på deres utilfredshed. Scenariet starter umiddelbart efter en mindre - lidt uorganiseret - opstand, hvor et halvt hundrede unge dværge kom i karambolage med byvagten. Spilpersonerne sidder i deres hemmelige mødested og slikker sårene.

Hvad der nu skal ske er op til spillerne. Det er helt tydeligt, at deres strategi ikke virkede helt efter hensigten. De har dog masser af nye muligheder for aktioner eller demonstrationer alt efter, hvordan de mener de skal gribe deres kamp an. Men de vil

opdage at det ikke bliver helt så nemt at være revolutionær som det hidtil har været. Byvagten vil have agenter ude for at opspore de oprørske dværge, og samtidig vil der være reaktionære dværge der vil forsøge at forhindre dem i at gøre ondt værre for dværgene i byen.

De mulige aktioner kunne være: attentat mod kongen, befri de kammerater der blev arresteret under dagens 'slag', besætte en bygning og smide ting ud af vinduerne, lave hærværk eller demonstrere for at frigivet én af deres politiske ledere der sidder fængslet.

## Baggrund

---

Scenariet foregår i en fiktiv verden, en fantasyverden. Men vi befinder os i en relativt sen periode af denne verdens udvikling. Der findes stadig orker og dværge og mange folk tror stadig på de særeste guder. Men denne fantasyverden er ved at miste det magiske, det eventyrlige, selve det stof der skal til for at skabe rigtige helte og skurke. Denne verden er med andre ord langsomt på vej ind i en ny tid.

Elverne indså denne udvikling for 200 år siden og forsvandt i løbet af én enkelt nat fra alle byer over hele verden. Siden har ingen set dem, selvom vejfarende fortæller om ryttere i stor fart på elegante heste, som lydløst har passeret dem ved midnatstide. Sammen med elverne forsvandt også de sidste troldmænd. I dag er der kun nogle vage efterligninger tilbage som hofalkymister ansat ved de mest konservative hoffer rundt omkring.

Året er 1612 og vi befinder os i storbyen Alsheim. En by med nærved et halvt hundrede tusinde indbyggere, de fleste mennesker og med ca. 12-15.000 dværge som det mest markante mindretal. Kongen af Alsheim fører en meget konservativ politik og holder sine indbyggere i kort snor for at undgå at miste sin magt, sådan som det er sket i flere nabolande. Det går specielt hårdt udover samfundets svageste grupper, eksempelvis arbejderne og også dværgene, der i praksis ikke har nogen borgerlige rettigheder. Borgerskabet og adelen trives fint i Alsheim, da de takket være deres årelange indflydelse på hoffet har meget frie tøjler. En dværg har derimod ikke engang ret til at forsvare sig selv ved en retssag. Han kan heller ikke indgå juridisk bindende aftaler såsom handelsaftaler eller ægteskaber. En dværg har ligeledes ikke ret til fast ejendom eller jord.

Der har i gennem de sidste mange år været utallige eksempler på virksomheder ejet og drevet af dværge som er blevet lukket af den kongelige myndighed uden grund. Selvom den egentlige grund nok har været en frygt fra menneskenes side for konkurrence fra dværgene.

I de sidste år er flere og flere dværge blevet utilfredse med forholdene og man er trætte af ikke at blive lyttet til. Der har været flere protester, demonstrationer og optøjer som følge heraf. Denne vinter, hvor kulden og det kraftige snefald har nærmest afskåret Alsheim fra livsvigtige leverancer af brændsel, mad og råvarer til industrierne, er utilfredsheden for alvor blusset op. Mange taler næsten højt på gaden om revolution, men der er stor uenighed om hvad der skal gøres og hvordan.



Dværgene har holdt mange borgermøder, hvor man heftigt har diskuteret, men man er aldrig nået til enighed. Mange unge dværge vil slås og mener det er vejen frem, mens mange ældre dværge mener at man hellere bør se på hvordan man kan gøre det bedre med det de allerede har.

Scenariet starter få timer efter at en gruppe utilfredse dværge havde taget initiativ til en demonstration på byens Lille Torv, der ligger i et menneske kvarter mellem dværgenes bydel 'Sorte' Alsheim (se nedenfor) og Slottet. Demonstrationen forløb fredeligt under behørigt opsyn af byvagten, indtil kort efter solnedgang, hvor vagterne fik forstærkninger. Én af spilpersonerne (Molly) kastede i frustration en sten efter kaptajnen der ledede byvagterne. Hun ramte hans hest, som stejlede og det tog vagterne åbenbart som et signal til angreb. Torvet blev i løbet af et øjeblik forvandlet til en krigsskueplads, hvor det hurtigt blev blodigt. De fleste dværge valgte at fortrække temmelig hurtigt, men alligevel blev temmelig mange såret. De få der mere eller mindre frivilligt tog kampen op med byvagten holdt kun stand i kort tid. Da vagtkaptajnen fik styr på sine tropper og dirigeret dem på plads i kamppositionerne, var der ikke meget at stille op. Da de sidste dværge forsøgte at flygte fra torvet blev en snes stykker fanget mellem vagterne. To af dem blev dræbt af vagterne før de øvrige overgav sig og blev ført bort.

Spilpersonerne kender hinanden helt tilbage fra barndommen. De er samlet efter demonstrationen i kælderen under det apotek hvor Charlie arbejder. De sidder og slikker sårene og venter på nyt om hvorvidt det hemmelige politi er på udkig efter dem der deltog i demonstrationen.

## Alsheim

---

Dette kapitel indeholder en beskrivelse af nogle af de steder i Alsheim, som spilpersonerne kunne støde på i løbet af scenariet. Bemærk at det naturligvis ikke er en komplet beskrivelse og at der er mange muligheder for at udvide, undlade, ændre eller tilføje interessante steder i byen, alt efter hvordan scenariet spilles.

### Menneskenes Kvarterer:

De fleste indbyggere i Alsheim har ikke særligt mange penge og der er en foruroligende stor arbejdsløshed. I de fattige kvarterer er der dårlige sanitære forhold og der er kun ringe adgang til rent vand. Uddannelse er også et begrænset fænomen fordi de færreste familier har råd til at undvære den indtægt som børnene kan skaffe hvis de sendes ud at arbejde.

Der er en del mindre industrier, eller rettere sagt store værksteder som beskæftiger de fleste af Alsheims arbejderklasse. Det er især industrier der forarbejder jern, stål, uld, tømmer og landbrugsprodukter. En stor del af arbejdsløsheden skyldes at mange af industrierne er sæsonafhængige. Samtidig er der i denne vinter knaphed på råmateriale og som følge heraf har mange virksomheder måtte indstille produktionen.

Sygdomme som kolera, tyfus og lungepest hærger hyppigt i byens fattigere kvarterer.

Alsheim har også en mere velstillet samfundsklasse, der spænder fra middelklassen der omfatter håndværkere og butiksejere og til det bedre borgerskab og lavadelen. Borgerskabets top udgøres af læger, industriejere og store købmænd. Borgerskabets børn har ingen problemer med at få både grundskole, latinskole og i mange tilfælde også universitetsuddannelse.

De mere velstillede bor i rummelige huse, der for nyligt er blevet opført i forbindelse med en omfattende renovering af Alsheim. De ligger ud til nye brede, brolagte gader og har meget flotte facader. Byens fattigere kvarterer ligger gemt i de mørke, snævre sidegader.

Enkelte af byens velstillede borgere har valgt at flytte ind i de huse som elverne efterlod da de for 200 år siden forlod Alsheim. Der er dog stadig mange som ikke bryder sig om hverken den arkitektoniske stil eller i det hele taget ikke føler sig godt tilpas ved at færdes i elverkvarterene. Derfor ligger mange gader

i de kvarterer stadig øde hen som en spøgelsesby midt i byen. Det var i øvrigt elvere der engang i en anden tid grundlagde Alsheim. Det slot der troner over byen i dag er således opført på ruinerne af et gammelt elverslot. Nogle mener at der stadig findes hemmelige gange under hele Alsheim som har forbindelse med de dybeste kældre i slottet. Andre affærdiger den slags som amnestuehistorier af den simple grund at elvere aldrig kunne finde på at grave tunneler under jorden. Den slags er kun for dværge.

Torvene:

Torvene spiller en central rolle for infrastrukturen i Alsheim. Det er her al handel udgår fra og det er her alle offentlige begivenheder foregår. Hver bydel er som regel centreret omkring et torv. De tre vigtigste torve for dette scenarie er Store Torv, Lille Torv og 'Sorte' Torv.

\* Store Torv:

Som navnet antyder er Store Torv byens største. Det er ikke det travleste hvad handel angår. Til gengæld er det centrum for kulturen i Alsheim. Det blev det i hvert fald efter den byrenovering som fandt sted for en snes år siden. Det er på Store Torv at den nye bygning til Alsheim Universitet ligger, side om side med Hoffets Ny Teater, Alsheim Rigsbank og lignende bygningsværker.

\* Lille Torv:

Lille Torv er ikke Alsheims mindste og det er samtidig et af de livligste. Hvor Store Torv var centrum for kulturen, så er Lille Torv centrum for størstedelen af indbyggerne i Alsheim, nemlig arbejderklassen og den lave middelklasse. Lille Torv er stedet man handler, diskuterer og mødes til sociale aktiviteter.

\* 'Sorte' Torv:

'Sorte' Torv er ikke sort, men har fået sit navn efter bydelen, som i folkemunde kaldes 'Sorte' Alsheim. Det er her dværgene i Alsheim handler og det er i kvarteret heromkring at spilpersonerne bor og færdes til dagligt.

## Udvalgte steder i Alsheim

---

Alsheim:

\* Slottet:

Kongens residens i Alsheim, byens politiske centrum, kaldes i daglig tale bare for 'Slottet'. Det er egentligt en gammel fæstning, der senere er blevet udvidet og ombygget efter forskellige kongers personlige smag gennem tiderne. Slottet huser udover kongefamiliens residens i en nyistandsat sidefløj, også vagtgarnisonen og fængslet. Det vil kongen dog gerne have lavet om på. Han bryder sig ikke om soldater der eksercerer i gården og fanger der slæbes til og fra fængslet hele døgnet. Det giver et dårligt indtryk på landets gæster.

Slottet består af tre hovedbygninger: Den gamle hovedbygning, den nye og sydfløjen.

Den gamle hovedbygning indeholder vagtgarnisonen og fængslet. I forlængelse heraf ligger staldene.

Den nye hovedbygning indeholder rigssalen, der blev bygget under en reformvenlig konge i stedet for tronsalen i den gamle bygning. I dag styres landet dog ikke længere af et rigsråd som dengang men derimod eneældigt af kongen, som dog har bibeholdt rigsrådet som konsulterende organ uden magt.

Derudover indeholder den nye bygning en række beboelser til kongens riddere, køkkenerne, festsalen og en lille teatersal, der ikke længere bliver brugt, men står komplet med kulisser, kostumer og sminkerum. I det hele taget hviler der over en meget stor del af den nye hovedbygning en følelse af ikke længere at være i brug. Mange af værelserne og de mindre sale står tomme og samler støv.

Sydfløjen er kongens beboelse. Det er også her de udenlandske gæster indlogeres. Der er også en festsal og køkkener, der kan klare de fleste selskaber. Kun de største banketter holdes endnu i den nye bygning. Selvfølgelig afholdes alle officielle ceremonier også dér. Sydfløjen spiller dog en vigtig indenrigspolitisk rolle. Sydfløjen er som sagt kongens private beboelse. Det medfører blandt andet at kirken ikke har adgang til de møder der holdes der. De har kun adgang til møderne i den nye bygning. Sydfløjen er også den bedst bevogtede. Der er faktisk kun egentlig bevogtning af den nye bygning, når kongen er der og f.eks. holder audiens eller rigsråd. I Sydfløjen er der hele døgnet vagter på

alle etager (undtagen kælderen) og vagthold à to patruljerer på gangene (også i kælderen). Vagterne har ordre til straks at pågribe og i værste fald dræbe personer der opholder sig i Sydfløjen uden lovligt ærinde. Ingen dværg har sat sin fod i Sydfløjen siden håndværkerne var færdige med at bygge den.

Der er kraftige mure omkring det meste af slottet. De er imidlertid fra den tid hvor det var en fæstning og mange af dem er siden blevet revet ned, flyttet eller ændret for at give plads. Derfor yder de ikke længere perfekt udsyn til vagterne oppe på brystværnet og heller ikke perfekt beskyttelse mod en egentlig belejring. Rigsrådet foreslog tidligere på året at man skulle gøre noget ved murene, da de måske skulle bruges til at beskytte mod en fjende indenfor bymuren. Vel at mærke ikke en fjende med en hær fra et andet land men derimod Alsheims egen befolkning. Kongen mente at det var klogere at spare pengene op og bruge dem på oprustning af de militære styrker så man var klar til at modstå et angreb fra nabolandene. Siden har forslaget ikke været bragt på bane igen.

'Sorte' Alsheim:

Spilpersonerne bor og arbejder alle i et af Alsheims ældste dværgekvarterer, der af de fleste kaldes 'Sorte Alsheim' på grund af at facaderne i kvarteret er smudset til af sod og aske fra de mange smedjer og øvrige industrier.

Kvarterets centrum er 'Sorte Torv'. Det er centrum for det meste handel i bydelen.

Kvarteret grænser mod syd op til 'Slummen', der som navnet antyder er Alsheims fattigste.

Sorte Alsheim er en meget slidt bydel, der bærer tydeligt præg af at være blevet totalt forbigået under byfornyelsen.

\* Høvlen (vinstue):

Høvlen ligger på det hjørne hvor Baldurs Gade munder ud i 'Sorte' Torv. Der er altid mange gæster uanset hvilket tidspunkt man kommer forbi. Selve vinstuen er i to niveauer, hvor kælderen er forbeholdt de spisende gæster. Det er også i kælderen at køkkenet ligger. I stueetagen er der foruden bordene og baren, en lille scene, hvor der af og til er optræden.

\* Vægtergydens Apotek:

Apoteket holder til i en stueetagen af et stort hus i Vægtergyden. I kælderen under butikken er der foruden et magasin også et lille hemmeligt rum, som er det spilpersonerne mødes i ved scenariets start. De har dog mulighed for at flytte op til bagbutikken i

stueetagen. På førstesalen ligger hovedlageret og på andensalen er der indrettet et farmaceutisk laboratorium samt to små lejligheder til assistenterne (den ene er altså Charlies). På trediesalen bor indehaveren, når han ikke er ude at rejse, hvilket han for tiden er (derfor er det Charlie der passer butikken).

Apoteket er særdeles velassorteret. På lageret kan man finde næsten ethvert tænkeligt kemisk stof og dertil en masse urter og andre naturlægemidler. Desuden er laboratoriet udrustet til at man kan producere næsten hvad som helst (bemærk: alt der kan fremstilles uden elektricitet eller mikroteknologi - men meget vil være muligt inden for rimelighedens grænser).

\* 'Huset' i Baldurs Gade:

En gammel købmandsgård i Baldurs Gade er med frivillig arbejdskraft blevet lavet om til et mødested for dværgene i 'Sorte' Alsheim. Her foregår noget undervisning af de unge, der ikke har tid eller råd til at gå i skole og i husets store sal, holdes der borgermøder. På de borgermøder diskuteres især kvarterets fremtid. Mange af de projekter man har drømt om er dog strandet på grund af at kongen ikke ville give tilladelser til byfornyelse.

Derfor har mange af møderne fået en mere politisk drejning.

## Kultur, teknik, videnskab og religion

---

### Kultur:

Kulturen i Alsheim er meget varieret. Der er noget for enhver smag. Hvis man er til væddemål om hundeslagsmål eller hanekampe foregår det i slummen, og hvis man er til opera er operahuset et godt valg.

For de fleste borgere i Alsheim er det vigtigste sociale og kulturelle samlingspunkt de mange beværtninger i byen. Det er her det folkelige teater foregår, gøglerierne, borgermøderne og sociale begivenheder som bryllupper og konfirmationer.

Borgerskabet har forfinet dette kulturtræk ved at flytte det ind i deres klubber eller saloner.

Den undervisning som dværgene har modtaget er i modsætning til undervisningen af menneskene sponsoreret af de lokale virksomheder og handelsstandsforeninger. Menneskene kan (næsten) alle modtage gratis undervisning på byens regning. Der er dog mange i de fattige kvarterer som ikke har råd til at gå i skole fordi de skal tjene penge til familien.

Undervisningen af dværgene har været meget uregelmæssig og svingende fordi økonomiske kriser ofte har lukket for pengestrømmen. Desuden er der mangel på kvalificerede lærere. Dem man har er enten autodidakte eller har studeret i udlandet. I Alsheim har dværge ingen adgang til latinskoler eller universiteter (og heller ikke grundskoler).

### Teknik:

Den teknologi der er til rådighed i Alsheim, svarer nogenlunde til den tekniske formåen i Europa umiddelbart inden dampmaskinens indtog. Man er altså ikke nået frem til en egentlig industriel revolution, da det meste af arbejdet stadig foregår ved håndkraft.

Det skal understreges at Alsheim på det teknologiske område er mindre udviklet end mange af sine naboer. F.eks. er skydevåben ikke udbredte i Alsheim, de er ligefrem forbudte. Man kan dog godt skaffe pistoler med flintelås (à la piratfilm eller Dick Turpin). Kuglerne må man selv støbe eller også købe illegalt, ligesom man selv må blande krudtet (ingredienserne fås på de fleste apoteker).

Alsheims vigtigste industri er stålproduktionen. En meget stor del af arbejderbefolkningen er ansat i stålindustrien, der mest støber

store stålkonstruktioner til eksport. I øjeblikket ligger de fleste industrier dog stille på grund af råvaremangel. Transporterne med jernmalmen kan ikke komme frem, dels på grund af vejret der har været elendigt hele vinteren og dels på grund af en handelsblokade, som to nabolande i forening bruger i forsøg på at presse Alsheim til at opgive eksport af stål til et tredje land, som de to lande ligger i krig med.

#### Videnskab:

Videnskaben i Alsheim ligger på et niveau der svarer nogenlunde til den europæiske oplysningstid. Det vil sige at videnskaben for ganske nyligt har revet sig løs fra religionen og er ved at danne sit eget verdensbillede. Det er især områder som astronomi, kemi, medicin, biologi og termofysik der er i voldsom udvikling. Man mangler dog en teori der kan klarlægge mekanikken (bevægelseslove) før man kommer afgørende videre (man mangler med andre ord en Newton).

De humanistiske videnskaber får ikke megen opmærksomhed, om end man er begyndt at få øjnene op for felter som litteraturvidenskab, historie og sprogvidenskab. Psykologi hører forsat ind under biologien. Filosofi har haft store vanskeligheder ved at overleve som selvstændig videnskab efter bruddet med religionen, men har efterhånden som naturvidenskaben er blevet styrket genvundet noget af respekten omkring faget. Sociologi eller samfundsvidenskab er endnu ikke opfundet.

Al grundforskning udføres enten på universitetet eller hos private (som regel adelige) der har råd til udstyret og har en formue der gør at de ikke behøver at tænke på arbejde. Det er i mange kredse velset at udføre især naturvidenskabelig forskning, hvis man ser bort fra de mest religiøse grupper.

#### Religion:

For lidt over 400 år siden indførtes en monoteistisk religion (én gud), der som primære idé havde kampen mellem det gode og det onde. Det var på mange måder blot en forsimpning af tidligere religioner, blot blev guderne nu forenet i én gud. Samtidig blev religionen systematiseret og kirkens samarbejde med statsmagten (kongen) styrkedes.

Generelt minder denne religion om vores sen middelalderlige katolske kirkesystem, selvom selve troen mere er i stil med fundamentalistisk protestantisme (jf. visse amerikanske trossamfund). Kongen har dog pavens rolle.



Man har også en hellig bog, som i uddrag er blevet oversat og trykt til glæde for den almene befolkning.

Indtil denne nye religion blev indført som statsreligion havde dværgene deres egne templer og deres egen tro. Den blev imidlertid forbudt, mest fordi den havde mere end én gud. Derfor er mange dværge i dag enten konverteret til statsreligionen eller dyrker i de mange hemmelige templer de gamle guder. Det har naturligvis medført en splittelse dværgene i mellem.

## Bipersoner

---

### Roger Chamberlain:

Roger Chamberlain bor alene i en lille lejlighed der fra gulv til loft er fyldt med bøger. Han har aldrig studeret på noget universitet, men kalder sig alligevel historiker. Han kender historien bedre end nogen anden dværg i Alsheim, men han har kun få 'elever'. Der er ikke mange der har tid til at beskæftige sig med historie eller akademiske studier. Den slags giver ikke mad bordet.

Chamberlain har sin helt egen idé om hvordan verden hænger sammen. I hans verdensbillede er dværgene den ultimative race. De lever af jorden, de er ærlige og de ligger ikke under for følelser på samme måde som menneskene. Menneskene er i Chamberlains verdensbillede selve essensen af det onde og han ser det som dværgenes opgave at fjerne denne ondskab fra verden.

Den slags tanker vil Chamberlain meget gerne indvie gæster i, hvis de besøger ham. Men han er også en uvurderlig kilde, hvis man vil høre om Alsheims historie, ligesom han også er én af dem der mener at der er gamle tunneler under hele byen. Også under slottet.

### Keith O'Harris:

Laugssekretær i Skriverlauget. Han har indflydelse og mange kontakter blandt de dværge, hvis mening vejer tungt i det meste af 'Sorte' Alsheim. Han er en forholdsvis ung dværg, der virker meget stiv og formel. Han er meget religiøs og konservativ, selvom han også er en aktiv fortaler for dværgenes rettigheder. Han er dog ikke meget for store samfundsomvæltninger.

### Pjotr Feynmann:

Pjotr er ingeniør. Han kommer fra et land langt borte, hvor dværge ikke bliver hindret i at få en uddannelse. I øjeblikket arbejder han på at bygge en dampmaskine.

Pjotr kan udnyttes til mange praktiske formål, idet hans opfindsomhed ikke kender nogen grænser og han benægter eksistensen af ordet 'umuligt'. Hvis noget kan lade sig gøre i teorien, så kan det også lade sig gøre i praksis. Det er kun et spørgsmål om at finde den rigtige måde.

Pjotr er naturvidenskabsmand og barn af oplysningstiden. Han tror derfor ikke på godt og ondt, men mener at alting har en årsag. Politik er ikke hans område og han blander sig ikke. Men han bryder sig bestemt ikke om den måde systemet behandler dværgene på

i Alsheim. Og han kunne tale i timevis om deres behandling af ordentlig videnskab.

Pjotr bor alene i en lille spartansk indrettet lejlighed i samme opgang som Miles. Udover hans hjemmевærksted, en seng og et halvtomt køkken er lejligheden ikke møbleret.

Ewan O'Donnell:

O'Donnell er romantiker. Han underviser den lokale ungdom i dramatik, skuespil og især litteratur. Hans favoritlæsning er fantastiske fortællinger, myter og legender, da han er stærkt fascineret af den 'magi' de kan vække i læseren. Man bliver nærmest hensat til en anden verden. En verden der efter Ewans egen mening er en bedre verden. Og han mener ikke at det hele er fiktion. Han mener at de fleste af legenderne har rod i virkeligheden og at f.eks. magien virkelig har været en kraft som kunne håndteres af dødelige.

Ewan bor sammen med sin kone i en større lejlighed i centrum af 'Sorte' Alsheim. Lejligheden er fyldt med alt muligt nips og naturligtvis er et af værelserne indrettet som bibliotek.

Hans fremtræden kan virke distræt ved første øjekast, men når man lærer ham at kende, ved man at hvis man blot giver ham tid til at tænke sig om, så kommer guldkornene også til sidst.

'Smukke Wesley':

Wesley er ung og tilsyneladende altid i godt humør. Han er spinkel af dværg at være og egentligt mere intelligent end hans job kræver. Han fanger rotter for folk. Men det er vist ikke bare det han lever af. Illegal handel med varer og information er hans væsentligste indtægtskilder.

Wesley kender næsten alle i 'Sorte' Alsheim og har tilsyneladende flere tjenester til gode rundt omkring end man skulle tro at så und en dværg kunne nå at optjene.

Men som ven er han uvurderlig - ikke bare for hans kontaktnet, men også for hans vindende charme og smittende humør. Så der er ikke rigtigt nogen der spørger til hans skyggeside. I øvrigt lader selv byvagten og det hemmelige politi Wesley gå, når der er ballade.

Dr. Friedrich Leibniz:

Leibniz er læge og arbejder på slottet. Han er en ung mand, der ikke har meget tilovers for autoriteter, medmindre autoriteten selv kan sætte sig i respekt. Leibniz er også modstander af kirken og også statsreligionen fordi han mener at den kun vil undertrykke menneskets inderste behov og drifter for på den måde at kontrollere folket og således skaffe kirken mere rigdom.

Leibniz har sine helt egne planer for at skabe et nyt samfund. Han mener at det nuværende system (monarki) undertrykker individets

ret til frihed. Derfor så han gerne at nogen gjorde oprør eller tog initiativ til at ændre noget ved samfundet. Leibniz har i dværgene set et potentiale til et oprør. De er undertrykte og har intet at miste. Men de er også et mindretal, og den eneste mulige allierede ville være Alsheims fattige arbejderklasse. Men de er om muligt endnu mere overtroiske end borgereskabet og tror at dværge kun kan svinge økser og slet ikke finde ud af at styre en by.

Zarathustra:

Som scenariets titel antyder, er denne vinter Zarathustras sidste. Zarathustra dør på et tidspunkt i scenariet, efter at have mødt spilpersonerne.

Zarathustra er en gammel, rank kriger. Men han er fattig og lever på gaden af almisser. Hans klæder er lasede, og kun i god belysning kan man ane at de engang har været fornemme at se på. Zarathustra taler med en knap hørlig stemme, afbrudt af korte hosteanfald. Men bliver han begejstret - hvis han får lov at forkynde sit budskab, sin tro - så glemmer han alt om at hoste, hæver stemmen og får en dyb glød i de blanke øjne. Han har ikke meget hår tilbage, men de tjavser der endnu er rodfæstet på hans isse er fine, hvide og glatte som silke. Zarathustra stinker heller ikke som de andre gamle tiggere.

Zarathustra kom for mange år siden til Alsheim som profet der søgte audiens hos kongen. Kongen tog i nogle år hans lære til sig og holdt Zarathustra ved sit hof. Dengang gik Zarathustra stolt i gaderne og alle byens fine borgere hilste høfligt på den vise herre.

Men en dag forkyndte kongen, at landet skulle i krig mod nabolandet Uranien. Zarathustra forsøgte længe at tale kongen fra denne krig, da den ikke handlede om at bekæmpe en ond fyrste, men for ham blot syntes at være en krig om penge. Det lykkedes Zarathustra at falde så meget i unåde hos kongen på grund af hans evindelige protester mod krigen, at kongen en morgen smed Zarathustra på porten og bad ham forlade byen. Det gjorde Zarathustra aldrig. I et stykke tid opholdt han sig hos nogle af byens finere borgere, men de blev med tiden trætte af at høre på hans prædiken om krigens hellige væsen, der ikke måtte besmittes af en krig om penge.

Zarathustra vandrede nu ensom omkring i byens gader og levede af de almisser som folket kunne undvære. Det var i mange år en hård tid for Alsheim, der havde tabt krigen og kongen beskattede nu sine undersåtter for at skaffe penge til en ny krig, der kunne bringe landet på fode igen. Men Zarathustra blev en populær skikkelse blandt Alsheims mindre velstillede indbyggere og også blandt byens dværge. Mange fandt hans tro på en verden bygget på det godes kamp mod det onde tiltrækkende. Det var en simpel tanke,

der gav åndslivet lidt mere plads til fantasien i de år, hvor der ellers ikke var megen opmuntring at hente i hverdagen.

Det hemmelige politi:

En institution der oprindeligt udspringer af kirkens inkquisition. I dag arbejder de med at optræve smuglerbander og forhindre at undergrundsnetværk konspirerer mod kirken eller tronen. De samarbejder med byvagten, men bærer ingen uniform. I modsætning til byvagten ansætter det hemmelige politi både kvinder og dværge (sidstnævnte hyres som hemmelige agenter).

Derfor kan man i 'Sorte' Alsheim ikke vide sig sikker, selvom det er en dværg man betror sig til. Det er dog meget få dværge det hemmelige politi råder over.

Byvagten:

Byvagten i Alsheim består delvist af elitesoldater fra hæren og af mindre kompetente folk, der ofte har en tvivlsom fortid. Derfor er det sjældent en behagelig oplevelse at være i nærkontakt med byvagten. Det er heller ikke ualmindeligt at de indsatte i fængslet (som byvagten administrerer) dør af omstændigheder man aldrig får fortalt.

Kaptajn Petterson:

Petterson er veteran fra to krige. Han er midaldrende, køn men ikke særlig høj. Han har ikke meget tilovers for dværge. Faktisk så han gerne at nogen tog sig sammen og smed dem ud af byen. De er efter hans mening kilden til kriminalitet og forringelse af menneskenes kultur. Petterson leder altid byvagten, når der er gadeuorden og det var også ham der ledede dem på Lille Torv ved dværgenes demonstration. Han havde planlagt at bruge vold, allerede inden Molly kastede stenen.

Miles' aktionsgruppe

Aktionsgruppen bestod af en halv snes medlemmer. De lavede mest noget hærværk mod menneskenes bygninger, foretog en enkelt kidnapning af en bryggersøn (det endte galt) og har siden kun malet nogle slagord rundt omkring. Gruppen blev opløst efter den mislykkede kidnapning, da de var bange for at det hemmelige politi skulle komme for tæt på. De samledes så igen spontant under kampene med byvagten på Lille Torv ved dagens demonstration.

ØVRIGE BIPERSONER:

Disse bipersoner er meget passive bipersoner som spilpersonerne formentligt ikke vil skulle interagere ret meget med. Derfor er

beskrivelsen også kort fordi der kan være mange grunde og motiver til at spilpersonerne skulle opsøge dem og i hvert tilfælde vil deres opførsel skulle tilpasses, så de gav spilpersonerne det bedste modspil og fører historien i den rigtige retning. Det er altså ikke superhelte eller superskurke der er beskrevet i dette afsnit, men snarere nogle fleksible arketyper, som kan passes ind i det aktuelle scenarie. Derefter kan der fyldes på - i lige så høj grad af spillerne selv (hvad er det for et scenarie de vil spille).

#### Kongen:

Kongen er enevældig og har arvet titlen efter sin fader som afskaffede det rigsråd som ellers havde givet bl.a. borgerskabet større indflydelse i Alsheim. Han kan være endog meget indbildsk og kompromisløs. Arrogance er for ham en dyd. Hans tøjstil er meget unik og som regel en moderne overdrevet udgave af eventyrkongernes klæder.

#### Dronningen:

Hun er dum som en dør. Det mener kongen også. Men hun ser godt ud kan med lidt opdragelse begå sig blandt gæsterne. Hun bruger sin fritid på at spise kager med de øvrige adelsdamer og pønse på intriger. Folket ved hun ikke hvad er og hvis hun så en levende dværg på slottet ville hun formentligt tro at det enten var en nisse eller et led i underholdningen. Tænk Solkongens hof.

#### Hofalkymisten:

Fortrængt til et tårn i den nye bygning bor hoffets alkymist. De øvrige ansatte ved hoffet spørger med at han kun bor der fordi kongen har glemt ham. Det passer ikke helt. Han er stadig rådgiver for kongen og lægger hver uge hans horoskop. Det holder kongen imidlertid hemmeligt, da det i denne oplyste tid ikke er velset at blive rådgivet af en astrolog.

Alkymisten kender lidt til trolddom som man brugte den i gamle dage. Men han er bange for at bruge det, da der for kun 150 år siden stadig blev brændt hekse og troldmænd på bålet af kirkens inkquisition. Han har lidt ondt af dværgene, men mener at det blot er deres skæbne, langsomt at gå til grunde.

#### Hofastronomen:

Højrvøvet, og kongens rådgiver i videnskabelige spørgsmål. Til alle rigsmøderne bruger han dog mest tid på at forsøge at jorde hofalkymisten. Han er en dygtig astronom, men en endnu dygtigere drukkenbolt. Men han har intet imod dværgene. Tværtimod mener han at de burde have adgang til universiteterne da han mener de har meget mere talent for naturvidenskaberne end de fleste af Alsheims øvrige indbyggere (han er tilflytter for resten).

## Forløb

---

I dette kapitel beskrives det begivenhedsforløb der har fundet sted umiddelbart op til scenariets begyndelse og til det punkt hvor spilpersonernes handlinger vil afgøre resten af forløbet.

### Første dag:

- kl. 11 Demonstrationen samles og går mod Lille Torv.
- kl. 13:30 De første byvagter ankommer til Lille Torv.
- kl. 16 Byvagtens forstærkninger ankommer.
- kl. 16:15 Molly kaster en sten efter Vagtkaptajn Petterson. Den rammer hans hest der stejler. Helvede bryder løs.
- kl. 17:15 Lille Torv er ryddet og arrestanterne ført bort.
- kl. 18 SCENARIET STARTER  
-spilpersonerne mødes i kælderen under apoteket.  
Nogle af dem kan have fået mindre sår eller skrammer der skal behandles.
- kl. 19:30 Vinstuen 'Høvlen' stormes af byvagterne anført af det hemmelige politi. En byvagt dræbes af knivstik i halsen. 9 arresteres.
- kl. 23:15 En opgang i Vægtergyden stormes. En kvinde skubbes ned ad en trappe og brækker halsen. 1 arresteres.

### Anden dag:

- kl. 7 Markedet på 'Sorte' Torv åbner.
- kl. 9 Markedet på 'Sorte' Torv lukkes af byvagterne.
- kl. 10 Handelsforeningen indkalder til borgermøde i 'Huset'.
- kl. 12 Borgermøde i 'Huset'.

Dette er de vigtige begivenheder som spilpersonerne måske ikke vil deltage i, men så i hvert fald høre om. De finder sted uanset hvad spilpersonerne måtte finde på i løbet af spillets første del. Hvad der herefter sker er helt op til spillernes lyster.

Det er klart at det hurtigt ville blive kedeligt, hvis spillerne vælger bare at sidde og hyggesnakke. Derfor er det vigtigt at pointere, at det altså også er DERES fremtid det gælder. Hvis spillerne har svært ved at tage initiativ til at sætte gang i handlingen vil de nok hurtigt erfare at de ikke kan stå udenfor begivenhederne. Det hemmelige politi har længe været på sporet af Miles' aktionsgruppe og derfor vil de nu hvor konflikten er optrappet gøre en ekstra indsats for at finde bagmændene bag dværgenes oprørske tendenser. Her vil Miles være et oplagt emne, selvom han nok ikke selv er klar over.

Der er flere måder spillerne kan gøres opmærksomme på at det hemmelige politi leder efter dem. Miles' hjem kunne gennemrodes og naboerne kunne fortælle hvem der havde gjort det. Eller Miles kunne få bragt en besked fra et af hans gamle gruppemedlemmer om at politiet var på sporet af ham. Eller måske kunne det hemmelige politi troppe op på det sted hvor spilpersonerne opholder sig og spørge efter Miles. Han er under alle omstændigheder nøglen til at starte handlingen, hvis ikke det sker af sig selv. Paranoia er alletiders motivation.

#### MÅLET HELLIGER...

Hvad der så sker når handlingen kommer i gang er svært at give et svar på. Der er mange måder som spilpersonerne kan ændre deres tilværelse på. Alt efter spillernes temperament kan de vælge at ville udføre et attentat mod kongen eller samle alle dværgene i en egentlig revolution.

De kan naturligvis også vælge en mere forsigtig tilgang til handlingen. Måske vil det være bedre at forsøge at overbevise de rigtige mennesker om, at dværgene altså også gerne vil have lov til at leve i Alsheim på lige fod med byens øvrige indbyggere.

Det kan også være at de vælger at gøre et eller andet for at få befriet de dværgene der sidder fængslet oppe på slottet. Om de vil bryde ind, lave terror, forhandle eller noget fjerde står helt åbent.



## ZARATHUSTRA

Når spillerne har fået gang i handlingen er det tid til at kaste Zarathustra på banen. Han er hverken ven eller fjende men er egentligt et symbol på den fortid, som visse af spilpersonerne søger genskabt og visse helst vil være helt fri for.

Den fortid som Zarathustra repræsenterer er jo både den fortid som legenderne udspringer af og samtidig den fortid som alle fordommene om dværgene er skabt af.

Zarathustras vigtigste opgave er at dø. Han er syg allerede da spilpersonerne møder ham og han dør efter at have opfyldt sin rolle. Den rolle er at spilpersonerne skal - gerne hver især - forholde sig til Zarathustras fortælling om fortiden og om hans tro på det gode og det onde. Han dør altså først når spilpersonerne ved om de vil genskabe dværgenes fortid (en high-fantasy verden) eller om de vil skabe det moderne samfund, hvor man forkaster den fortid, som har dannet grundlaget for det samfund de lever i i dag. Det moderne samfund ville de så selv kunne definere nye normer for. En stor opgave som ikke ville garantere succes. Altså vil meget af valget stå mellem en sikker fortid som måske vil være bedre end nutiden, og så den usikre fremtid, hvor bruddet med fortiden er komplet og hvor dværgenes rettigheder ville være sikret. Men måske ville deres drømme ikke være sikret i dén fremtid.

## DE INDBYRDES INTRIGER

Der er nogle oplagte konflikter spilpersonerne indbyrdes. Det er ikke meningen at de alene skal fylde scenariet ud. Det interne spil spilpersonerne imellem skal først og fremmest være med til at gøre gruppen mindre overfladisk og ens.

En konflikt der måske ikke er så oplagt for spillerne selv at udspille er striden om 'lederposten'. Miles og Kenny mener selv at de er de oplagte kandidater. Gennem bipersonerne (hvem de taler til eller lytter mest til) kan denne konflikt optrappes og således være med til at øge presset i de i forvejen pressede situationer som spillerne vil få bragt sig i.

Jeg tror vi var nogle der i dag lærte mere end vi havde troet vi skulle da vi slog øjnene op i morges. I dag lærte vi noget vi måske ville ønske vi aldrig havde lært, noget vi ønsker vi kunne glemme vi havde lært men i dag lærte vi noget vi måtte lære en dag, vi lærte i dag noget om prisen, om prisen for frihed. Frihed ønskede vi os alle brændende da vi stod der i dag, stod der med vores spinkle håb, håb der kunne vokse og en dag forenes med drømmene. Men i dag så vi prisen og vi betalte første afdrag.

En dag vil vi have betalt prisen og det vil gøre ondt det lærte vi i dag. Frihed er ikke gratis kun håb og drømme er gratis men uden frihed bliver drømmene aldrig mere end drømme og uden frihed vil håbet til sidst dø.

Vi tror der findes en anden vej vi ved at den vej er bedre mere pæn mere stuere en vej som ikke kræver døde en vej som fører os længere en vej som fører os længere og nærmere mod en fremtid. En fremtid som ikke er mørk en fremtid som hviler på blodet fra dem der måtte bløde for fremtidens skyld. Den fremtid ligger derude så nær og alligevel mere fjern end nattens drøm synes når man vækkes at solens lys eller hvordan man nu måtte vågne. Fremtiden er en drøm og drømme er ikke virkelige, men fremtiden er alligevel ikke en drøm for vi kan gøre drømmen om fremtid til virkelighed.

Hvis vi kan tale med andet end våben, hvis vi kan få dem til at lytte hvis vi kan få menneskene til at lytte på os dværge og vi kan tale uden sværd i hånden og uden trusler og sammen nå frem til en drøm der kan gøres til virkelighed hvis vi kan gøre det, den dag vi kan gøre det, så bliver Alsheim en bedre by.

Men de vil ikke lytte, de hører os ikke, de ser os ikke, de går forbi os og standser vi dem for at få dem til at lytte trækker de våben og bag skjolde og harnisk hører de os ikke, vil ikke høre os. Hvis de skal høre os er vi nødt til at tale deres sprog. De lytter ikke til vores ord vi må tale som dem, de lytter ikke til ord om forandring for forandring findes kun på deres sprog hvis man taler med våben i hånd. Men vi har ingen våben vi har ingen hær vi har kun os selv og vi er ingen hær. Men vi kan tale deres sprog og vi vil ikke tale det men vi skal tale det for vi kan ikke leve uden forandring, vi dør hvis vi ikke kan forandre Alsheim.

Derfor taler vi deres sprog et sprog hvor volden har det sidste ord for vi må tale deres sprog før et nyt sprog kan tage det gamles plads, et nyt sprog hvor man lytter hvor man lytter til ord og ikke til sværd. Ord vil være fremtidens sprog i Alsheim og ganske som mennesket har deres sværd ved deres side i nat så har jeg mine ord i mine tanker hele denne lange nat hele denne åndens mørkeste nat, der vil ende den morgen hvor sværdene falder og ordene træder i deres sted. Den morgen vil jeg være der og stå i fronten af ordenes hær og for ord skal sværdene vige. Men før ordene kan få sværdene til at ruste må vi få dem til at lytte til ordene for hvis ingen lytter er ordene uden kraft, uden lyttere er ordene sløve sværd der aldrig kan forandre verden. Men at få dem til at lytte koster og i dag så vi prisen på at få mennesket til at lytte og hvis vores ord skal nå dem er vi nødt til at tvinge dem til en kamp hvor deres klangen af deres sværd ikke råber højere end klangen af vores stemmer.

Noter:

\* Miles arbejder som møbelsnedker hos Rennicks Møbler. Hvor mange af byens øvrige industrier ligger stille på grund af mangel på råvarer, er der foreløbigt ikke mangel på tømmer. De øvrige industrier mangler råvarer dels på grund af den strenge vinter og dels på grund af en handelskrig.

\* Udover de øvrige spilpersoner anser Miles sin nabo, ingeniøren Pjotr Feynmann for sin bedste kammerat. Til trods for at der er en pæn aldersforskel fungerer de fint sammen. De bor i samme opgang og mødtes første gang, da taget på huset skulle repareres. Siden da har de sammen lavet en del små istandsættelser af huset. Desuden kan Pjotr fortælle mange gode historier om de fjerne lande han har rejst gennem før han kom til Alsheim. Blandt andet kan han fortælle om lande, hvor dværgene selv har opbygget et samfund med industri, uddannelse og kulturliv. Men om det er sandt, tvivler Miles måske lidt på.

\* Da Miles begyndte at interessere sig for politik, introducerede Kenny O'Hara ham for sekretæren i skriverlauget, Keith O'Harris der vidste temmelig meget om hvordan tingene foregår og har stærke meninger om hvordan det gerne skulle være. Det har siden ført til voldsomme diskussioner de tre i mellem, der virkelig har sat venskaberne på prøve. Det er specielt Keith tanker om en kirkestat som Miles har svært ved at sluge.

\* For indtil et par måneder siden var Miles leder af en mindre aktionsgruppe, der lavede små sabotageaktioner i protest mod undertrykkelsen af dværgene. Den gik imidlertid i opløsning, da de fik nys om at kirkens hemmelige politi var på sporet af dem. Da det udviklede sig til slagsmål i dag ved demonstrationen, samledes den gamle gruppe dog og kæmpede som nogle af de sidste. Men det

havde sin pris. De to der blev dræbt var begge medlemmer af den gruppe. Derfor har gruppen nu besluttet at gå endeligt fra hinanden. Der er ikke ret mange dværge i kvarteret der ved hvem medlemmerne var.

De andre spilpersoner:

\* Kenny O'Hara

Han vil meget gerne kontrollere andre. Især går det ud over Molly som han åbenbart føler han skal være faderfigur overfor efter at deres far blev dræbt i krigen.

\* Sammy O'Hara

Mollys anden storebror, som er mindre dødbideragtig end sin storebror. Det virker også som om han er den af gruppen der er mest afklaret med sit liv. Det er beundringsværdigt.

\* Molly O'Hara

Hun har altid haft en særlig plads i Miles' verden fordi hun med sin særlige charme og talent for at omgås folk har været det fælles punkt, der har fået alle vennerne til at holde sammen i så mange år. Men i de seneste år, efterhånden som de er vokset op og blevet ældre har visse drifter ændret Miles' følelser for Molly. Miles føler et stærkt begær efter hende som han har svært ved at blive ved med at skjule.

\* William Collins

Han har altid haft nogle interessante synspunkter og idéer, men hans argumentation har været tilsvarende fabulerende. Men ligesom Molly har William altid været en god ven der har forstået at holde vennerne sammen trods modgang.

\* Charlie Malone

Charlie er helt tydeligt ude efter Molly. Miles har derfor stiftet bekendtskab med endnu en ny følelse: jalousi. Det bryder han sig ikke om. Især ikke fordi Charlie er en af hans barndomsvenner. Alligevel kommer jalousien næsten helt op til overfladen, så snart Charlie er i nærheden af Molly. Og Molly har også i ny og næ kastet blikke til Charlie der har fået Miles til nærmest at eksplodere. Men endnu har han kontrolleret sig selv.

Koldt. Den bidende kulde fik mig og mine mænd i delingen til at miste følelsen i vores tær allerede mange timer før daggry. Frosten trængte helt ind til knoglerne og klemte langsomt livet ud af os for uniformerne gav ingen beskyttelse mod kulden. Vi var mange der ud på de tidlige morgentimer hvor frosten føltes værst, føltes uvirkelig, virkeligheden føltes uvirkelig, vi var mange der troede vi skulle dø. Dø af kulde. Ligge i sneen og til sidst tabe uden der havde været en kamp. Kamp mod en fjende. Frosten var vores fjende. Frosten tog mange af os den morgen. Frosten tog den unge Huxley og McDowell. Den tog McDowell der ville være bager. McDowell, der nær havde mistet en arm under træningen for to uger siden. Et grimt sår. Grimt fordi han var så ung. Vi var alle så unge den vinter. Den vinter hvor alt for mange af os aldrig skulle blive gamle. Gamle til at se vores børn vokse op. Vokse op til selv at blive udskrevet til krig. Til krig for fædrelandet, landet der sendte sine fædre i krig. Krig hvor de faldt side om side med deres sønner.

Da vi i dag stod på Lille Torv, sådan et halvt hundrede dværge, med bannere og flag, så følte jeg næsten at tærne i min venstre fod kom til live igen. Vågnede op ved den varme jeg følte om hjertet til trods for vinterkulden. Måske var det kulden og sneen der fik mig til at tænke tilbage på den vintermorgen for otte år siden, hvor jeg lå med min deling og ventede på signalet til angreb. Det angreb der ville afgøre om vi vandt eller tabte krigen. Ikke at det betød noget for mig. Eller for de andre i min deling. Vi kæmpede kun for at komme hjem igen.

Da vi sang vores sange i dag på Lille Torv og byvagten lod os gøre det. Lod os dele løbesedler ud. Lod os holde vores taler. Da troede jeg at tiden endelig var blevet en anden. At de større magter endelig havde hørt vores bønner og åbnet frihedens dør på klem. Måske derfor følte jeg mig pludselig så forladt, da døren blev smækket i og vagterne trak deres våben og jog os bort.

Jeg havde i dag i nogle timer et håb. Et håb om at guderne havde tændt et lys for mig og for min slægt og alle mine åndsfæller. Et håb om at snart ville den dag oprinde, hvor dværge og mennesker fandt sammen i fællesskab om at skabe et samfund, hvor ingen dødelig skulle satte nogen dødelig højere end andre. Et samfund hvor guderne dømte os. Et samfund hvor vi alle kunne føle os trygge og ikke frygte at vores børn skulle slås for en konge der ville have mere land. Et samfund hvor mennesker og dværge kæmpede

side om side hvis ondskaben skulle true vores verden. En verden hvor dværgene ikke blev sendt afsted mod en overlegen fjende som første bølge.

En verden hvor dværgene levede som guderne havde tænkt det. Åndede den friske luft og stod sammen som et stærkt bolværk mod ondskaben. En verden hvor en dværg ikke behøvede at opfinde sære maskiner, drikke øl eller dræbe orker for at være noget. Et samfund hvor den der var stærk i ånd og i tro kunne leve uden frygt for at blive stukket i ryggen af grådige, lavere skabninger.

Derfor havde jeg håbet at dagen i dag var tegnet til at nu skulle det blive anderledes. Nu skulle frygten og hovmodets tid være forbi. Men noget gik galt. Om det var gudernes straf tør jeg end ikke gisne om, men ungdommelig dumhed kan ikke udelukkes. Bittert at se håbet smuldre for øjnene af én mens byvagten tæver løs på både uskyldige unge fra kvarteret. Alt sammen formentligt fordi én eller anden ung kamphane skulle spille op.

Noter:

\* Sammy og Molly O'Hara er hans yngre søskende.

\* Kenny arbejder hver dag som kok på vinstuen 'Høvlen' der ligger på Sorte Torv. Sorte Torv er midtpunktet i dværgenes bydel 'Sorte' Alsheim. Hans søster Molly arbejder også på 'Høvlen' som servitrice.

\* Udover de øvrige spilpersoner kender Kenny bl.a. Keith O'Harris som han var hans næstkommanderende under krigen og som han anser for at være hans måske bedste ven. I hvert fald den som bedst forstår, hvad der skete dengang under krigen. De går i tempel sammen og snakker ofte om gamle dage - før krigen - sammen. Keith er laugssekretær i skriverlauget, der står for dværgenes egen uofficielle administration i 'Sorte' Alsheim.

\* Kenny og Keith mødes ofte med Roger Chamberlain, der på mange måder er blevet en mentor for dem. Han er en ældre dværg, der selv har uddannet sig til at være én af de mest lærde dværge i Alsheim. Roger Chamberlain mener at kunne se ud fra historien, at dværgene er skabt til noget mere end de er i dag. Han mener at de profetier man kan læse i visse passager af de hellige skrifter, kan underbygges rent videnskabeligt. Derfor er det skam gudernes vilje at dværgene skal genopbygge verden og rense den for det smuds den har fået på sin kappe i de mange hundrede år, hvor mennesket har hersket.

\* For lidt over seks år siden kom Alsheim i krig med et naboland på grund af en strid om et grænseområde. Der blev indført tvungen værnepligt for alle våbenføre dværge. Kenny og hans far blev begge indkaldt. Uden træning blev de sendt til fronten. Faderen døde få

sekunder inde i krigens afgørende slag (som Alsheim tabte). Kenny blev alvorligt såret, da han efter at være faldet til jorden med en pil i maven, blev trampet ned af en kavalerist fra Alsheims egen hær. Han brækkede flere ribben og fik knust den venstre underarmsknogle ved albuen.

De andre spilpersoner:

\* Miles O'Brien

Selvom Miles er yngre og mindre erfaren end Kenny, så bilder han sig ofte ind at han er en mere egnet som leder i de situationer hvor der er brug for sådan én. Det er naturligvis håbløst naivt af ham.

\* Sammy O'Hara

Kennys lillebror Sammy har taget faderens død lidt for let. Han har ikke forstået at han også deler en del af ansvaret for at sørge for at familien klarer sig.

\* Molly O'Hara

Kennys lillesøster er helt håbløs. Hun flirter til højre og venstre og drømmer om at blive skuespiller. Hun burde se at få styr på sit liv. Dét gør Kenny i hvert fald sit til at minde hende om. Kenny bebrejder dog delvist sig selv for at have svigtet som familiens overhoved og mener at det er en del af grunden til at hun opfører sig som hun gør.

\* William Collins

For efterhånden et godt stykke tid siden lånte William en anseelig sum penge af Kenny. Han sagde ikke hvad de skulle bruges til, men Kenny har brug for pengene meget snart. Derfor må han have fortalt William at han skal betale lånet tilbage. Det bryder han sig ikke om.

\* Charlie Malone

Han er en herlig knægt. Selvom aldersforskellen ikke er særlig stor, så har Kenny altid mere følt sig som en far for Charlie. Men han er også én af Kennys bedste venner. Han har stadig en ungdommelig uskyldighed der til stadighed overrasker Kenny.

Det var ikke så smart at kaste den sten. Men han smilede så ondsksfuldt, så nedladende, så nederdrægtigt. Måske var det hans mening at det skulle gå galt. Måske vidste han at én af os ville kaste den sten. Hvorfor var der ellers så mange soldater - vi havde jo opført os pænt, sunget vores sange for at holde varmen og ellers bare forsøgt at fortælle borgerne i Alsheim at vi dværge altså også bor der. At vi også er levende og vi også har brug for mad og brænde for at klare vinteren. Imens vi stod der på menneskenes torv, kunne vi se at vinteren ikke havde sat de samme spor på mange af dem som den havde på os. Fede var de. Der var også et par tiggere og mennesker uden arbejde, der gerne ville demonstrere med os. Men det var som om de ikke turde. Som om de var bange for os. Eller som om de vidste hvad der ville ske.

Det var ellers en god sten. Der var ellers ikke mange der var synlige for sne og pløre, så jeg var heldig at finde så god en sten. Kastet burde også have været nemt, men det var nok kulden havde gjort mine led for stive til at jeg kunne ramme præcist. Han sad og tronedede på sin skimlede hoppe. Jeg sigtede mellem hans øjne hvor hjelmen ikke dækkede. Det var egentlig dumt for hvis jeg havde ramt var det gået helt galt. Selvom jeg så ramte hesten i stedet gik stadig galt. Helt galt. Jeg kan næsten stadig mærke blodet pumpe vildt i mine årer. Mærke benene ryste under mig, mens jeg og nogle af de andre forsøgte at give vagterne hvad de fortjente.

Det var håbløst. Havde vi blot stået fast flere af os, havde vi blot haft våben. Men vagterne slog for at dræbe. Jeg forstår godt dem der løb. Jeg løb selv da jeg så slaget var tabt. Gid jeg var blevet. Jeg kunne måske have reddet de to vi ikke fik med. De to der lå tilbage i sneen. Jeg tror nok jeg kendte den ene af dem. Jeg havde vist gået i klasse med ham. Den anden havde ikke noget ansigt. En morgenstjerne havde knust hans ansigt og jeg kunne ikke kende ham. Stille i sneen.

De to vist nogle med sig. Fangede dem, da vi løb fra torvet. Tog dem med sig. Kastede dem i fangehullerne oppe på slottet. Hvad havde de gjort? Vi gjorde jo ingen fortræd. Måske skulle vi have gjort det. Måske ville de så have lyttet. Lyttet til vores krav. Hvis vi talte samme sprog, voldens sprog så kunne vi måske tale sammen. Vi ønsker ikke at lade sværdene tale for os. Vi ønsker ikke at flere af os skal ligge tilbage i sneen med knuste ansigter, så vores venner ikke kan kende os.



Men mennesket taler kun voldens og undertrykkelsens sprog. I alt for mange år har deres adel og borgerskab forpestet luften i Alsheim. I alt for mange år har de drukket te af fint porcelæn og gået til baller i fine kjoler. I alt for mange år har de gjort det uden at tænke på dem der gravet leret til deres porcelæn. På dem der har vævet deres kjolestof. På dem der har savet tømmeret til deres dansegulve.

Så de os blot som ligemænd. Hvis menneskene og dværgene kunne leve sammen. Hvis menneskene gav os adgang til de biblioteker vi har bygget for dem. Hvis mennesket gav os adgang til de teatre hvor deres adel og borgerskab mødes og vender byens egentlige liv ryggen. Det er os der har den glød der kan holde Alsheim i live.

Når den dag gryer, hvor tyranniet er faldet og dværgene atter styrer byen, da skal dommen falde. Da skal der fældes dom over de ansvarlige. De som beordrer at vi skal slåes ned med magt. De som nægter os teatre. De som vender sig bort i væmmelse og foragt når de ser os. Da skal dommen fældes over dem.

Noter:

\* Kenny og Sammy er Mollys ældre brødre. Deres far blev dræbt for seks år siden under krigen.

\* Molly arbejder som servitrice på vinstuen 'Høvlen', hvor også hendes bror Kenny arbejder som kok.

\* Molly har i lang tid haft en drøm om at blive skuespiller. Der er dog ingen teatre i 'Sorte' Alsheim. Men under kyndig instruktion af hendes gamle lærer Ewan O'Donnell har hun sammen med andre unge dværge et par gange opført små forestillinger i 'Huset'. Ewan O'Donnell har flere gange rost hendes talent og mener at, hvis dværge kunne optræde i Byens Teater skulle hun hurtigt blive en stor stjerne. Ewan har flere gange forsøgt at få kongen til at åbne teatret for dværge, men har hver gang fået et blankt afslag, med begrundelsen, at dværge alligevel ikke kan spille skuespil.

\* Én af Mollys barndomsvenner, 'Smukke Wesley', har flere gange hjulpet hende med at skaffe manuskripter til de skuespil som de spiller på det rigtige teater og øve rollerne med hende. Han har også forsøgt at lære hende at synge, men hun tror ikke rigtigt på ham, når han siger at hun synger som en drøm. 'Smukke Wesley' tjener til føden som rottefænger og er desuden fabelagtig til at skaffe selv det mest umulige - selv i krisetider som disse. Molly ved ikke helt, hvad hun skal sige til at tingene måske ikke altid skaffes på helt lovlig vis. Måske er hun egentligt ligeglad.

De andre spilpersoner:

\* Miles O'Brien

Han kan være utrolig kedelig, men ind i mellem afslører han et temperament der forbavser Molly gang på gang. Sådant et temperament kan han næppe nøjes med at få udløb for gennem hans arbejde som snedker. Han er måske nok den af dem alle der går mest op i at ville skabe en anden verden. Og i modsætning til mange af de andre vil han nok ikke nøjes med at lade det blive ved drømmen.

\* Sammy O'Hara

Molly synes det er ret sørgeligt at hendes talentfulde og intelligente yngre bror bare arbejder som smed. Hvis ikke det var for storebroderens indflydelse havde han nok også valgt at gå en anden vej.

\* Kenny O'Hara:

Efter faderens død føler Molly at Kenny tog sin rolle som faderskikkelse i familien lidt for højtideligt. Han har meget travlt med at blande sig i hende og Sammys liv.

\* William Collins

Han vil gerne være forfatter. Det har Molly i hvert fald hørt fra Ewan, men han har aldrig vist hende eller nogen af de andre noget af det han har skrevet. Hvad der optager Mollys tanker mere når det gælder William er snarere den uforklarlige følelse hun føler i hans nærvær. Ikke en forelskelse eller tæt venskab, men snarere et begær. Endnu har Molly dog ikke helt fundet ud af hvordan hun skal forholde sig til det.

\* Charlie Malone

Den følelse Molly føler i Charlies nærvær er anderledes men ikke mindre forvirrende. Tværtimod. Måske er det forelskelse men det er som om det går dybere end Molly før har følt. Men hvad det er for en kærlighed hun føler er hun i særdeleshed i tvivl om. Derfor er hun meget usikker på om det bare er noget hun bilder sig ind og der i virkeligheden ikke er mere end blot venskab i mellem dem. Den følelse hun føler kunne godt være tillid, men alligevel...

Efter det der skete i dag er det svært ikke at lade tankerne flyve. Hvis ikke mine tanker får lov at rejse til fjerne lande, så tænker jeg på i dag. I dag hvor alting gik galt. Det var vist en sten der gjorde udslaget. Et kort øjeblik troede jeg vi kunne ordne det uden vold, men noget må være gået galt. Én eller anden dummede sig. Eller også var de kommet for at slås. Måske var vagterne kun kommet for at slås. Måske var nogle af de andre kun kommet for at slås.

Det var jo tydeligt at vi ikke kunne stille noget op. Vi havde jo ingen våben. Vi var der jo kun for at demonstrere ikke for at slås. Frihed vindes ikke med sværd. Ikke med sværd hvis det kan undgås. Men frihed undertrykkes lettest med sværd. Måske var det det de vidste. Måske vidste de at de skulle slå på os med køller. Måske vidste de at sværdet kunne undertrykke os igen. Drive os tilbage til vores kummerlige boliger. Tilbage til boliger, der aldrig kunne varmes op. Med deres sværd drev de os tilbage i armene på deres effektive vogter. Tilbage i armene på fattigdommen.

Kunne vi så blot kæmpe en lige kamp. Kunne vores værksteder blot få de samme priser som deres. Kunne en dværgs arbejde blot blive belønnet som et menneskes. Da kunne vi vinde. Da kunne vi leve side om side med menneskene. Fred ville vi først finde den dag, hvor vores værksteder ikke længere blev lukket på kongens bud. Ikke længere blev lukket fordi vi kunne konkurrere med menneskene. Men fred finder vi nok aldrig.

Hvilke undere kunne vi ikke nå, hvis vi kunne leve sammen? Med fælles kræfter og sund, fair konkurrence skulle hver en krog af verden snart være kendt. Snart ville kun Månen være tilbage for den opdagelsesrejsende. Hvad ville jeg dog ikke give for at kunne blive kaptajn på et skib der skulle stævne ud for at finde nye lande på verdenskortet. Udforske fjerne øer i oceanerne. Lære om stjernerne af fremmede vismænd. Men det vil kræve at vi står sammen. Vi kan ikke alene og de kan ikke alene. Alene kan ingen.

Det gik over gevind i dag. Jeg havde håbet på at kunne give lidt igen hvis det skulle komme til ballade, men jeg havde ikke ventet at de ville gå så vidt som til at nedslagte os. To blev liggende i sneen. Den ene kan jeg huske gik i min søsters klasse dengang i skolen. Alt sammen gik det galt fordi én eller anden ville lave ballade og kastede en sten. Det var i hvert fald det jeg hørte én

fortælle da vi løb fra pladsen. Slagmarken. Måske var det vinterkulden, der havde gjort en ung knøs utålmodig. Måske var det bare én der syntes at nu var det nok. Eller måske blev stenen aldrig kastet. Måske skulle sværdet blot svinges over os. Måske skulle det uundgåelige udskydes endnu en gang. Endnu en gang ville nogen forhindre at verden skulle blive anderledes. Nogen synes åbenbart at det er farligt, hvis menneske og dværg skulle forenes. En farlig forening der kunne lede til svar på store spørgsmål. Svar på alle spørgsmål. Videnskaben kunne nå vidt, hvis både menneske og dværg filosoferede og eksperimenterede. Hvem ved om menneske og dværg engang kunne gå side om side på Månen? Men så længe vi strides. Så længe vi undertrykkes med sværd. Så længe de lukker vores værksteder og river vores skoler ned. Så længe vil fremskridtet gå i stå og fremtiden, den fagre fremtid, fortsat ligge langt derude. Derude bag horisonten hvor kun de modigste søfarer tør driste sig.

Noter:

\* Sammy arbejder som smed hos Kerrigans Smedje. Den sidste uges tid har smedjen dog været lukket fordi der i lang tid ikke er kommet nye forsyninger af stål til byen på grund af den strenge vinter.

\* Kenny O'Hara er hans storebror og Molly O'Hara hans lillesøster. Deres far blev dræbt for seks år siden under krigen.

\* Indtil smedjen lukkede arbejdede Sammy på et projekt for en ingeniør, Pjotr Feynmann, der oprindeligt kommer fra Minzburg flere tusinde kilometer væk, hvor dværge har bygget et helt universitet. Derfor har han en akademisk uddannelse, i modsætning til de dværge der er vokset op i Alsheim. Sammen med Pjotr arbejdede Sammy på at bygge en maskine der ved hjælp af kraften fra kogende vand kunne gøre mange mænds arbejde. Pjotr er meget imødekommende og har fortalt Sammy om sin lange rejse inden han kom til Alsheim og har også lært ham nogle af de ting han selv lærte på universitetet.

\* Sammy taler ikke så meget med kollegerne henne i smedjen. De fleste er ældre end ham selv og har familie. Der er kun nogle få andre lærlinge på hans egen alder, men han har ikke rigtigt snakket med dem. De har heller ikke gået 7 år i skole som han selv, så derfor ser de lidt ned på ham. Sådan har han i hvert fald ofte følt det.

Derimod taler han meget med en barndomsven, som han også gik i skole med. 'Smukke Wesley', der lever af at udrydde rotter for folk. Han bor tilsyneladende ingen steder, men kender stort set alle i bydelen og også mange udenfor. Han kender altid de nyeste rygter og er altid god for sladder. Desuden har han en ufattelig evne til at skaffe selv de mest umulige ting. På den måde har

Sammy, Wesley og Sammys søster Molly ofte holdt nærmest overdådige frokoster med alle de delikatesser som Wesley kunne skaffe. Her på det sidste har Sammy dog ikke fået snakket så meget med Wesley som han gerne ville.

De andre spilpersoner:

\* Kenny O'Hara

Til trods for at det er seks år siden at Kenny vendte tilbage fra krigen uden faderen, og Sammy egentligt godt ved at broderen ikke kunne have gjort noget for at forhindre faderens død, så bebrejder Sammy ham det stadig. Han griber stadig sig selv i at tænke på om Kenny nu også gjorde hvad han kunne for at forhindre at faderen blev dræbt. Kenny og faderen var ikke just bedste venner. Slet ikke efter at Kenny blev delingsfører i hæren mens faderen forblev menig. Sammy har svært ved at blive overbevist om hvor meget storebroderen har ændret sig efter han kom hjem fra krigen.

\* Molly O'Hara

Sammy mener at hans lillesøster, hvor meget han end holder af hende, lever et alt for ustabil liv. Selvom han måske ikke selv har støttet hende nok da hun voksede op, så lever hun et for løssluppet liv efter Sammys smag.

\* Miles O'Brien

En meget trofast kammerat, selvom han til tider kan være en kold skid. På den anden side viser han ind i mellem et temperament, der kommer bag på de fleste. Og så vil han meget gerne lege leder.

\* William Collins

William er lidt underlig. Man ved aldrig rigtigt om man kan stole på ham, men mon ikke man kan når alt kommer til alt, selvom det virker som om han aldrig fortæller én mere end den halve sandhed. Han har nok flere skeletter i skabet end de fleste af os.

\* Charlie Malone

Sammys tætteste barndomsven, hvis han selv skal sige det. Men Sammy har fundet ud af at Charlie er forelsket i hans søster og det har han det svært med. Selvom Charlie er en fin fyr, så virker det alligevel forkert.

Jeg vidste at det ikke ville virke. Det ville ikke virke fordi sådan går det aldrig. Det går aldrig sådan. Og jeg vidste det. Men jeg var der jo alligevel. Jeg frøs i kulden sammen med dem. Ja, der i kulden stod vi. Glimt af håb i øjet? Jeg tror det ikke for jeg vidste det ville gå sådan. Vi stod i kulden og frøs. Måske vidste vi inderst inde alle at det ville gå som det gik. Men vi stod der sammen. Sammen, det var det vigtigste. Når vi frøs sammen kunne vi måske bilde os selv ind at vi så håbet i vores kammeraters øjne. Måske er det at bilde sig selv ind at håbet eksisterer, måske er det selv håbet. Måske er håbet der altid. Måske er håbet bare noget vi bilder os ind. Måske er håbet kun netop det: håb og intet andet. Måske er min tvivl mit håb?

Jeg husker at solen brød igennem skyerne i morges. Det er ellers længe siden jeg sidst har set den. Det sneede ikke hele formiddagen. Måske var det derfor der kom så mange. Jeg tror ikke de havde regnet med at så mange ville dukke op. Det var jo bare endnu en demonstration. Endnu en håbløs demonstration. Endnu et led i den endeløse søgen efter håb. Måske var det solen der gjorde at så mange mødte op. Måske var det bare fordi endnu en smedje måtte sende sine folk hjem. Endnu en smedje der måtte sende dem hjem til deres familie. Måske kom de forbi torvet på vej hjem og så os der. Så håbet. Kom forbi og så vores håb. Uden håb selv sendt hjem som de var fra en smedje der var lukket på grund af råstofkrisen.

Så vi var til sidst mange der stod på Lille Torv i dag. Jeg ved stadig ikke helt hvorfor vi stod der, men nu stod vi der altså. Måske vil jeg engang skrive om denne dag. Jeg ved det ikke, for jeg ved ikke om den gjorde en forskel. To af os døde i dag. Døde da vores håb forsvandt. Håbet er skrøbeligt og i dag var det byvagtneres morgenstjerner der knuste vores håb. De knuste vores håb, men vi har stadig vores hemmelige drømme. Vi har stadig de drømme der giver næring til nyt håb. Drømme er kilden til håb. Den vrede der i dag knuste vores håb kan aldrig nå vores drømme. Jeg tror faktisk at jeg en dag vil skrive om dagen i dag. Den var almindelig på så mange måder og alligevel var den anderledes. Måske var det solen der skinnede der gjorde en forskel.

Jeg tror jeg en dag vil skrive om min drøm. Om min drøm om et land langt borte. Måske ikke målt i kilometer med i år. Et land hvor man ikke dør fordi man har et håb. Et land hvor menneske og dværg lever sammen. Et land hvor de dør sammen. Et fjernt land hvor de

sammen kan drømme om endnu fjernere lande. Det er min drøm. Men mit liv er desværre ikke min drøm. For en drøm bliver aldrig virkelig. Kun virkeligheden er virkelig og virkeligheden er ligeglad med mine drømme. Det ved jeg og stadig drømmer jeg. For er drømmen ikke det der gør mig levende? Og lever gør jeg, jeg lever som en lille del af den store virkelighed. Og jeg lever og med mig mine drømme. Og mere virkelige bliver mine drømme nok aldrig. Mine drømme lever kun i virkeligheden fordi jeg lever.

Noter:

\* William arbejder som bogtrykker på trykkeriet Snells Eftf. af 1482.

\* Da William nærer et brændende ønske om en dag selv at blive forfatter og få sine bøger trykt, ser han meget op til hans gamle lærer Ewan O'Donnell, der velvilligt øser løs af sin viden om litteratur. Ewan elsker romaner der handler om eventyr og fantastiske rejser. William er selv en drømmer og deler også samme smag for litteratur, selvom han ikke er rigtigt tilfreds med det han får skrevet. Han opgiver flere gange sit arbejde på et manuskript fordi han synes det bliver alt for dystert og uhyggeligt i stedet for at være et rigtigt eventyr. Ewan har flere gange forsøgt at overtale William til at skrive nogle af manuskripterne færdige, men det er aldrig blevet til noget. Slutninger er ikke lette. Slet ikke de lykkelige.

\* Selv om langt de fleste mennesker i mere end én forstand ser ned på dværgene, så er der dog ét enkelt eksemplar der skiller sig ud. Dr. Friedrich Leibniz, der arbejder som læge ved hoffet. Han handler ofte i 'Sorte' Alsheim, hvor han udover at besøge apoteket i Vægtergyden også ved gentagne lejligheder har besøgt trykkeriets lille butik. De har også trykt et par værker for ham, både noget lægevidenskabeligt, men også to romaner, hvis handling forklarede hvorfor han valgte at få dem trykt i 'Sorte' Alsheim. De handlede begge om livet i en storby og den konge og de borgere der levede i den by blev der bestemt ikke skrevet pænt om. Men han er vist heller ikke født i Alsheim...

De andre spilpersoner:

\* Kenny O'Hara

For et stykke tid siden lånte William et stort kontantbeløb af Kenny uden at fortælle ham hvad pengene skulle bruges til, men han spurgte heller ikke. Han har endnu ikke bedt om at William skulle betale lånet tilbage. William brugte de mange penge, dels på en kort affære med spillebulerne i 'Sorte' Alsheim og dels på en ung pige han havde mødt. Hun forlod ham imidlertid hurtigt og nu står William med en kæmpegæld han ikke kan betale tilbage foreløbigt.

\* Sammy O'Hara

Mollys anden storebror, som er mindre dødbideragtig end sin storebror. Det virker også som om han er den af gruppen der er mest afklaret med sit liv. Det er beundringsværdigt.

\* Molly O'Hara

Hun er sprængfyldt med energi, men hun har overhovedet ikke styr på hvad hun bruger den til. Hendes liv kan meget let blive temmelig rodet hvis hun ikke passer på. Heldigvis holder hendes to brødre et vågent øje med hende.

\* Miles O'Brien

En meget trofast kammerat, selvom han til tider kan være en kold skid. På den anden side viser han ind i mellem et temperament, der kommer bag på de fleste. Og så vil han meget gerne lege leder.

\* Charlie Malone

Charlie er håbløst forelsket i Molly men han ved ikke hvordan han skal fortælle hende det. William vil gerne hjælpe ham, men har ingen anelse om hvordan.



Hvor er verden et uretfærdigt sted. Hvor er Alsheim en uretfærdig by. En by hvor det ikke er de stærkeste, klogeste eller smukkeste der vinder, men en by hvor de rigeste vinder. En by hvor de rigeste som er de få vinder over de fattigste som er de mange. Havde verden været et retfærdigt sted og Alsheim en retfærdig by havde det i dag aldrig været nødvendigt. Det havde aldrig været så forbandet nødvendigt at stå der i kulden, ynkelig, ensom midt i massen og alligevel ikke ensom for man kender dem jo kender sine venner og stadig ensom for man deler ikke håbet. Man deler ikke det håb som ingen af os rigtigt tror på. Det håb som vi alle godt ved er til ingen nytte men som ingen af os vil give slip på, for så bliver man ensom så forbandet ensom.

Nogle siger at håbet er det eneste vi har, men jeg ved vi har mere, jeg ved, vi kan for det kunne vi før, vi kunne sige nej til menneskenes tyranni, vi kunne sige nej ikke bare til deres tyranni men også til ondskabens tyranni. Dengang for længe siden var vi et folk der sagde nej og ikke blev slået ihjel ikke blev underkuet fordi vi sagde nej for dengang var de bange for os. For dengang havde vi kræfter dengang sagde vi nej ikke bare med tungen men også med sværdet og vi sagde nej med sværdet og vi sagde nej med vores troldmænd. Vores troldmænd gjorde dem bange, de frygtede os og det er derfor de underkuer os i dag. Det er derfor vi i dag sulter og det er derfor vi i dag igen siger nej, men i dag er de ikke længere bange for os, for i dag har vi ikke vores troldmænd, i dag har vi ikke vores sværd.

Men troldmændene lever, jeg ved de stadig er i blandt os, vi er selv troldmænd vi skal bare lære, vi skal lære at huske, huske hvad vi har glemt, hvad menneskene har fået os til at glemme. Med den gamle viden skal vi skabe en ny verden, en verden der er vores, og en verden hvor man ikke undertrykker, og en verden hvor det ikke er de rige der bestemmer. I dag var det de rige der bestemte, i dag var det de rige der bestemte at vi måske kunne være farlige og ikke måtte få skøre idéer om et andet liv. I dag døde to af os på grund af deres frygt. På grund af deres frygt blev to af vores liggende i sneen med ansigterne i sneen, rød sne der i morgen er dækket af frisk hvid sne, og de tror vi glemmer at vi glemmer, at sneen også dækker vores erindringer, at i morgen har vi glemt, i morgen er vi igen deres villige slaver der gør deres beskidte arbejde for at få mad på bordet.

Men i morgen vil vi ikke have glemt. I morgen er det slut med at glemme. I morgen vil vi huske. Vi vil huske hvordan det var og med fortiden som vores sværd skal vi skabe fremtiden. Vi skal frigøre os fra ondskaben og tyranniet ondskaben og menneskets tyranni i morgen skal vi finde vores frihed. I morgen vil vi huske hvordan det var være fri. I morgen vil vi huske hvordan vi i fortiden fik dem til at frygte os, i morgen står vi ikke bare op og skuer med tomme blikke mod en blygrå himmel der stikker dybt i hjertet og kalder på ensomheden, i morgen står vi ikke op som ensomme dværge uden håb, i morgen står vi op som troldmænd.

Noter:

- \* Charlie arbejder som apoteker hos Vægtergydens Apotek.
- \* Historien er én af Charlies store lidenskaber. Han har altid elsket fortællinger fra gamle dage og specielt helt tilbage til den tid, hvor man begynder at spekulere på om det nu bare er sagn det hele. Derfor er den selvlærde historiker Roger Chamberlain én af de dværge han hyppigst besøger. Han kender alle de gode sagn og mener bestemt ikke at det er pure opspind. Tværtimod. Han mener at der virkelig har eksisteret drager, kæmpeedderkopper og mægtige troldmænd. Derfor er han også én af de få i 'Sorte' Alsheim der tror på historien om Charlies tipoldefar, der ifølge familielegenden skulle have været en ikke så ringe troldmand.
- \* Charlie arbejder som sagt på et af de mere velassorterede apoteker i denne bydel. Apoteket ligger nær ved 'Sorte' Torv som er midtpunktet i 'Sorte' Alsheim, dværgenes bydel. Det er en bydel hvor kun få mennesker ses på gaden. Derfor er det bemærkelsesværdigt at apoteket i gennem mange år har haft ét bestemt menneske som kunde: Dr. Friedrich Leibniz, der endda arbejder på Slottet. Som trofast kunde har han vundet stor respekt hos Charlie. Han er et af de få mennesker der taler med dværgene som sande ligemænd. Desuden var han meget hjælpsom en gang da Charlies far lå med lungesygge og alle troede han skulle dø. Om det var Dr. Leibniz' medicin der hjalp eller guddommelig indgriben er et åbent spørgsmål, men Charlie hælder mest til den første forklaring. Derfor er der heller ingen problemer med at skaffe selv særdeles sjældne ingredienser til Dr. Leibniz, når han beder om dem.

De andre spilpersoner:

- \* Kenny O'Hara  
Molly og Sammys bror, og efter hans egen mening alle sammens far. Han er i hvert fald glad for at bestemme hvad der skal ske og især hvordan man skal opføre sig. Egentligt underligt at der ikke er

nogen der har sat ham lidt på plads engang i mellem. Men hvad, der er jo ikke nogen der har taget skade og det er selvfølgelig bare hans facon.

\* Sammy O'Hara

Sammy regner William for at være hans bedste ven. Og da han samtidig er Mollys søster kan han nok råde William til, hvordan han skal fortælle Molly, hvad han føler.

\* Molly O'Hara

Molly er hans livs kærlighed. Sådan føler Charlie det i hvert fald, men han har ikke fortalt hende det endnu fordi han er bange for hvad hun vil svare. Han bliver nervøs og genert når han er alene med hende og derfor har han ikke fået taget sig sammen og fortalt hende hvordan han føler.

\* William Collins

William er lidt underlig. Man ved aldrig rigtigt om man kan stole på ham, men mon ikke man kan når alt kommer til alt, selvom det virker som om han aldrig fortæller én mere end den halve sandhed. Han har nok flere skeletter i skabet end de fleste af os.

\* Miles O'Brien

Han har slet ikke samme verdensbillede som de nogle af de andre. Han har ikke drømme, han har ambitioner. Så kan man lide de ambitioner eller ej, men han står ved dem og er altid klar til at forsvare sine synspunkter. Nogle gange bliver det lidt træls når hans ambitioner får ham til at insistere på at tage teten og lege leder.