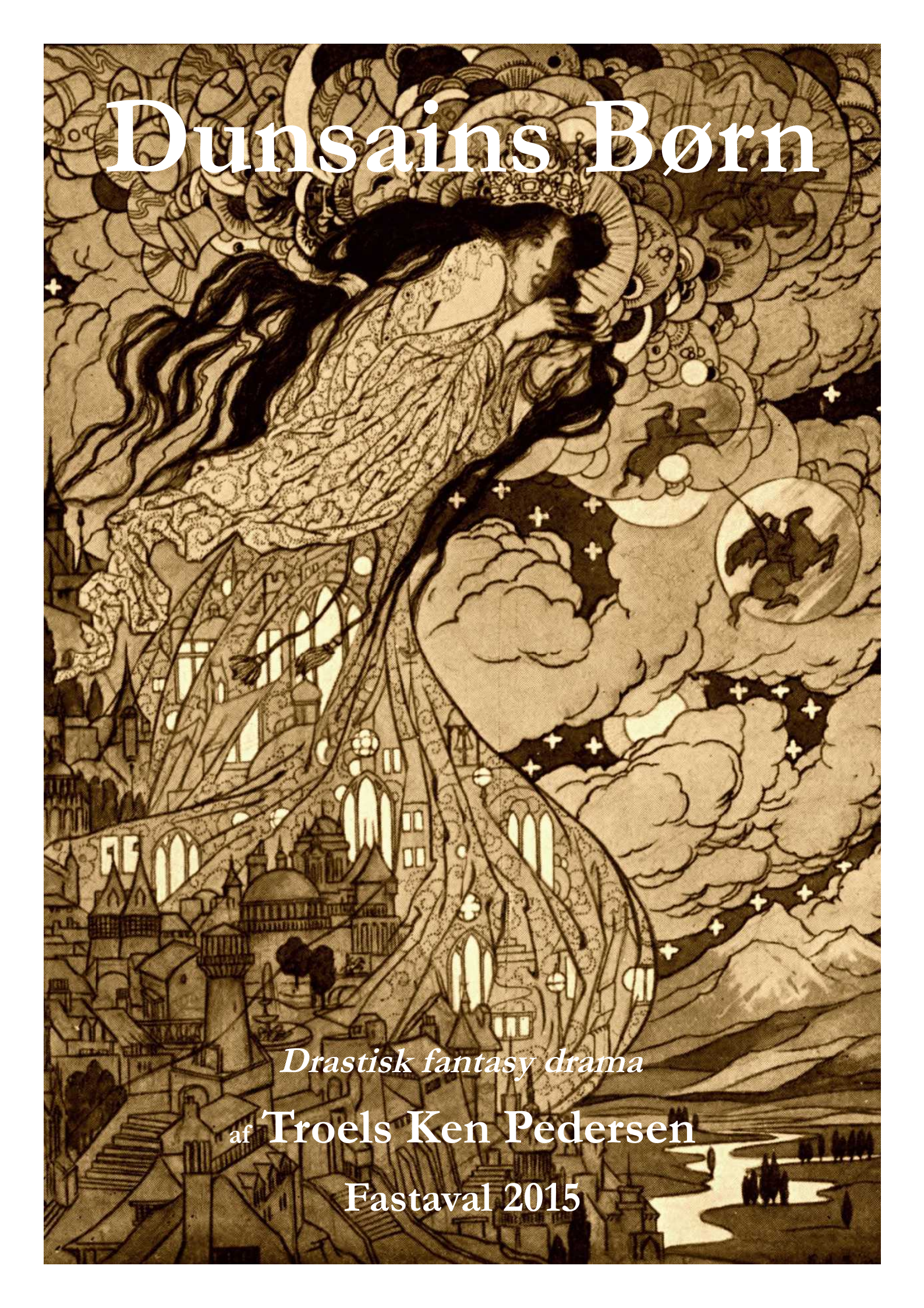


Dunsains Børn



Drastisk fantasy drama

af Troels Ken Pedersen

Fastaval 2015

Indhold

Om spillet

Dunsains børn – introduktion.....	2
Æstetik.....	4
Praktiske råd.....	5
Tilblivelse og Udfoldelse.....	6
Mekanik til Udfoldelse: Træk.....	8
Spilleders rolle, og spilleder-træk.....	8
Dine tricks.....	12
Spillernes træk.....	13
<i>Åben dit sind for Dunsains drømme</i>	14
<i>Hjælpe eller hindre</i>	15
Temperament-træk.....	16
Motivationer og talent-træk.....	18
Tilblivelse i detaljer.....	22
Udfoldelse i detaljer.....	26

Bilag og hjælpeark

Oversigt over bilag og hjælpeark.....	28
Bilag til Tilblivelse.....	29
Bilag og hjælpeark til Udfoldelse.....	36
Spilleders hjælpeark.....	41
Karakterark.....	44
Billeder.....	56

PRINT SCENARIET enkeltsides, som portræt. De seks billeder på side 57-62 er glade for at blive printet i farver, men det er ikke strengt nødvendigt. Resten kan printes sort-hvidt.



Dunsains børn – introduktion

Hendes hår er skove, Hendes skuldre bakker. Gudinden Dunsain er landet selv, og menneskenes liv er, hvad Hun drømmer. Spillet handler ikke om Hende, men om en lille håndfuld usædvanlige mennesker, som drømmer gudinden til live. Deres forbudte kærlighed, deres stræben efter magt, deres tørst efter hævn og retfærdighed er nerven i Hendes drømme. De er Dunsains børn.

Dunsains børn er et fantasy drama for tre eller fire spillere og en spilleder, og tager ca. fire timer at spille.



Spillet går ud på at skabe børnene som karakterer, og den verden som de lever i, og så spille børnene for at finde ud af hvem de er. Spillet falder i to dele, *Tilblivelse* og *Udfoldelse*. I første del skaber I verden og karaktererne ud fra en række benspænd og øvelser, og ved at spille dem frem. Dette er rigtigt spil, ikke forberedelse. I anden del sætter I dem i en dramatisk konflikt med hinanden for at se hvad de gør. Plottet er, hvad de gør, og succes og fiasko styres af en terningmekanik. Spillet stopper når I har lært dem at kende.

Dunsains børn er inspireret af Lord Dunsanys gamle (præ-Tolkien-bølgen) fantasy-noveller. Man kan sige at det er lidt ligesom *Game of Thrones*, men mere syret.

Som spil handler **Dunsains børn** om at skabe en situation, hvor spillerne (og spilleder) har magt, men ikke rigtig kontrol, både med hensyn til spilpersonernes liv og handlinger i fortællingen, og med hensyn til skabelsen af setting og fortælling i spilsituationen, hvor I sidder om et bord og taler. At gøre en spændende spiloplevelse ud af vildtvoksende medskabelse er et vigtigt mål for spillet.

Brændstoffet i spillets motor er uretfærdighed og undertrykkelse. Ikke fordi pointen er at svælge i trælshed, men fordi uretfærdighed og undertrykkelse har en dobbelthed i sig. Den ene spilpersons ressource og retfærdiggørelse er den andens problem, skam eller mæderidt. Og uretfærdighederne binder spilpersonernes egne issues sammen med setting og samfund. Personernes egne motiver handler om magt, hævn og forbudt kærlighed – alt sammen ting, der hænger sammen med uretfærdighed.

Sagens kerne er de kæmpende, drømmende, lidenskabelige, forfærdelige og vidunderlige karakterer som spillerne skaber og spiller i og sammen med det smukke, blodige, sære land Dunsain. Deres forhold til hinanden er spillets kød. Alt i spillet skal tjene det formål, at vi lærer landet og i særdeleshed Hendes børn at kende. Der kommer masser af konflikt mellem spilpersonerne, men det interessante er hvem de er, ikke hvem der opnår deres mål. Der er ikke noget fastlagt plot, og det er egentlig ikke særlig vigtigt, hvordan alting ender. Skaberglæden er sagen.

Tak til: Anne Vinkel for sparring, Anne (igen), Lotte Hansen, Marie Skouenborg, Rune Drewsen, Morten Kay, Peter Brodersen, Danny Wilson, Lærke Pedersen, Peter Brichs og Tobias Bindset for spiltest.

En håndfuld danske rollespil er Dunsains forfædre (og -mødre): Anne Vinkels *Byen Melolonthinae* som tog hul på enkelt-spilgangs Apocalypse World, Mads Kirchhoffs *Mod Stjernerne* for kooperativ/benspænds-styret setting-skabelse og Lærke Pedersens *Verona* for karakterer som er bygget på de fire temperamenter, og som spillerne også har plads til at brede sig i. Scenariet er illustreret med Sidney Simes billeder af og til Lord Dunsanys fantastiske noveller. Mekanisk set er Dunsains børn en tilpasset og forsimplet udgave af D. Vincent Bakers spil *Apocalypse World*, så tak til ham også.



Æstetik

Spillet har ikke noget egentligt plot, men det har en struktur, nogle temaer og ikke mindst en æstetik. Nu kan "æstetik" mildest talt betyde mange langhårede ting, men hvad JEG i DENNE sammenhæng mener med det er nogle standarder for, hvad der er smukt og ønskværdigt; hvad det er for en oplevelse, vi stræber efter.

Det er fantasy. Noget med magi og drastisk drama i en før- eller ikke-moderne sammenhæng. Der er egentlig kun ét meget fantastisk element i spillet, og det er idéen om at landet er en drømmende gudinde, og at spilpersonerne kan søge viden, velsignelser og forbandelser ved at åbne deres sind for Hende – hvilket i praksis vil sige for dig, som spiller. Ud over Hende er det en setting hvor handlinger har konsekvenser og hvor skidtet lugter. Det er en setting hvor uretfærdighed og undertrykkelse former og forvrider folks liv, hvilket gør det værd at kæmpe for sig selv og måske endda for andre. Ikke bare fordi det er smukt at folk slås (og det ER smukt i dette spils noget voldelige æstetik), men fordi det er *vigtigt*. Fordi der med undertrykkelse og folks forsøg på at leve med det eller kæmpe sig fri af det er noget på spil.

Fastlagte kendsgerninger om Dunsain som setting er at finde på arket "Hvad vi ved om Dunsain og hendes børn" (Tilblivelse a). Her er nogle af de ting, der definerer spillet med hensyn til æstetik og genre:

- **Dunsain er landets navn**, og landet er også en drømmende gudinde.
- **Spilpersonerne er "Dunsains børn"**, nogle af de usædvanlige mennesker, som kan åbne jeres sind for gudindens drømme.
- **Magi er virkelig** men flygtig; syner, blændværk og forbandelser, ikke ildkugler og folk der flyver rundt.
- **Sværd og spyd**, ikke krudt og kugler.
- Folk er **mennesker**, ikke orker og elvere.
- Der er **ingen intelligente uhyrer**. Er der drager, er de dumme dyr.

Uretfærdighed og vold er som sagt vigtige elementer i spillet. På et eller andet plan er det (æstetisk) fedt, at det er vildt og voldeligt, men det er ligeledes et kerneelement i spillets stil, at vold og undertrykkelse *betyder* noget udover blot og bar stil. Det samme kan også siges om sex i **Dunsains børn**.

Et vigtigt element i spillets æstetik er navnene. Navnelisten er befolket med gamle franske og tyske navne, men ændrede og af-grammatiserede så de dels bliver lidt fremmedartede, dels bliver brugbare til begge køn. Ethvert navn i spillet er kønsneutralt og bliver *måske* kønnet, idet det hæftes på en person.

Praktiske råd

Dunsains Børn er et scenarie, hvor du som spilleder har en god del ting at holde styr på. Læs det grundigt. Er du allerede Apocalypse World-kyndig, så pas på med at gøre for mange antagelser. Der er en hel del bilag til spillet, som du og i særdeleshed spillerne skal bruge undervejs i selve spillet. Det vil gå meget nemmere, hvis du organiserer dig, nogenlunde således:

For det første, print scenariet enkeltsides, som portræt. De seks billeder på side 57-62 er glade for at blive printet i farver, men det er ikke strengt nødvendigt. Resten kan printes sort-hvidt. Klip på forhånd temperamenter/navne (side 46) og motivationer/talenter (side 55-56) ud. Klip vandret, ikke lodret.

For det andet, I skal bruge godt med bordplads på det bord, hvor I spiller. Der kommer til at være en del papir på bordet, som både du og spillerne skal have adgang til.

For det tredje, organisér alle dine papirer i bunker og rette rækkefølge, så du har dem når du skal bruge dem. Gør det under punkt 1 af *Tilblivelse*, mens spillerne kigger billeder. Overvej om muligt at lægge op på et særskilt bord fra det, I spiller omkring. Læg de seks billeder ud på det store bord, og læg følgende bunker parat:

- *Tilblivelse* bilag a-l
- *Udfoldelse* bilag a-e
- *Karaktererark*: Temperamenter/navne, karakterark og Motivationer/talenter, med temperamenter/navne øverst.

Læg desuden dine to spilleder cheat sheets og dit ark til spilleder-noter parat foran din egen siddeplads.

Efter at de er kommet i spil bør de to kort over Dunsain og Kora, samt navnelisten, altid befinde sig midt på bordet, hvor alle kan komme til dem.

Fasen *Tilblivelse* bør tage sådan noget som 1½ time. *Udfoldelse* bør vare 2-2½ time.

Af **øvrige materialer** skal I bruge skrivesager, sekssidede terninger (to pr. spiller er godt, spilleder behøver ingen) og klar tape til at sætte navne/temperamenter og motivationer/talenter fast på karakterarkene.

Tilblivelse og Udfoldelse

Spillet falder i to dele, *Tilblivelse* og *Udfoldelse*. *Udfoldelse* ligner traditionelt rollespil mest, men begge dele er vigtige og sammenhængende dele af Dunsains Børn. I *Tilblivelse* forvandler I gennem spil både spillets verden og spilpersonerne fra rå skitser til vellignende men nødvendigvis lidt flade fremstillinger. I *Udfoldelse* bliver spilpersonerne, og gennem dem verden, tævet og prøvet og sat i situationer hvor valgene ikke er nemme. På den vis bliver de dybe og righoldige, så meget som på stedet opfundet fiktion nu kan være det. Dette, ikke det ikke-eksisterende plot, eller spørgsmålet om hvordan det hele nu skal ende, er spillets fokus. Det er meget muligt at spillet ikke kommer til at ende på en pæn og nydelig måde, og det er OK.

Alt dette bliver forklaret i konkrete instrukser i afsnittene **Tilblivelse i detaljer** og **Udfoldelse i detaljer**. Her er de overordnede og bagvedliggende idéer.

Et af de allerførste punkter i *Tilblivelse* er, at spillerne aftaler, hvilke uretfærdigheder, de vil have i spil. Spillet har fire kategorier: Klasse & rigdom, religion, racisme og køn & seksualitet. De skal udvælge to af kategorierne til at være virkelig grelt uretfærdige i deres Dunsain, en til at være almindeligt træls, og en til at være næsten slet ikke uretfærdig. På denne måde kan spillerne selv vælge både hvad de vil slås om og for, og også vælge et punkt, hvor deres fantasi kan være rar. Det sidste sætter desuden uretfærdigheden i relief. Senere hen bør den retfærdige kategori være synlig, såvel som de uretfærdige – hvis der ingen racisme er, bør der senere optræde folk af alle mulige kulører, ikke blot usynligt antagede hvide mennesker. Og er køn og seksualitet ikke et problem, bør der optræde kvindelige krigere og homo-par, som almindelige og uproblematisk ting. Spillets action i *Udfoldelse* kan godt gå hen og blive lidt grænseoverskridende, så her i starten af *Tilblivelse* har spillerne en mulighed for at vælge til og fra, hvad de vil lege med. Ikke alle har lyst til at lege med alt.

Gudinden og religion

Hvis religion er vigtigt i spillet, har samfundet som sådan nok en del meninger om Dunsain og Hendes vilje. Vi ved at hun ikke har nogen plan, og kan overtales til at forbande det ene øjeblik og velsigne det næste. Det er reelt ikke Dunsains vilje, religiøs undertrykkelse handler om, men om at samfundet bruger *idéen* om Hendes vilje til at retfærdiggøre sig selv, og pådutter Hende en masse meninger. Religion: Det handler om mennesker.

Efter en mere traditionel brainstorm om kulør på Dunsain er det tid til en halv-meditativ "sanseligheds-øvelse", hvor spillerne skal lukke øjnene og forestille sig landet og folkene, og så svare på nogle spørgsmål fra spilleder, som får dem til at sætte konkrete udtryk og konsekvenser på uretfærdighederne, på en måde som ikke går ud på at aftale det fælles. Denne øvelse spejles i epilogen i slutningen af *Udfoldelse*.

Så fordeler spillerne de fire klassiske temperamenter mellem sig. Til hvert temperament knytter sig et navn og et temperament-træk (se **Mekanik til Udfoldelse: Træk**). Spillerne skal vælge et temperament, som ikke er det, der er mest som dem selv. Nævn at temperamentets primære rolle er at hjælpe med at

håndtere problemer ved at spille temperamentet hårdt; dette er hvad det mekaniske træk gør.

Derefter brainstormer spillerne deres barndom, og lærer så mekanikken at kende ved at spille et par barndomsscener, og vi lærer både karaktererne og den gudinde og de drømme, de har til fælles, bedre at kende gennem endnu en sanselighedsøvelse om de magiske drømme.

Så skal der vælges motivationer, men uden at de tilhørende talenter er blevet afsløret. Når så spillerne har haft et øjeblik til at tænke motivationer og (til tider overraskende) talenter ind i deres spirende spilpersoner, skal de aftale hvor gamle de er (de er omtrent jævnaldrende), når *Udfoldelse* begynder, og give foreløbige svar på tre spørgsmål:

- Hvad er det sådan *helt konkret*, du begærer?
- Hvorfor kan du ikke få det, eller ikke beholde det?
- Hvem elsker du?

Endelig hjælper du som spilleder med at fastslå start-situationen ved hjælp af provokerende spørgsmål og et par ikke-voldelige scener, så I forlader konsensus-historiefortælling og bevæger jer mod lidt hårdere spil, og så er I klar til *Udfoldelse*.

I *Udfoldelse* skal I spille tempofyldt drama-spil med vold, sex og drabelige ord og handlinger, alt sammen for at finde ud af, om de nemme svar, I er kommet på til at starte med, nu også holder. Hvor langt vil de gå for at få deres vilje? Hvem elsker de virkelig? Hvordan håndterer de alvorlig modgang? Fordi spilpersonernes motivationer og den ustabile situation sikrer konflikt mellem spillerne frem for party style samlet aktion mod en ydre fjende, kan det godt komme til at ligne PvP, "player versus player", men *pointen* er ikke at vinde eller ej. *Udfoldelse* slutter når vi er ved at have føling med karaktererne, ikke nødvendigvis når brikkerne er faldet på plads.

Udfoldelse spilles i tre dele. I hver del skal hver spiller have lejlighed til at tage stærkt initiativ og gøre noget proaktivt, OG til at reagere på, hvad de andre spillere måtte have smidt i deres retning af bolde. Du som spilleder skal give spillerne både plads og modspil, ud fra dine mål og benspænd, og sørge for at deres handlinger får de konsekvenser, de skal have. Dine mål, benspænd og retningslinjer er beskrevet i detaljer i afsnittet **Mekanik til Udfoldelse: Træk**, og opsummeret på det ene af dine cheat sheets (det andet angiver talenterne). Meget kort fortalt skal du holde fokus på udfoldelsen af karaktererne og Dunsain, holde gryden i kog og afholde dig fra at blokere spillerne. Skulle en spilperson dø i løbet af de første to dele (det kan sagtens ske), kan de stadig få en chance for at påvirke spillet gennem bilaget **Du er død – hvad nu?**, som giver mulighed for at spøge.

Som afslutning på *Udfoldelse* skal I lave sanseligheds-øvelsen *Epilog*, hvor I tager afsked med spilpersonerne og landet.

Mekanik til Udfoldelse: Træk

Dette kapitel beskriver, hvordan du som spiller skal håndtere spillernes handlinger i anden del, *Udfoldelse*.

Dunsains børn har et drama-system, ikke et kampsystem. Vi inddrager kamp, fordi det kan være et element i interessant drama. Glem kamprunder, hit points og så videre, og brug systemet til at drive og håndtere dramaet – som måske, måske ikke involverer vold.

Træk, spillets mekanik

Grundstenen i spillets mekanik er *træk*. Både som i karaktertræk, og som i skak-træk. Spilpersonerne har træk, og de er både personlige egenskaber og spilmekanik.



Spillerne skal rulle terninger for deres træk hvis de vil gøre noget, som det ikke er åbenlyst at de bare kan gøre. Spilleleder har også træk, som dog er lidt mindre åbenlyst og ikke involverer terningrul; de er beskrevet nedenfor. Spiller-træk og spilleleder-træk har det til fælles, at de er hvad der sker, når man siger noget afgørende som ændrer situationen i spillet og hjælper os til at lære spilpersonerne bedre at kende. *Når nogen tager et træk, ændrer det situationen.*

Mekanikken er inspireret af Vincent Bakers Apocalypse World, men jeg vil opfordre Apocalypse World-spillere til at læse grundigt og holde lidt igen med antagelserne.

Spilleders rolle, og spilleleder-træk

I *Dunsains børn* er forholdet mellem spillere, spilleleder og forfatter ikke helt, som det plejer i de fleste andre spil. Først og fremmest er der ikke noget plot, som jeg har skrevet og som du skal føre spillerne gennem. Jeg har opstillet benspænd og regler, givet midler til at ramme en bestemt æstetik, og skrevet forklaringer og redskaber. Spillerne skal skabe verden ud fra æstetikken og nogle af benspændene, og så skal de dels spille deres spilpersoner for at finde ud af, hvem de er, dels blive ved med at fylde verden ud. Som spilleleder skal du hjælpe spillerne, give dem modstand og udfordre dem, og gøre verden dynamisk og levende omkring dem. Du skal IKKE

vogte plottet, og du skal IKKE skabe en fortælling – fortællingen er, hvem spilpersonerne viser sig at være, i deres rette sammenhæng (som er spillernes og din udgave af Dunsain).

Her følger i punktform, hvordan du som spilleder skal spille spillet. Der er som bilag til spillet et cheat sheet med mål, benspænd og de vigtigste ting at huske.

Dine mål: Disse ting bør være det klare og umiddelbare formål med alt, hvad du gør og siger som spilleder. Gør intet, som ikke fremmer begge disse to.

- **Finde ud af, hvem spilpersonerne er.** Dette er hele spillets primære fokus, og alt andet skal støtte op om det. Vi ved på forhånd, at de er usædvanlige og formidable, men hvorfor og hvordan, og hvad er deres hemmelige smerter?
- **Gøre Dunsain levende og troværdig.** Det vil ikke nødvendigvis sige realistisk i klassisk forstand. Dunsain er fantastisk! Både landet og gudinden.

Dine benspænd: Her er de væsentlige forskelle fra, hvordan man "normalt" spilleder. Disse benspænd lyder måske lidt hårde, men jeg lover at de gør det spændende og interessant at være spilleder.

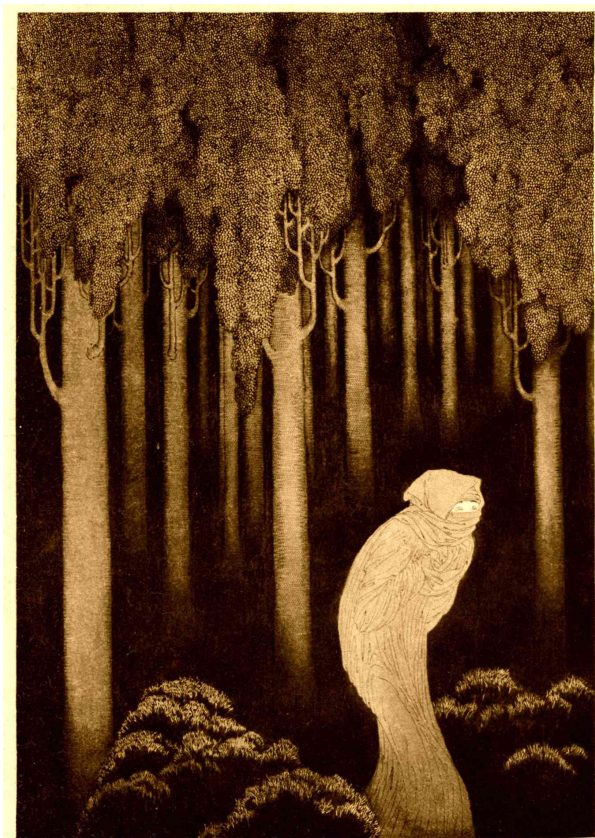
- **Blokér ikke spillerne.** Lad deres handlinger have konsekvenser, uanset hvordan de falder ud. Når de tager træk, *skal* det forårsage forandring. Du styrer konsekvenser i spillet, og det her er din forpligtelse.
- **Planlæg ikke udfald.** Helt alvorligt, lad være. Plottet er, hvad spillerne gør. Skubbe til spillerne for at finde ud af, hvad de gør (og dermed hvem de er), godt. Justere lidt for at bringe temaer i spil på relevante tidspunkter, fint. Skubbe spillerne frem mod præ-planlagte situationer i "den gode historie"s navn, nej!
- **Hold ikke hånden over dine steder og bipersoner.** Spillernes handlinger skal have deres fulde konsekvenser. Du skal ikke beskytte status quo mere end status quo beskytter sig selv, og da du ikke må planlægge udfald, har du ingen grund til at gemme folk og steder til senere. Vær parat til at lade hvemsomhelst og hvadsomhelst gå under på grufuld vis, hvis det er dét, som giver mest mening i sammenhængen. Spilpersoner skal du som sådan ikke beskytte, bare give en chance for at reagere.

Dine midler: Når spillerne fejler et terningrul, gør noget katastrofalt, eller kigger forventningsfuldt på dig, er det tid til at du tager et **træk**. Dine træk er mindre formaliserede end spillernes, og du skal ikke kalde dine træk for træk, du skal bare sige noget, der rykker. Nedenfor er nogle retningslinjer og idéer til typer af ting, du kan gøre, men den centrale idé er simpelthen dette:

*Sig noget der **rykker spillet fremad**, på en måde som er **troværdig og tæt på fiktionen** og **spillernes handlinger**, og som **udfordrer og presser spillerne**.*

Det vigtigste er at du ændrer situationen eller driver den videre, så det ikke er relevant at rulle igen, og at du respekterer dine spilleder-benspænd. Du slår ikke terninger for bipersoner eller andre ting under din kontrol – kun spillerne slår nogensinde terninger. I stedet har du **risiko** for et givent udfald, som du nævner. **Risiko** eller **risikere** er en nøgle-frase, du skal bruge når du vil bruge dine træk til at skubbe til spillerne. Det betyder at spillerne kan undgå den pågældende konsekvens

ved at tage et træk, der afværger risikoen på en meningsfuld måde. Desuden, hvis det er det som giver mening, kan du simpelthen erklære at ting sker. Du konkurrerer ikke med spillerne som spilleder – det er ikke det du er her for. Du behøver ikke at lade dig begrænse af spilmekanisk fairness, hvis fairness ikke er det, som bedst tjener dine to hovedmål.



Både for dit og spillernes vedkommende gælder det, at få og afgørende træk er bedre end mange. Udfaldene er mere interessante end slag for slag, og dette er IKKE et system, som bruger "kamp-runder". Du kan sagtens sige noget, uden at der er tale om træk. Beskriv for spillerne, svar på deres spørgsmål – det behøver ikke at være træk. Træk er til, når du rykker.

Eksempler på spilleder-træk

Her er fire overordnede kategorier af ting, du kan gøre med spilleder-træk. Du behøver ikke stresser over dem, bare du overholder den centrale idé med spilleder-træk.

Foreskyg farer. Giv et varsel om potentielle farer eller slemme ting som sker andetsteds. Det er lidt blødt, når du trækker på denne måde, tæt på blot at snakke, men det giver en fantastisk følelse af både pres og sammenhæng. Enhver udfordring i spillet virker meget mere dramatisk, hvis den er blevet foreskygget. Og så er det praktisk ikke at være forpligtet til at slå til med knusende kraft, hver gang du foretager et træk.

Eksempel: *Frieder, Placide kigger på dig, og et øjeblik ser hun snedig ud, som om hun lugter profit. Så smiler hun og giver dig sækken. Hvad gør du?*

Ændr rammerne. Skil dem ad (kan være med snedig scenesætning snarere end med magt), før dem sammen (ditto), tag dem til fange (med fysisk eller social vold).

Eksempel: *Korbeld, byvagterne griber dig, og de er for mange til at modstå. Kort efter smækker fængselscellens jerndør bag dig.*

Tru og lok. Du kan tilbyde dem en mulighed, hvis de bare er villige til at gribe den, hårdt. Eller det kan være en fare, som de er nødt til at forholde sig til. Det kan være "hvis du gør det her, så sker det her" (hold dit ord! gør de det, så sker det) eller "hvis du gør det her, så **risikerer** du det her". Husk at *risiko* og *risikere* er nøgleord som betyder, at de kan undgå konsekvenserne ved at tage et træk.

Eksempel: *Mazaire, der er tre af dem, de er bevæbnede med køller, og de er vrede. Hvis du prøver på at tvinge dig forbi dem, risikerer du at få alvorlige bank. Hvad gør du?*

Uddel hårde konsekvenser. Sår, død eller overgreb, for spilpersoner eller for bipersoner, spillerne bekymrer sig for. Skade fortælles snarere end tælles, men det bliver det ikke mindre alvorligt af. Hårde konsekvenser er ofte hvad der sker, når en risiko realiseres.

Eksempel: *Seidel, Thierre trænger forbi dine parader og slår dig i jorden med sit sværdskæfte. Nu da du ikke kan beskytte ham, kaster de sig over Nathal og stikker i ham, til skrigene stopper.*

Efter de fleste træk, spørg, "hvad gør du?"

Du tager dine træk, når det er på tide at du som spilleder siger noget afgørende. Det vil normalt være hvis det er tid til at sætte en scene, og en spiller ikke gør det, hvis en spiller fejler et terningerul (fem eller mindre), eller hvis scenen stopper op og spillerne ser forventningsfuldt på dig.

Således:

- **Når du sætter en scene.** Gerne efter at have spurgt en spiller, hvad de vil, og gerne ved at lokke dem med en mulighed for gevinst. Ellers er det godt at foreskygge.
- **Når spillerne siger noget, som kræver en klar reaktion fra dig.** De skal bruge dig for at interagere med fiktionen, når der er mere på spil end snak og kolorit. Vær der for dem.
- **Når en spiller fejler et rul.** Dvs. får et samlet resultat på fem eller mindre. Gør det mærkbart; der skal ske mere end bare at der intet sker, omstændighederne skal ændre sig så det ikke vil være relevant bare at rulle igen. Hvis en spiller kan "spamme" et træk i en given situation, gør du noget forkert.

- **Når ingen spillere tager klart initiativ.** Og hvis det virker som om scenen ikke er forbi. Overvej, om scenen ikke har bedre af bare at blive klippet over til nogle andre spillere, men ellers, tag et træk for at give spillerne noget at reagere på.
- **Når du vil slutte en scene med et brag.** Brug et træk til at lave en cliffhanger. Bemærk at du også bare kan slutte stille, og at spillerne ofte vil være drastiske for dig. Gør det for at være dramatisk, ikke for at være irriterende.



Dine tricks: Dette er tommelfingerregler, ikke lovtekst.

- **Tiltal spilpersonerne, ikke spillerne.** Så snart dine spilleres spilpersoner har navne, så kald dem ved de navne, når du henvender dig til dem inden i eller om fiktionen.
- **Vær gavmild.** Med information, med samarbejdsvillige bipersoner. Hvis spillerne giver dem et godt motiv til at samarbejde, bør det give pote, hvis det kunne være troværdigt.
- **Gør dine bipersoner til mennesker.** De er ikke spillebrikker, de har håb og frygt og grunde til at gøre, hvad de gør. Af og til virkelig dårlige grunde, men grunde, som ikke er "det bedste for historien". Giv dem navne, hvis det overhovedet giver mening. Når du tænker bipersoner, så overvej hvordan de påvirkes af u/retfærdighederne, og hvordan de deltager i dem. Det giver dig en idé om noget at gribe ud efter, hvis du har brug for noget at sige om dem.
- **Stil spørgsmål.** Hvis du undrer dig over noget omkring Dunsain. Ikke altid, men ofte, og ikke altid til den åbenlyse spiller.
- **Byg videre på, hvad spillerne finder på.** *Specielt* hvis det ikke passer helt intuitivt ind i sammenhængen.

Spillernes træk

"Træk" virker lidt forskelligt for spillere og spilleder, men der er en fælles kerne: At tage et træk er, når man siger noget, der for alvor rykker situationen. Spillernes træk er mekanisk formaliserede, eller finder sted hvis de slet og ret gør noget drastisk, de uden videre vil kunne gøre. Spilleders træk er til, når det er på tide at spilleder siger noget afgørende, som spillerne er nødt til at forholde sig til. Både spillere og spilleder kan sige masser af gode og smukke ting, uden at det nødvendigvis er træk, men trækkene er der, hvor spillet flytter sig.

Spillerne har tre formaliserede træk hver: *Åben dit sind for Dunsains drømme*, som alle har, *temperament-træk* som alle har et (lidt) forskelligt af, og som bruges som generisk problemhåndterings-træk, og et *talent-træk* som knytter sig til deres motivation. Endelig er det også et træk, når de gør og siger ting, som har drastiske konsekvenser. *Åben dit sind* og *temperament-træk* kræver brug af terninger. Det gør talent-træk som udgangspunkt ikke, men brug af dem kan udløse *risiko*, som gør det relevant at bruge temperament-træk. Det samme gør sig gældende for "almindelig" drastisk handling.

Alle mekaniske spiller-træk følger modellen fiasko på 5 eller mindre på 2d6, svag succes eller succesmen på 6-8 og stærk succes (næsten) uden bivirkninger på 9 eller bedre. For *åben dit sind* ligger mellemresultatet allerede i trækket, men for temperament-trækkenes vedkommende bliver du nødt til at definere "men" i mellemresultatets jamen. Brug selvfølgelig "men" til at prikke til spillerne for at finde ud af, hvem de er. Se nøjere under spilleder-noter til temperament-træk.

Det er værd at bemærke sig, at der ikke nødvendigvis er selvstændige træk til at få bipersoner til at gøre, hvad man vil have dem til, selv om en række af talenterne gør det nemmere. At få bipersoner til at gøre som man vil have kræver troværdige og relevante belønninger, løfter eller trusler. Dét kan så igen skabe pressede situationer, som kan involvere risiko og dermed træk, men bipersoner gør, hvad spilpersonerne vil have dem til, hvis spilpersonerne giver dem noget, de begærer, eller truer dem med noget, de faktisk frygter.

Når spillerne taler

På sin vis handler spillerne ikke kun, når de tager træk, men også når de taler om Dunsain og baggrunden. Standard-måden for spillerne at tale på er at spørge spilleder om forholdene i fiktionen, og så sige hvad deres karakterer gør. Det kunne vi kalde **spørgende**. *Dunsains Børn* har også potentiale for en anden form for spiller-tale, nemlig **erklærende**, hvor spilleren åbent digter med på fiktionen uden nødvendigvis at inddrage mekanik. Glæd dig, digt med, brug deres input! Sæt endelig dine egne fingeraftryk på det, men lad for Dunsains skyld være med at vende det mod dem og narre og straffe dem for at finde på. Hvis de bruger meddigtning aggressivt til at underminere andre spillere på en unfair måde, så påtal det direkte, uden manipulation.

Fælles træk

Spillerne har deres forhold til Dunsain til fælles, og deres forskellige temperamenter virker på samme vis. Endelig er fremgangsmåden for at hjælpe eller hindre andre spilpersoner også en generel, fælles regel.

Åben dit sind for Dunsains drømme

Gør det for én af følgende (spiller vælger):

- Hun skænker dig **umiddelbart praktisk brugbar viden** (med hvilken du kan udrette noget afgørende).
- Hun tager dig i sin favn og **renser dig for gift, sygdom eller vanvid**.
- Hun **forbandler en af dine fjender** med gift, sygdom eller vanvid. Du vælger fjenden, Dunsain udformer forbandelsen.

Du åbner dit sind med trance eller heftigt ritual, **hun** stiller dig et spørgsmål – besvar det, fuldstændig ærligt.

Slå 2d6 hvis du bruger mental disciplin eller et minimalt ritual, eller 2d6+1 hvis du i et heftigt ritual bringer et offer af hjerteblood eller elskov.

- 9+: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation.
- 6-8: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation. Desuden bliver du udmattet, og kan ikke påkalde Gudinden igen før du har fået en god nats søvn.

til 5: Det er farligt for dødelige at åbne sig for guddommeligt vanvid.

Spilledele-noter til *Åben dit sind*: Brug muligheden for at spørge til deres hemmeligheder! Det er et helt kritisk element i spillet, som belønner dem for løbende at være medskabere gennem spørgsmål til deres hemmeligheder – her kan de fortælle dig lige præcis hvilke dele af spillet, som interesserer dem lige nu, hvis du spørger kløgtigt. Referer til dine noter om, hvad du gerne vil spørge om, og tillad dig selv at være aktivt nysgerrig – i din egenskab af Dunsain. Vær meget gavmild og lidt grusom. Dette træk gør alle spilpersonerne til mægtige magikere og profeter. Fejlede slag kan for eksempel bruges til at *foreskygge* med foruroligende visioner, til at *tilfangetage* ved at låse dem midlertidigt i drømme (og sende spotlyset videre), til at gøre *skade* ved at ramme dem eller deres med forbandelser eller til at *true* dem med problemer (og måske samtidig *lokke* andre med muligheder) ved at lade dem buse ud med deres hemmeligheder i deres trance.

Eksempel på Åben dit sind: Mazaire er blevet forbandet med væskende bylder, fordi Frieder har nedkaldt Dunsains vrede.

M: *Jeg søger tilflugt i stalden, lukker mine øjne og åbner mit sind for Gudindens drømme, for at søge trost og helbredelse. (Vælger helbredelse)*

M: Ruller 2d6 for at anvende trance og får 8, et mellem-resultat. (Havde Mazaire for eksempel slagtet en hest for at hidkalde Dunsain, havde det samme rul givet 9, og dermed en klar succes.)

SL: *Dunsain kommer til dig, klædt i nattehimlen, løfter dig op og tager dig i sin favn. "Hvad frygter du mere end døden, mit barn?"* (Stiller et spørgsmål.)

M: *Ydmygelse. Jeg ville ikke kunne bære at høre pøbels hånlatte en gang til. (Svarer.)*

SL: *Du ser et syn af folkemængden på markedspladsen i Kora for dig. De skuler vredt i retning af paladset, både tiggere, købmænd og fiskerkoner. (Fortæller noget interessant.) Så er synet borte, og Dunsains blide hænder vasker dine smertende bylder væk. "Shh, mit barn, alt ordner sig." Så vågner du, udmattet men helbredt. (Spilleleder bekræfter helbredelsen) Husk at du ikke kan påkalde Gudinden igen, før du har fået en nats søvn.*

M: *Uha! Jeg har ikke tid til at sove, jeg sadler op og skynder mig mod paladset...*

Hvad er Gudinden?

Det med Gudinden, hendes drømme og hendes børn er selvfølgelig en metafor, men i et fantasy-spil som dette er det også bogstaveligt. Spillet ved bordet og spillets fiktion spejler hinanden. Lige som spillerne inden for nogle regler og rammer har indflydelse på fiktionen, både i samarbejde og strid, er det også for spil-personerne. De er mægtige og talentfulde og kan helt bogstaveligt ændre deres situation, men de er også bundet af deres samfund, udgangspunkt og natur, og af hinanden. Og det er i sidste ende, hvad spillets tema er: Vi er med til at forme vores egen situation, men er også bundet af vores samfund og forudsætninger, og på godt og ondt er vi i det sammen.

Hjælpe eller hindre andre spilpersoner. Det er sådan set ikke et selvstændigt træk, men det at bruge et træk til at støtte op om eller sabotere en anden spillers anstrengelser.

Hvis du gør noget, som åbenlyst vil hjælpe eller hindre en anden spilperson i noget som de er ved at gøre, kan du give +1 (hjælp) eller -2 (hindring). Uanset hvor mange der hjælper eller hindrer, kan hjælp eller hindring ikke samlet set overstige +1 eller -2. Hvis en anden spilperson forsøger at gøre grimme ting ved dig, er det en forrygende idé at hindre.

Hvis du følger hårdt og umiddelbart op på et træk, som en af de andre netop har foretaget med succes, tæller det som at de har hjulpet dig.

Temperament-træk

Der er fire temperamenter, til hvilke der knytter sig karakternavne og en grundbeskrivelse. Til hvert temperament knytter sig også et træk. Temperament-træk kan altid bruges til at gøre ting under pres, men kan ikke udvirke mirakler.

Rent praktisk vælger alle spillere et temperament, fortrinsvis et ulig deres eget. Hvert temperament kan vælges af én spiller. Navn og træk er køns-uspecifikke.

- ***Flegmatisk***: Frieder. Når du handler eller taler, roligt, for at bringe den kaotiske situation under kontrol, rul 2d6.
- ***Kolerisk***: Korheld. Når du i raseri slår ud i ord eller gerning, og bruger ilden i dit blod til at betvinge dine problemer, rul 2d6.
- ***Melankolsk***: Mazaire. Når du, med tungt hjerte, griber til dramatiske ord eller drastisk handling for at undslippe en presset situation, rul 2d6.
- ***Sangvinsk***: Seidel. Når du taler eller handler, vildt og med syngende blod, for at vride dig ud af problemer, rul 2d6.

Bemærk, at hvis man vil kunne rulle terningerne og dermed have en chance for succes, med alt hvad det indebærer, så *skal* man, i fiktionen, ramme trækkets aktiverings-betingelser.

9+: Du slipper af sted med det.

6-8: Du slipper ud af problemer, sådan da. Spilleleder giver dig en omkostning eller et hårdt valg.

til 5: Det går grueligt galt.

Spilleleder-noter til Temperament-træk: Når du vil presse spillerne, så flet nøgleordet *risiko* eller *risikere* ind sammen med en grim konsekvens. Det betyder at det sker, hvis IKKE de bruger et træk og slår terninger (eller gør bruger deres talent stærkt). Med hensyn til temperament-træk bør du være opmærksom på to ting: De SKAL ramme trækkets betingelser for at få lov til at rulle, og 6-8 betyder at de har succes MEN at der er OGSÅ omkostninger. Mellemløst skal have tænder, men ikke så mange at det slet ikke er en succes. Find gerne på komplikationer, som...

- ...gør tingene mere interessante i retninger, som du har lyst til at se spillet bevæge sig i, som sætter spillerne og deres motivationer på kollisionskurs.
- ...som rammer ned i spillernes kernekonflikter og hjælper os med at finde ud af, hvem de er (men husk igen at 6-8 er en succes).

Her er et par ting at falde tilbage på, som sjældent går helt galt i byen.

- I en social situation er der én som bliver mistænksom men ikke handler på det lige nu.
- I en fysisk udfordrende situation bliver Vor Helt lettere såret. Det betyder ikke meget lige nu, men sætter scenen for værre udfald.

Eksempel på temperament-træk i brug:

Korheld (kolerisk) er ved at bringe børnene Renie og Ulrein i sikkerhed fra de optøjer i gaderne, Seidel har oppisket.

SL: *Korheld, der er et menneskemængde på skrækslagen flugt ned ad den smalle gade, med kurs mod jer, og I **risikerer** at blive skilt fra hinanden og måske trampet ned. Hvad gør du?* (Tager et truende spilledertræk. Bemærk "risikerer.")

K: *Jeg holder hovedet koldt og trækker os ind til siden.*

SL: *Det lyder ikke særlig vredt?* (Gør hjælpsomt opmærksom på, at dette ikke aktiverer Korhelds **kolerisk**-træk.)

K: *Æh, jeg mener, jeg råber og løfter min kniv mod mængden, mens jeg skubber børnene bag mig.* (Dette er en acceptabel aktivering.)

SL: *Fint, rul terningerne.*

K: *Ruller 2d6, får 7. Det lykkes mig vist at stå mod mængdens første stormløb.*

SL: *(Tænker et par sekunder, for det må man godt.) Ja, selvfølgelig, og du får trukket blod fra flere, som mere eller mindre bliver skubbet ind i din kniv. Men de er for mange til at stå fast mod længe, og så hører du Renie og Ulrein hvine bag dig, da de er ved at blive revet med. Du kan nå at gribe ud og holde fast i én af dem, men ikke dem begge. Hvad gør du?* (Dette er et "hårdt valg." En "omkostning" kunne have været at lade det lykkes for Korheld at beskytte begge børn, men komme til skade i processen.)

K: *Argh! Jeg griber fat i ...Ulrein. Så må jeg senere spørge Gudinden, hvor Renie blev af.*

Motivationer og talent-træk

Alle vælger en motivation. Af sin motivation får man også sit særlige træk, den ting som gør én helt usædvanligt formidabel, altså ud over at kunne åbne sit sind for Dunsains drømme (hvilket også er pænt vildt!).

- ***Vil blive ved med at herske over Kora.*** Giver **Hersker**.
- ***Vil tage magten over Kora.*** Giver **Frister**.
- ***Dødeligt, livslangt forelsket.*** Og i en af de andre spilpersoner. Giver **Dødbringende**.
- ***Frygteligt, livslangt forelsket.*** Og i en af de andre spilpersoner. Giver **Brandtaler**.
- ***Vil hævne, befri og genrejse en undertrykt gruppe.*** Giver **Mægtig**.
- ***Vil tage grusom hævn over den person, som gjorde dig uret.*** Og det er selvfølgelig en af de andre spilpersoner. Giver **Fascinerende**.

Alle talenterne fungerer på den måde, at spilpersonen på ét eller andet område kan meget mere end normalt. Det vil sige at du som spilleder skal lade dem slippe af sted med mere inden for det område. De kan gøre mere end normalt uden at det indebærer *risiko*, og hvis de løber *risiko* kan de gøre virkelig meget vilde ting.

Talenterne sidder en smule "skævt" på motivationerne og de tilhørende situationer. De er fantastisk stærke og nyttige, men de er ikke nødvendigvis det talent, du helst ville have ud fra din motivation, og ofte vil den kombination sætte folk i lidt pressede situationer. For eksempel får man talentet **Mægtig** af motivationen ***Vil hævne, befri og genrejse en undertrykt gruppe***, og det gør at man vinder enhver fair og åben kamp. Men motivationen vil ofte betyde at man havner i kampe, som netop *ikke* er fair...

En række af talenterne har primært til formål at påvirke bipersoner enkeltvis, nemlig **Hersker**, **Frister** og **Fascinerende** (**Hersker** og **Frister** kan også virke kollektivt, hvis spillerne tænker lidt stort). Det vigtige at huske om dem som spilleder er, at rådet om at være gavmild med bipersoners samarbejdsvillighed gælder med ekstra stor kraft, når de talenter er i spil. Når de bruges, stritter bipersoner kun imod, hvis det ville øve fuldstændig vold mod selve kernen i deres personlighed at bøje sig.

Og nu, de individuelle talenter og råd om, hvordan man som spilleder bør forholde sig til dem.

Talent: *Hersker*

Når du spiller på dit samfunds to uretfærdigheder, gør folk hvad du siger. Tru dine undertrykte med din magt og ret over dem gennem uretfærdigheden eller lov dem en smule beskyttelse. Eller mind dine undersåtter om deres frygt for den ydre eller indre fare. Så gør de næsten altid hvad du siger.

Du behøver ikke at være glad for det, men det er sådan, du virkelig kan få folk til at gøre hvad du siger. Er situationen meget spændt, *risikerer* du at der kommer problemer af det.

Spillederbemærninger til *Hersker*: Dette talent opfordrer herskeren til at udnytte og understøtte status quo. To ting er vigtige at holde sig for øje, at talentet ikke kræver at man kan *lide* at være et forfærdeligt menneske, bare at man siger og gør forfærdelige ting, og at du som spilleder skal huske at lade bipersoner reagere kraftigt på talentet, også når det bruges lidt subtilt. Vær ekstra gavmild med samarbejdsvillige bipersoner, når dette talent bringes i spil.

Talent: *Frister*

Du har et øje for folks håb og grådighed, og ved at appellere til grådighed og forhåbninger med løfter om belønning kan du få folk til at tjene dig, og til at risikere meget for dig (skønt sjældent til at kaste deres liv bort for dig).

Du skal dog tilbyde dem noget, som det giver mening for dem at begære og håbe på, og hvis du beder dem om at svingte stærke loyaliteter, *risikerer* du at de vender sig imod dig.

Spillederbemærkninger til *Frister*: Dette talent er på en måde *Herskers* positive udgave. På den anden side er det også et talent som nemt gør, at man får stakkels bipersoner lokket ud hvor de slet ikke kan bunde, og det ender galt. Det, der bliver lokket med, skal give én eller anden form for mening, men tolk det gavmildt. Måske appellerer det til en skjult side af en biperson, hvor det ellers ikke gav åbenlys mening? Dette talent kan drive spilleren til at balancere mellem befrier og svindler.

Talent: *Dødbringende*

Det falder dig utrolig nemt at slå ihjel. Ikke i åben kamp (selv om du ikke er nogen svækling), men i det skjulte. Et skub ved toppen af trappen, en lille kniv i den tætte folkemængde, et diskret besøg i køkkenet.

Hvis du sætter dig for at begå mord, på snu og listig vis, svæver dit udsete offer i alvorlig fare. Det kan komme til at gå ud over uskyldige, det kan udsætte dig for fare, men er din plan ikke helt tåbelig, har dit udsete offer ikke langt igen.

Spillederbemærkninger til *Dødbringende*: Når dette er i spil, så husk dit benspænd om ikke at holde hånden over dine steder og bipersoner! Er en spilperson målet, bør det altid være en *risiko* for morderen, og offeret bør have en chance for at *hindre*, men vær gavmild med at støtte op om talentet ved ikke at kaste hindringer i vejen for adgangen til offeret, og husk: Selv hvis der er risiko, og selv ved et mellemresultat, bør morderen altid i det mindste kunne få et gennemført mord som en mulighed i et hårdt valg, eller få en anden omkostning end at offeret ikke er helt død. Du må ikke blokere morderen fra at myrde!

Før eksempel: Du kan gennemføre mordet MEN hvis du vil gøre det helt af med ham kræver det et stik til, og du vil blive taget stående over liget med kniven i hånden. Ellers kan du springe ud ad vinduet nu, og han er kun hårdt såret.

Talent: *Brandtaler*

Du har et fantastisk talent for at opildne en lederløs folkemængde og få dem til at gøre drabelige ting, hvis du fortæller dem *sandheden* om et eller andet, som er vigtigt for dem.

Det virker ikke hvis du lyver, og du *risikerer* at mængden vil vende sig mod dig, men du kan vække folkemængdens lidenskab til handling ved flammende ord.

Spillederbemærkninger til *Brandtaler*: Husk at det *kun* virker, hvis man siger sandheden (og en sandhed som er relevant for menneskemængden). Dette er et lidt tungt og besværligt træk at bringe i spil, så vær omhyggelig med at lade den rasende mængde være en ekstremt stor og tung kølle! Her må du virkelig, virkelig ikke blokere den fulde effekt!

At brandtaleren så ikke nødvendigvis har egentlig kontrol over mængden er så en interessant biting. Når folket vrede er vakt, er den ikke sådan at tøjle.

Talent: *Mægtig*

I åben kamp er du uovertruffen. Du vinder enhver åben kamp på lige vilkår, og har en god chance selv hvis du har vilkårene ret meget mod dig.

Du er ikke uovervindelig, men du er virkelig frygtindgydende i åben kamp.

Spillederbemærkninger til *Mægtig*: Den mægtige kriger er vel sådan noget som ti almindelige krigere værd i åben kamp. Fremragende, og på det rette sted nok til at vende strømmen, men husk at mange kampe ikke er fair...



Talent: *Fascinerende*

Du er et utrolig smukt og fascinerende menneske, som folk forelsker sig i på godt og ondt. Folks vaner mht. partnere er ingen hindring for din skønhed.

Folk forelsker sig nemt i dig, men kan også nemt blive besatte af dig. Hvis du synes at en eller anden burde forelske sig i dig, må du enten forføre dem eller beskrive din fascinerende skønhed, og giver det mening at de falder for dig, så falder de for dig. Det tillader dig ikke at udøve tankekontrol, men det er tæt på – ingen er upåvirkede af dig.

Spillederbemærkninger til *Fascinerende*: Vær gavmild! Den fascinerende kan kapre næsten hvemsomhelsts loyalitet, og kun for virkelig i sandhed loyale personer er dette ikke muligt. Omkostninger og komplikationer i forbindelse med forelskelser kan være sådan noget som jalousi, besidderiskhed og at bipersoner tager drastiske initiativer på egen hånd i hvad de opfatter som deres elskedes interesse. Hvis dette talent anvendes mod spilpersoner og de ønsker at modstå, kan spilpersoner ikke tvinges til at blive loyale, men de kan godt have *risiko* for midlertidigt kontroltab.

Tilblivelse i detaljer

Dette er den konkrete guide til første del af spillet. Den kommer til at fylde noget under halvdelen af den samlede tid, ca. 1½-2 timer, og den begynder, så snart spillerne har sat sig til rette. Sammen med dette afsnit skal I også bruge en masse andre ark, her i den rækkefølge, de bliver relevante (udover billederne):

a: Hvad vi ved om Dunsain og hendes børn

b: U/retfærdighed i Dunsain

c: Kort over Dunsain

d: Navne i Dunsain

e: Sanselighed

f: Menu over temperamenter

(g: Temperamenter og navne, under *Karakterark*)

(h: Karakterark, under *Karakterark*)

i: Kort over Kora

j: Drømme om Gudinden

k: Menu over motivationer

(l: Motivationer og talenter, under *Karakterark*)

Du får også brug for klar tape til at klistre temperamenter og motivationer fast på karakter-arkene. Der er en oversigt over alle bilag og hjælpeark på side 28.

Spørgsmål at forholde sig til gennem karakter-skabelsen

Spillerne sidder med disse spørgsmål på deres ark. Prik gerne til dem med disse undervejs i *Tilblivelse* (og såmænd også *Udfoldelse*). Hold dem i dine tanker; det er nøglen til karaktererne.

- Hvad er det sådan *helt konkret*, du begærer?
- Hvorfor kan du ikke få det, eller ikke beholde det?
- Hvem elsker du?

Tilblivelse, trin for trin

Her en samlet guide for dig som spilleder til *Tilblivelse*. Til de fleste af trinnene er der også et eller flere ark, som du skal bruge eller lægge frem til spillerne. Du kan betragte dette afsnit som opskriften, bilag og hjælpeark som fysiske ingredienser.

1. **Læg de seks billeder frem** på bordet, så snart I er sammen i lokalet. De er bagest i scenariet. Bed spillerne om at være stille og kigge på billederne. Vent et øjeblik, og spørg så hvad billederne får dem til at føle. Lad billederne ligge fremme under resten af spillet. Brug evt. lejligheden til at organisere dine egne mange papirer.
2. **Introducér konceptet**, æstetikken og de umiddelbart faste rammer, dvs. Dunsain og hendes børn, og at det foregår i en by eller lign. kaldet Kora. Tag udgangspunkt i arket "Hvad vi ved om Dunsain og Hendes børn (a)". Her kan I så få snakket lidt friere. Få noteret spillernes navne/placeringer til brug under punkt 5. Fortæl om *Tilblivelse* og *Udfoldelse*, og at *Tilblivelse* også rigtigt spil, hvor de skal skabe og spille rollespil, og spillet som sådan begynder meget snart.
3. **Aftal uretfærdigheden**. Det handler både om at ramme, hvad spillerne positivt har lyst til at lege med, og hvad de har ulyst til at lege med. Generelt bør ulyst trumfe lyst, omend du kan love at hvad end der kommer under behandling, vil blive behandlet seriøst. Tag udgangspunkt i arket "U/retfærdighed i Dunsain (b)". *Uretfærdighederne vil forme resten af spillet, men de er IKKE nødvendigvis opgaver der skal løses*, og det er vigtigt at du siger dette. Pres på for at holde diskussionen nogenlunde kort – punktet skal ikke overtænkes til døde. Husk, gennem resten af spillet, at bringe de to uretfærdige forhold OG det ene gode forhold i spil.
4. **Brainstorm flavour**. Klima, og meget generelt. Vend tilbage til "Hvad vi ved om Dunsain og Hendes børn (a)". Bed spillerne tegne et skitse-kort over Dunsain (på arket "Kort over Dunsain (c)"). Fremlæg også "Navne i Dunsain (d)".
5. **Sanselighed**. Nu er forberedelsen forbi, og den egentlige spil-del begynder. Bed spillerne om at lukke øjnene og drømme med, og svare med lukkede øjne. Vi begynder at producere fiktion om settingen gennem spørgsmål fra spilleder til spillere. Brug spørgsmål som er sensuelle og konkrete men binder an til de valgte uretfærdigheder. Se arket "Sanselighed (e)".

6. **Fordel temperamenter/navne.** De er karakter-kerner, som skal bygges færdig med motivationer og talenter. Fremlæg menuen med temperamenter (f). Bed folk om at vælge et temperament, som er klart forskelligt fra deres eget. Når de er blevet enige om en fordeling, så giv dem deres temperamenter og navne (g) og bed dem tape det fast på et karakterark (h). Fra nu af går du over til at tiltale spillerne ved spilpersons-navn. Fortæl også at *spillernes forpligtelse i spillet primært er at udforske deres karakterer og deres karakterers situation*, uden at bekymre sig for meget om plot og fortælling.
7. **Brainstorm jeres barndom**, som relativt kortfattet fortællespil, mere end som forhandling og aftale. Det vil sige, lad spillerne blive enige om de mest grundlæggende ting, og bed dem så om at begynde at fortælle ting fra deres barndom. Tag ting, som én spiller har sagt, og brug det til at bygge spørgsmål til de andre. Bed spillerne om at skitsere et kort over Kora (på arket "Kort over Kora (i)"), og tag selv noter i massevis. Stil flere spørgsmål til folks udseende/beklædning, madvaner og manerer, foruden de fysiske rammer, for at bringe fokus tilbage til u/retfærdighed. Og find på en relevant biperson eller to, skønt det også er godt at spilpersonerne er rettet mod hinanden.
8. **Spil et par situationer** fra barn/ungdom for at demonstrere træk-mekanikken vha. temperamenterne og få lidt kød på relationerne. Prøv at se efter både loyalitet og rivalisering, I kan bruge senere. Sørg for at demonstrere stærk succes/svag succes/fiasco, *risiko/risikere*-nøgleordet, samt hjælpe/hindre. Sæt scenerne i samarbejde med spillerne. Spil to til fire scener, og sørg for at alle prøver at være med. Det er OK, at scenerne tager lidt tid – det er første gang vi møder Dunsains børn ansigt til ansigt, og det er vigtigt. Og sørg gerne for, at terningernes fald bliver afgørende for, hvordan spilpersonernes videre liv former sig.
9. **Drømme om Gudinden.** Dette er endnu en sanselighedsøvelse, som sætter kød på hvad det vil sige at være Dunsains børn, og lærer spillerne at bruge deres træk *åben dit sind for Dunsains drømme*. Brug arket "Drømme om Gudinden (j)".
10. **Fordel motivationer** ud fra menuen med over motivationer (k). Uddel derefter de motivationer med tilhørende talenter (l), som spillerne har valgt. Talenterne skal IKKE være, hvad spillerne vælger ud fra. Lad folk tape dem fast og læse og reflektere over både motivationer og talenter. Husk at nævne at talenterne bliver tildelt og ikke er noget, spillerne selv kan finde på – i modsætning til så meget andet i dette spil. Sørg for at det er offentligt, hvad folk har af både motivationer og talenter.

11. **Fra barn til voksen.** Hvor gamle er de? Alt fra 20-50 er muligt, og det bør spillerne blive enige om. Lad derefter folk træffe valg om deres karakterers liv, snarere end aftale alt med hinanden – men det er OK at de lader sig inspirere af hinanden, så længe det ikke udarter sig til realitets-forhandlinger. Brug de tre motivations-spørgsmål, og få konkretiseret hvem der elsker og/eller hader hvem (heteroseksualitet behøver ikke antages). Slut med at bede spillerne give korte svar på de tre spørgsmål, åbent for hinanden.

- Hvad er det sådan *helt konkret*, du begærer?
- Hvorfor kan du ikke få det, eller ikke beholde det?
- Hvem elsker du?

12. **Bestem situationen ved starten af *Udfoldelse*** ved hjælp af provokerende spørgsmål for at forberede overgangen fra mestendels kollaborativ historiefortælling til noget der minder om hård spiller mod spiller konflikt. Dine noter bør give dig en masse at arbejde med. Det kan være en god idé at spørge, om nogen har været ude og rejse, og netop er ved at vende hjem fra krig, handel, eksil eller anden udlændighed. Skab sammen en ustabil og eksplosiv situation.

Eksempler på spørgsmål:

- "Hvilken trussel mod din magt frygter du mest lige nu?"
- "Hvem i Kora tror du at du kan stole på efter al denne tid?"
- "Hvad har du hørt af rygter på markedet for nylig?"

13. **De møder hinanden.** Spil to eller tre korte scener, hvor de møder hinanden, i hverdagssituationer eller efter lang tids adskillelse. *Her er det en regel, at der ikke skal ske noget drastisk.* Ingen vold, ingen brug af træk – så lad gerne være med at sætte scener, der naturligt ville eksplodere i vold. Formålet er at få spilpersonernes relationer op at køre i nutiden, så vi er sikre på at få dem at se sammen, uden at de begynder at stikke hinanden ned helt fra start. Alle skal have været i spil sammen med en eller to andre spilpersoner.

Og så er vi vist klar til *Udfoldelse*. Mind spillerne om at *deres forpligtelse i spillet primært er at udforske deres karakterer og deres karakterers situation*, uden at bekymre sig om plot og fortælling.

Udfoldelse i detaljer

I *Udfoldelse* skal du udfordre spillerne, og de skal udfordre hinanden, for at finde ud af hvem deres spilpersoner virkelig er. Spilpersonernes motivationer kommer til at fungere som individuelle præmisser, udsagn så stærke at de i virkeligheden er spørgsmål (og husk, "Hvorfor kan du ikke få det, eller ikke beholde det?"). Som spilleder handler du i *Udfoldelse* ud fra dine mål, benspænd og principper for at tage træk, beskrevet i kapitlet om træk.

Kør *Udfoldelse* i tre dele. Indled hver del med at opsummere situationen kort, og oprids delens retningslinjer for spillerne, ud fra dit spillederark om delen (Udfoldelse a, b og c). På den måde har spillerne en idé om hvor i forløbet de er, og bliver ikke overraskede af afslutningen på en træls måde. Der er opridset en lille smule nedenfor, men kør det ud fra arkene.

Sørg i hver del for at alle spillerne får lejlighed til at tage kraftigt initiativ, ud over bare umiddelbare reaktioner på, hvad du og andre spillere udsætter dem for. Hold øje med, hvem der har haft en klar mulighed for at handle, og find passende lejligheder til at klippe til dem, der indtil nu kun har reageret, eller ikke har optrådt. Delen er færdig, når alle har haft en chance for at tage væsentlige træk. Dør en spilperson i del 1 eller 2, så giv spilleren arket "Du er død – hvad nu?" (Udfoldelse d) at spøge ud fra. Så er de stadig i spil på den måde, og ret flere af dine nysgerrighedsspørgsmål mod dén spiller.

Gør undertrykkelse synlig

I har to markante uretfærdigheder; få dem til at fylde i dagligdagen og folks motiver. Ikke at folk skal klynke i et væk, men det bør være synligt, at folks liv formes af undertrykkelsen, hvad end de lider under den eller har fordel af den. Og ikke-uretfærdigheden? Er køn og seksualitet fri, bør der være homo-par og folk både i og uden for deres køns stereotype beskæftigelser. Er der ingen racisme, bør der være folk af forskellige folkeslag, ikke bare en ensartet masse.

1. **Del 1.** Indled og instruér som arket Udfoldelse del 1 siger. Start med at få en forholdsvis aggressiv spiller til at *åbne sit sind for Gudinden*. Lad begivenhederne udfolde sig, og lad være med at drive spillerne meget hårdt mod hinanden med din scenesætning.
2. **Del 2.** Indled og instruér som arket Udfoldelse del 2 siger. Skub dem hårdere mod hinanden nu, og brug bipersoner og scenesætning til at lægge eventuelle alliancer under lidt pres.
3. **Del 3.** Indled og instruér som arket Udfoldelse del 3 siger. Hvis der er en af dem, der har haft det lidt nemt indtil nu, så læg evt. pres på, men forhåbentlig gør de det helt af sig selv. Og husk at historien ikke behøver at ende nydeligt og velordnet.

4. **Epilog.** Slut spillet af med en sidste, tredje sanselighedsøvelse, og bed spillerne om at tænke, inden i sig selv, på hvem Vore Helte viste sig at være, og hvad de efterlader. Brug bilaget **Epilog**.

Og så er spillet egentlig forbi. Tal om spillet, mens I rydder op og pakker sammen. Har der været intense og grænseoverskridende øjeblikke, kan I lave en egentlig debriefing. Den meget korte version af sådan én er at alle efter tur siger hvordan de har det med sig selv og spillet, uden at de andre må afbryde eller modargumentere, før man går over til at snakke friere om tingene.



Oversigt over bilag og hjælpeark

Tilblivelse (i den rækkefølge, du skal bruge dem)

a: Hvad vi ved om Dunsain og hendes børn.....	29
b: U/retfærdighed i Dunsain.....	30
c: Kort over Dunsain.....	31
d: Navne i Dunsain.....	32
e: Sanselighed.....	33
f: Menu over temperamenter.....	34
g: Temperamenter og navne, under <i>Karakterark</i>	46
h: Karakterark 1-4, under <i>Karakterark</i>	47
i: Kort over Kora.....	35
j: Drømme om Gudinden.....	36
k: Menu over motivationer.....	37
l: Motivationer og talenter, under <i>Karakterark</i>	55

Udfoldelse

a: Del 1.....	38
b: Del 2.....	39
c: Del 3.....	40
d: Du er død – hvad nu?.....	41
e: Epilog.....	42

Til spilleder

a: Spilleders cheat sheet, mål og midler.....	43
b: Spilleders cheat sheet, motivationer og talenter.....	44
c: Spilleders noter i spil.....	45

Karakterark

Temperamenter og navne (Tilblivelse g).....	46
Karakterark 1-4 (Tilblivelse h).....	47
Motivationer og talenter (Tilblivelse l).....	55

<i>Billeder</i> – Seks Sidney Sime billeder.....	57
---	----

Hvad vi ved om Dunsain og Hendes børn

– Tilblivelse a

Nogle ting ligger fast, og ud fra dem skal I fastlægge i alt fald nogle af de ting, vi ikke ved. I behøver ikke bestemme alt om alle ting.

- **Dunsain er landets navn**, og landet er også en drømmende gudinde.
- **I er "Dunsains børn"**, nogle af de usædvanlige mennesker, som kan åbne jeres sind for gudindens drømme.
- **Magi er virkelig** men flygtig; syner, blændværk og forbandelser, ikke ildkugler og folk der flyver rundt.
- **Sværd og spyd**, ikke krudt og kugler.
- Folk er **mennesker**, ikke orker og elvere.
- Der er **ingen intelligente uhyrer**. Er der drager, er de dumme dyr.
- **I kommer fra Kora**. Kora er en travl handelsby, eller en sparsomt beboet ruinby, eller en vældig fæstning, eller en teltlejr som opstår når stammerne mødes hver fjerde år, eller en flåde af skibe, eller noget helt sjette. Men Kora er et vigtigt knudepunkt, som et jeres ophav og hjem.

Vore Helte er desuden nogenlunde lige gamle.

Hvad vi *ikke* ved om Dunsain og hendes børn

Alt muligt andet.

- Varmt eller koldt, frodigt eller goldt?
- Glitrende spir eller skindtelte? Knagende træskibe eller overgroede templer?
- Hvordan ser folk ud? Hvordan ser politik ud? Hvordan ser rigdom og fattigdom ud?
- Hvad *betyder* det i praksis, at I er Dunsains børn?

Når I har fastlagt retfærdighed og uretfærdighed, så tag udgangspunkt i det og byg landet halvfærdigt derfra.

U/retfærdighed i Dunsain – Tilblivelse b

På TO måder er Dunsain et helt vildt uretfærdigt sted, på EN måde normalt uretfærdigt, og på EN måde næsten ikke uretfærdigt. I bestemmer hvad, og præcis hvad det betyder. Diskutér, streg de to udsagn ud i hver kategori, som ikke passer, og bestem hvad det sidste konkret betyder.

Magtfulde personer og usædvanlige enere (såsom Dunsains børn) kan i nogen grad slippe af sted med at ignorere samfundets normer. Det betyder ikke, at normerne ikke eksisterer.

Klasse/rigdom

- Slave-samfund og/eller kaste-samfund.
- Almindeligt klassesamfund med tiggere i gaderne.
- Ligelig social fordeling af goder.

Religion

- Kættere skal brænde og de ufromme straffes for deres synder.
- Afvigere fra ordentlig religion og moral tolereres. Det gør diskrimination og vold mod dem ofte også.
- Lad enhver finde trøst og velsignelse, som de kan og vil.

Racisme

- De andre ligner mennesker – men vi ved bedre.
- Nabo-stammerne og dem oppe nordfra er sære og mistænkelige.
- Forskellige stammer og folkeslag er ens på de måder, der for alvor betyder noget.

Køn/ seksualitet

- Afvigelser fra normerne er forbrydelser, som skal straffes grusomt.
- Afvigelser fra normerne tolereres for det meste, men foragtes.
- Folk gør hvad de kan, som gør dem lykkelige.

I kategorierne racisme og køn/ seksualitet kan det give mening at vende bøtten med hensyn til normal eller grov uretfærdighed, så vi får fantasier om amazone-samfund, hvor de sorte undertrykker de hvide og hetero-fyre er jaget vildt. Men det behøves ikke (og kan let blive træls).

Kort over Dunsain

– Tilblivese c, tegn hvad I har lyst til

Navne i Dunsain – Tilblivelse d

Alle disse navne kan hæftes på såvel mænd som kvinder. Understreg, efterhånden som I bruger dem. Og helt, helt seriøst:

Brug disse navne og ingen andre.

Adel	Benaiz	Constanz
Dietheld	Evelin	<u>Frieder</u>
Ginevel	Heldreid	Isoré
Jacinth	<u>Korheld</u>	Leonwin
<u>Mazaire</u>	Nathal	Ortheld
Placide	Quinter	Renie
<u>Seidel</u>	Thierre	Ulrein
Valhaut	Wolfreid	Xerny
Yanic	Zharin	

Stednavne i Dunsain

Brug disse navne, eller benævn med ord såsom "Sommer-lund" eller "Okse-vejen".

Axern	Ban-Elair	<u>Kora</u>
Nairm	Tuel	Valfriede

Sanselighed – Tilblivelse e

Forklar at øvelsen går ud på at udforske landet Dunsain mere sanseligt og umiddelbart, og bed dem om at læne sig tilbage i stolene, lukke øjnene og slappe af. Du vil bede dem om at forestille sig nogle ting, og besvare nogle spørgsmål, kortfattet og med lukkede øjne. Vælg gerne dine spørgsmål fra listen, før du begynder at tale.

Start sådan her:

Hendes hår er skove, Hendes skuldre bækker. Gudinden Dunsain er landet selv, og menneskenes liv er, hvad Hun drømmer. Spillet handler ikke om Hende, men om en lille håndfuld usædvanlige mennesker, som drømmer gudinden til live. Deres forbudte kærlighed, deres stræben efter magt, deres tørst efter hævn og retfærdighed er nerven i Hendes drømme. De er Dunsains børn.

Se [noget I har talt om under brainstormen, f. eks. sneklædte bjerge].

Hør [noget andet I har talt om, f. eks. bølgenes brusen].

Mærk lugten af [noget tredje. f. eks. lejrballene ved aftenstid].

Stil **én spiller et af spørgsmålene** fra den nedenstående liste, gerne noget som griber ind i en af uretfærdighederne på en interessant måde.

Stil **en anden spiller** et af spørgsmålene.

Stil **en tredje spiller** et af spørgsmålene.

Stil **den fjerde spiller** et af spørgsmålene, hvis der er fire spillere.

Til slut, sig "**Se landet, mærk Dunsain.**" Vent så ca. ti sekunder, og bed dem så om at åbne øjnene.

Her er spørgsmål at stille:

- Hvordan er de rige kvinder i Kora klædt?
- Hvordan ser de fremmede handelsfolk ud?
- Hvordan er lejesoldaterne vestfra udrustet?
- Hvad spiser almindelige folk i Kora til aftensmad?
- Hvor kommer slaverne fra, og hvordan ser de ud?
- Hvordan rejser fine folk?

Menu over temperamenter – Tilblivelse f

For spillere at vælge ud fra. Kun én spiller pr. temperament, og ét temperament pr. spiller. Det er bedst at vælge et temperament, som er forskelligt fra sit eget.

* *Flegmatisk*

Når du er presset: Du handler eller taler, roligt, for at bringe den kaotiske situation under kontrol. Kølig, ikke ligeglad.

* *Kolerisk*

Når du er presset: Du slår ud i raseri, i ord eller gerning, og bruger ilden i dit blod til at betvinge dine problemer. Drabelig, ikke tåbelig.

* *Melankolsk*

Når du er presset: Du griber, med tungt hjerte, til dramatiske ord eller drastisk handling for at undslippe en presset situation. Dramatisk, ikke surmulende.

* *Sangvinsk*

Når du er presset: Du taler eller handler vildt og med syngende blod for at vride dig ud af problemer. Vild, ikke fjollet.

Kort over Kora

– Tilblivelse i, tegn hvad I har lyst til

Drømme om Gudinden – Tilblivelse j

Dette er anden sanselighedsøvelse. Her lærer vi mere at kende om både Dunsain og Hendes børn. De har alle drømt om Hende, siden de var børn, og de har alle, når det virkelig gjaldt, kunne finde skjulte hemmeligheder og nedkalde forbandelser ved at spørge Dunsain i drømme. Det er dog ikke uden farer og omkostninger...

- **Først skal hun beskrives.** Hendes udseende er ikke uforanderligt, heller ikke uden tilbagevendende træk. Bed spillerne om at **lukke øjnene** og tænke på de drømme, de som børn havde om Gudinden. De skal holde øjnene lukkede hele øvelsen igennem.
- **Bed dem om at drømme et sted.** Bed rundt om bordet hver spiller om at sige noget om stedet. ("I en skov", "ved en sø", "det er i solskin".)
- Fortæl så hvordan **Dunsain kommer til syne**, på en måde som er passende for landskabet. Bed spillerne efter tur at sige en ting om, hvordan hun ser ud. Slut selv med at tilføje en detalje.
- Dernæst, bed dem efter tur om at **fortælle om en drøm om Gudinden**, de havde som børn, og om hvad de prøvede at opnå (lære en hemmelighed, nedkalde en forbandelse, rense sig selv). Gå frem ud fra trækket, dog uden terninger, og antag succes. Brug lejligheden til at opbygge karakterer og fiktion! Start med en spiller, der er nogenlunde vel skåret for tungebåndet.
- De skal stadig have øjnene lukkede, alle sammen.
- Slut med at sige, **se hende. Mærk hendes tilstedeværelse.**

Nu må de åbne øjnene.

Menu over motivationer – Tilblivelse k

For spillere at vælge ud fra. Kun én spiller pr. motivation, og én motivation pr. spiller

* *Vil beholde magten over Kora*

– det vil sige, du har den allerede, men sidder ikke sikkert

* *Vil gribe magten over Kora*

– og du er i position til at gøre et forsøg

* *Dødeligt, livslangt forelsket*

– i en af de andre af Dunsains børn, naturligvis

* *Frygteligt, livslangt forelsket*

– i en af de andre af Dunsains børn, naturligvis

* *Vil befri de undertrykte*

– hvad det så end vil sige i jeres Dunsain

* *Vil have grusom hævn*

– over en af de andre af Dunsains børn.
Og døden er for blid en skæbne!

Udfoldelse del 1 – Udfoldelse a

Spilleleder: Tid til at trække linierne op, og sætte intrigerne i gang. Spil ud fra retningslinjerne i afsnittet *Mekanik til Udfoldelse: Træk*. Fortsæt delen indtil alle har haft en god mulighed for at tage væsentligt initiativ.

Opsummér situationen i Kora for spillerne, ud fra de scener I spillede i slutningen af *Tilblivelse*.

Giv så spillerne instruktioner til delen, således: Dette er del 1 ud af 3 af *Udfoldelse*. I er frie til at gøre hvad I vil for at forfølge jeres dagsordener og udforske jeres karakterer og deres situation. I behøver ikke blive drastiske lige nu, men I må godt. Det er både OK at sætte ild til alting og at gå mere subtilt og nuanceret til sagerne. Pointen er ikke at vinde, men at udforske en konfliktfyldt situation.

Mens de spiller, følg disse instruktioner:

- **Til at starte med:** Udvælg dig en forholdsvis aggressiv spiller (ikke bare spilperson), og gerne én med en aggressiv motivation. Bed vedkommende om at åbne ballet ved at *Åbne sit sind for Dunsains drømme*. Brug dit eget spørgsmål til at puste til ilden fra start – der skal nok blive tid til tvivl og fortrydelse senere, men nu skal der bare kul på. Dette bør ikke i sig selv regnes for den spillers lejlighed til at tage initiativ i del 1.
- **Undervejs:** Brug bipersoner til at udfordre spillerne og bringe uretfærdighederne i spil. Følg op på spillernes idéer og byg med, og vær gavmild. Lad være med at tvinge dem til at strides, men lad dem, hvis de vil. Husk at gøre det ikke-uretfærdige element i spillet synligt.
- **Skulle nogen blive slået ihjel i del 1 eller 2:** Hvis bare de har haft en chance for at forsvare sig eller reagere er det OK, selv om det er tidligt. Giv den første døde karakters spiller bilaget **Du er død – hvad nu?** (Udfoldelse d), så vedkommende stadig har et ben i spillet, og ret flere af dine nysgerrigheds-spørgsmål om settingen til den spiller. Dør der flere skal spillet ikke oversvømmes af spøgelse; giv dem i stedet en scene i sammen med den første døde, før den anden døde forsvinder i Gudindens favn.
- **Slut del 1** med at stille spillerne nogle spørgsmål om dagligdags gøremål i Kora, almindelige detaljer fra almindelige menneskers liv, gerne detaljer som let berører uretfærdighederne ("hvor sover tiggerne?", "hvordan lugter der ved aftenstid i Vesterlændingenes kvarter?"). Det giver et lille ånderum i spillet.

Sig, at du runder del 1 af, og hvis det giver nogen mening, så skub tiden fremad. Lad natten gå, og måske næste dag med, så spillet ikke bliver én løben rundt.

Udfoldelse del 2 – Udfoldelse b

Spilleleder: Er der ikke allerede udbrudt åben strid, så sæt dem under pres. Er der opstået åbenlyse alliancer mellem spillere, så se efter sprækker og uoverensstemmelser. Spil ud fra retningslinjerne i afsnittet *Mekanik til Udfoldelse: Træk*. Fortsæt delen indtil alle har haft en god mulighed for at tage væsentligt initiativ.

Opsummér situationen i Kora for spillerne, ud fra hvad der skete i del 1.

Giv så spillerne instruktioner til delen, således: Dette er del 2 ud af 3 af *Udfoldelse*. I bør give los nu og presse sig selv og hinanden, og se hvor jeres motivationer tager jer hen, i forhold til hvem og hvad I elsker og begærer. Gør hvad I vil, bare det giver mening i spillet.

Mens de spiller, følg disse instruktioner:

- **Til at starte med:** Giv ordet og initiativet til en spiller, som sluttede del 1 i en svag position. Er der ingen i en klart svag position, så start et sted som vækker din og Gudindens nysgerrighed.
- **Undervejs:** Er de ikke allerede i drabelig strid, så skub på med bipersoner som påpeger situationens uholdbarhed, eller med scenesætning som konfronterer dem med deres uoverensstemmelser og konsekvenserne af hinandens handlinger og baggrund.
- **Find lejlighed** til at lade en nogenlunde sympatisk biperson udtale, hvorfor en af de to virkelig grimme uretfærdigheder *netop* og *specifikt* er retfærdig. Had og undertrykkelse er meget mindre farligt og skræmmende, hvis det bare er for uhyrer. Finder du ikke lejlighed, går det nok alligevel.
- **Skulle nogen blive slået ihjel i del 1 eller 2:** Giv den første døde karakters spiller bilaget **Du er død – hvad nu?** (Udfoldelse d), så vedkommende stadig har et ben i spillet, og ret flere af dine nysgerrigheds-spørgsmål om settingen til den spiller. Dør der flere skal spillet ikke oversvømmes af spøgelse; giv dem i stedet en scene i sammen med den første døde, før den anden døde forsvinder i Gudindens favn.
- **Slut del 2** med at stille spillerne nogle spørgsmål, gerne spørgsmål som indirekte berører konsekvenser af spillernes handlinger, eller potentielle konsekvenser af deres planer ("hvad tror du Wolfreids datter gør lige nu?", "hvad taler slaverne med hinanden om i køkkenet?").

Sig, at du runder del 2 af, og hvis det giver nogen mening, så skub tiden fremad, men lad være med at forcere det for enhver pris. Lad natten gå, og måske næste dag med, så spillet ikke bliver én løben rundt – hvis det giver mening.

Udfoldelse del 3 – Udfoldelse c

Spilleleder: Del 3 er tid til at få presset de karakterer ud hvor de ikke kan bunde, som ikke allerede er kommet derud. At runde historien pænt af bør IKKE være din første prioritet. Spil ud fra retningslinjerne i afsnittet *Mekanik til Udfoldelse: Træk*. Fortsæt delen indtil alle har haft en god mulighed for at tage væsentligt initiativ.

Opsummér situationen i Kora for spillerne, ud fra hvad der skete i del 1.

Giv så spillerne instruktioner til delen, således: Dette er del 3 ud af 3 af *Udfoldelse*. Spillet nærmer sig sin afslutning, så nu er det tid til at sætte alle sejl til for at få sat jeres egne og de andres karakterer på spidsen. I skal ikke bekymre jer om at få fortalt jeres historier "færdige", eller om at finde ud af hvordan det ender – det er ikke så vigtigt.

Mens de spiller, følg disse instruktioner:

- **Til at starte med:** Sæt en scene eller lad en ivrig spiller tage initiativ til at gøre noget, ud fra hvordan du bedst tror du kan tjene dit mål om at finde ud af, hvem spilpersonerne er.
- **Undervejs:** Følg dine mål og benspænd, hårdt. Løse ender er IKKE vigtige.
- **Dør nogen nu** er de bare døde. De får en chance for at skinne lidt i epilogen.
- **Slut del tre** når det giver mening for dig og alle har haft en chance, hvad end det betyder at I når til en eller anden konklusion, eller at alt bare er røg og blodigt kaos. Sig at nu slutter spillet, og gå til epilogen (med arket **Epilog**, udfoldelse e).

Det burde være ret intuitivt, hvis bare du kan give slip på idéen om plottet. Lad dem ikke slippe af sted med bare at hade, husk at holde fokus, om ikke andet så gennem Dunsain når nogen åbner deres sind, på hvem de elsker. Uden kærlighed er det lige meget.

Du er død – hvad nu? – Udfoldelse d

Dit liv er forbi, men endnu ikke helt borte. Som et af Dunsains Børn lever du videre i Hendes drømme en stund endnu, før hun glemmer dig og du går samme vej som stearinlysets flamme. I mellemtiden kan du gøre to ting, hver af dem én gang.

Du kan bruge *Åbne dit sind for Dunsains Drømme*, med 2d6

Du bor i hendes drømme, så det giver lidt sig selv. Ved at nedkalde en forbandelse kan du påvirke de levendes verden, og du kan finde hemmeligheder som du kan bruge ved hjælp af din anden mulighed.

Du kan åbenbare dig for en dødelig

I en livagtig og klart erindret drøm, eller som en hallucination. Du kan tale med den levende, men I kan ikke berøre hinanden.

Én gang hver. Brug dem vel. Når du har brugt dem begge er du helt borte.

Epilog – Udfoldelse e

Dette er den tredje og sidste sanseligheds-øvelse. Bed dine spillere om at lukke øjnene.

- 1) Start med at bede dem om at **sanse et par konkrete detaljer fra Kora**, gerne referencer til ting, der har været i spil. F. eks. "Se de røde tegl på Koras tage. Lugt de stegte fisk som gadehandlerne sælger", eller hvad der nu har været i spil.
- 2) **Se** [levende spilperson], **hvor de er lige nu**. [Beskriv kort hvor de er lige nu, ud fra hvor vi forlod dem.] **Mærk** [hende/ham]! **Husk** [hende/ham]! [Gå gennem alle levende spilpersoner]
- 3) [Gør det samme med døde spilpersoners lig, beskriv dem hvor de er.] **Tænk på** [døde spilpersoner i en scene, hvor de blev sat på spidsen]!
- 4) **Zoom ud** fra Kora og Dunsain med sanselige detaljer henover tre udsagn, fra nært og så ud i fugleperspektiv. Træk igen på ting, der har været i spil.
- 5) **Se Hende, se Dunsain!**

Vent fem-ti sekunder. Bed dem så om at åbne øjnene, og sig tak for spillet.

Spilleders cheat sheet, mål og midler – SL a

Dine mål:

- ☒ *Finde ud af, hvem spilpersonerne er*
- ☒ *Gøre Dunsain levende og troværdig*

Gør intet, som ikke tjener begge disse mål

Dit benspænd:

Blokér ikke spillerne. Det vil også sige, planlæg ikke udfald, og hold ikke hånden over steder og bipersoner.

Træk: *Spillet **SKAL RYKKE**, når du eller spillerne tager træk. Noget skal ændre sig.*

Husk ***risiko/risikere***, når du skal presse spillerne.

Når de åbner deres sind for Gudinden,
stil spørgsmål.

Spilleders cheat sheet, motivationer og talenter – SL b

Træk streger, overstreg de irrelevante, notér indhold

Frieder (flegmatisk)

– rolig, behersket, omgængelig

Korheld (kolerisk)

– aggressiv, direkte, vred

Mazaire (melankolsk)

– tænksom, dramatisk, trist

Seidel (sangvinsk)

– impulsiv, selskabelig, vild

Vil beholde magten over Kora

– hersker, kan true med uretfærdigheder

Vil gribe magten over Kora

– frister, kan lokke med grådighed og håb

Dødeligt, livslangt forelsket

– dødbringende, kan myrde lumsk

Frygteligt, livslangt forelsket

– brandtaler, kan opildne mængden

Vil befri de undertrykte

– mægtig, kan vinde enhver fair kamp

Vil have hævn

– fascinerende, folk forelsker sig

Spilleders noter i spil – SL c

Bipersoner har navne, de er mennesker.

Hvad kunne du tænke dig at vide om spilpersonerne?

- Hvad er det *helt konkret*, de begærer?
- Hvorfor kan de ikke få det, eller beholde det?
- Hvem elsker de?

Og hvem er de egentlig, når det kommer til stykket?

Temperamenter og navne – Tilblivelse g/karakterark

Frieder Dit temperament er <i>flegmatisk</i>. Du er mild, omgængelig, intuitiv og måske lidt doven. Hvad du begærer, begærer du stærkt, men du forfølger dine mål på en rolig, systematisk, fornuftig måde. Du er rolig, måske endda koldblodig, og vil have orden i sagerne. Den kølighed er kernen i, hvem du er. <i>Du vælger helt frit dit køn.</i>	Flegmatisk Når du handler eller taler, roligt, for at bringe den kaotiske situation under kontrol, så slå 2d6. 9+: Du slipper ud af problemer. 6-8: Du slipper ud af problemer, sådan da. Spillede giver dig en omkostning eller et hårdt valg. til 5: Det går grueligt galt.
Korheld Dit temperament er <i>kolerisk</i>. Du er ambitiøs, direkte, voldelig og vred. Du er ikke idiot, og dit raseri er ikke ineffektivt – det er en kilde til styrke til at opnå dine mål, for dig selv og for de, du elsker. Den ild i din mave er kernen i, hvem du er. <i>Du vælger helt frit dit køn.</i>	Kolerisk Når du i raseri slår ud i ord eller gerning, og bruger ilden i dit blod til at betvinge dine problemer, så slå 2d6. 9+: Du slipper ud af problemer. 6-8: Du slipper ud af problemer, sådan da. Spillede giver dig en omkostning eller et hårdt valg. til 5: Det går grueligt galt.
Mazaire Dit temperament er <i>melankolsk</i>. Du er tænksom og reflekterende, men også selvcentreret, depressiv og selvdestruktiv. Dine følelser og visioner er storslåede og dramatiske, og selv ikke du forstår fuldt ud din smerte og længsel. Det mørke i dit bryst er kernen i, hvem du er. <i>Du vælger helt frit dit køn.</i>	Melankolsk Når du, med tungt hjerte, griber til dramatiske ord eller drastisk handling for at undslippe en presset situation, så slå 2d6. 9+: Du slipper ud af problemer. 6-8: Du slipper ud af problemer, sådan da. Spillede giver dig en omkostning eller et hårdt valg. til 5: Det går grueligt galt.
Seidel Dit temperament er <i>sangvinsk</i>. Du er energisk, selskabelig, karismatisk og underholdende, men også vild og uansvarlig. Forveksler man din impulsive natur med dumhed, begår man dog en slem fejl. Som de bedste er du velforberedt på at improvisere. Dit syngende, brusende blod er kernen i, hvem du er. <i>Du vælger helt frit dit køn.</i>	Sangvinsk Når du taler eller handler, vildt og med syngende blod, for at vride dig ud af problemer, så slå 2d6. 9+: Du slipper ud af problemer. 6-8: Du slipper ud af problemer, sådan da. Spillede giver dig en omkostning eller et hårdt valg. til 5: Det går grueligt galt.

Navn, temperament og grund-træk her

Bemærk at du ganske frit bestemmer dit køn

Åben dit sind for Dunsains drømme

Gør det for én af følgende (du vælger):

- Hun skænker dig **umiddelbart praktisk brugbar viden** (med hvilken du kan udrette noget afgørende).
- Hun tager dig i sin favn og **rensers dig for gift, sygdom eller vanvid**.
- Hun **forbander en af dine fjender** med gift, sygdom eller vanvid. Du vælger fjenden, Dunsain udformer forbandelsen.

Du åbner dit sind med trance eller heftigt ritual, **hun** stiller dig et spørgsmål – besvar det, fuldstændig ærligt.

Slå 2d6 hvis du bruger mental disciplin eller et minimalt ritual, eller 2d6+1 hvis du i et heftigt ritual bringer et offer af hjerteblod eller elskov.

9+: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation.

6-8: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation. Desuden bliver du udmattet, og kan ikke påkalde Gudinden igen før du har fået en god nats søvn.

til 5: Det er farligt for dødelige at åbne sig for guddommeligt vanvid.

Motivation og talent her

Bemærk at ethvert temperament kan kombineres med enhver motivation

Motivationen er din krog, ikke din evige pligt

Dine noter om hvem du er, og hvorfor

Hvad er det helt konkret, du begærer?

Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det?

Hvem elsker du?

Træk: Drama-system, ikke kamp-system

Udfør dit træk *I FIKTIONEN*. Hvis der er tvivl om udfaldet, beder spilleder dig om at rulle terninger.

Kamp behandles som andre dramatiske konflikter; med få rul – eller ingen.

Konsekvenser er, hvad der fortælles. Du har ingen livspoint. Du bliver "bare" såret eller dræbt.

Hvis du vil **have nogen til at gøre noget for dig**, så giv dem en grund.

Hjælp og hindre andre spilpersoner

Hvis du helt umiddelbart kan gøre noget og det giver mening i fiktionen, at det vil hjælpe eller hindre en anden spilperson i noget, som de er ved at gøre, kan du give +1 (hjælp) eller -2 (hindring). Uanset hvor mange der hjælper eller hindrer, kan hjælp eller hindring ikke samlet set overstige +1 eller -2. Hvis en anden spilperson forsøger at skade dig, er det en *forrygende* idé at hindre det.

Hvis du følger hårdt og umiddelbart op på et træk, som en af de andre netop har foretaget med succes, tæller det som at de har hjulpet dig.

Navn, temperament og grund-træk her

Bemærk at du ganske frit bestemmer dit køn

Åben dit sind for Dunsains drømme

Gør det for én af følgende (du vælger):

- Hun skænker dig **umiddelbart praktisk brugbar viden** (med hvilken du kan udrette noget afgørende).
- Hun tager dig i sin favn og **rensers dig for gift, sygdom eller vanvid**.
- Hun **forbander en af dine fjender** med gift, sygdom eller vanvid. Du vælger fjenden, Dunsain udformer forbandelsen.

Du åbner dit sind med trance eller heftigt ritual, **hun** stiller dig et spørgsmål – besvar det, fuldstændig ærligt.

Slå 2d6 hvis du bruger mental disciplin eller et minimalt ritual, eller 2d6+1 hvis du i et heftigt ritual bringer et offer af hjerteblod eller elskov.

9+: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation.

6-8: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation. Desuden bliver du udmattet, og kan ikke påkalde Gudinden igen før du har fået en god nats søvn.

til 5: Det er farligt for dødelige at åbne sig for guddommeligt vanvid.

Motivation og talent her

Bemærk at ethvert temperament kan kombineres med enhver motivation

Motivationen er din krog, ikke din evige pligt

Dine noter om hvem du er, og hvorfor

Hvad er det helt konkret, du begærer?

Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det?

Hvem elsker du?

Træk: Drama-system, ikke kamp-system

Udfør dit træk *I FIKTIONEN*. Hvis der er tvivl om udfaldet, beder spilleder dig om at rulle terninger.

Kamp behandles som andre dramatiske konflikter; med få rul – eller ingen.

Konsekvenser er, hvad der fortælles. Du har ingen livspoint. Du bliver "bare" såret eller dræbt.

Hvis du vil **have nogen til at gøre noget for dig**, så giv dem en grund.

Hjælp og hindre andre spilpersoner

Hvis du helt umiddelbart kan gøre noget og det giver mening i fiktionen, at det vil hjælpe eller hindre en anden spilperson i noget, som de er ved at gøre, kan du give +1 (hjælp) eller -2 (hindring). Uanset hvor mange der hjælper eller hindrer, kan hjælp eller hindring ikke samlet set overstige +1 eller -2. Hvis en anden spilperson forsøger at skade dig, er det en *forrygende* idé at hindre det.

Hvis du følger hårdt og umiddelbart op på et træk, som en af de andre netop har foretaget med succes, tæller det som at de har hjulpet dig.

Navn, temperament og grund-træk her

Bemærk at du ganske frit bestemmer dit køn

Åben dit sind for Dunsains drømme

Gør det for én af følgende (du vælger):

- Hun skænker dig **umiddelbart praktisk brugbar viden** (med hvilken du kan udrette noget afgørende).
- Hun tager dig i sin favn og **rensers dig for gift, sygdom eller vanvid**.
- Hun **forbander en af dine fjender** med gift, sygdom eller vanvid. Du vælger fjenden, Dunsain udformer forbandelsen.

Du åbner dit sind med trance eller heftigt ritual, **hun** stiller dig et spørgsmål – besvar det, fuldstændig ærligt.

Slå 2d6 hvis du bruger mental disciplin eller et minimalt ritual, eller 2d6+1 hvis du i et heftigt ritual bringer et offer af hjerteblod eller elskov.

9+: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation.

6-8: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation. Desuden bliver du udmattet, og kan ikke påkalde Gudinden igen før du har fået en god nats søvn.

til 5: Det er farligt for dødelige at åbne sig for guddommeligt vanvid.

Motivation og talent her

Bemærk at ethvert temperament kan kombineres med enhver motivation

Motivationen er din krog, ikke din evige pligt

Dine noter om hvem du er, og hvorfor

Hvad er det helt konkret, du begærer?

Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det?

Hvem elsker du?

Træk: Drama-system, ikke kamp-system

Udfør dit træk *I FIKTIONEN*. Hvis der er tvivl om udfaldet, beder spilleder dig om at rulle terninger.

Kamp behandles som andre dramatiske konflikter; med få rul – eller ingen.

Konsekvenser er, hvad der fortælles. Du har ingen livspoint. Du bliver "bare" såret eller dræbt.

Hvis du vil **have nogen til at gøre noget for dig**, så giv dem en grund.

Hjælp og hindre andre spilpersoner

Hvis du helt umiddelbart kan gøre noget og det giver mening i fiktionen, at det vil hjælpe eller hindre en anden spilperson i noget, som de er ved at gøre, kan du give +1 (hjælp) eller -2 (hindring). Uanset hvor mange der hjælper eller hindrer, kan hjælp eller hindring ikke samlet set overstige +1 eller -2. Hvis en anden spilperson forsøger at skade dig, er det en *forrygende* idé at hindre det.

Hvis du følger hårdt og umiddelbart op på et træk, som en af de andre netop har foretaget med succes, tæller det som at de har hjulpet dig.

Navn, temperament og grund-træk her

Bemærk at du ganske frit bestemmer dit køn

Åben dit sind for Dunsains drømme

Gør det for én af følgende (du vælger):

- Hun skænker dig **umiddelbart praktisk brugbar viden** (med hvilken du kan udrette noget afgørende).
- Hun tager dig i sin favn og **rensers dig for gift, sygdom eller vanvid**.
- Hun **forbander en af dine fjender** med gift, sygdom eller vanvid. Du vælger fjenden, Dunsain udformer forbandelsen.

Du åbner dit sind med trance eller heftigt ritual, **hun** stiller dig et spørgsmål – besvar det, fuldstændig ærligt.

Slå 2d6 hvis du bruger mental disciplin eller et minimalt ritual, eller 2d6+1 hvis du i et heftigt ritual bringer et offer af hjerteblod eller elskov.

9+: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation.

6-8: Dunsain skænker den gave du ønsker, og fortæller dig noget interessant om din situation. Desuden bliver du udmattet, og kan ikke påkalde Gudinden igen før du har fået en god nats søvn.

til 5: Det er farligt for dødelige at åbne sig for guddommeligt vanvid.

Motivation og talent her

Bemærk at ethvert temperament kan kombineres med enhver motivation

Motivationen er din krog, ikke din evige pligt

Dine noter om hvem du er, og hvorfor

Hvad er det helt konkret, du begærer?

Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det?

Hvem elsker du?

Træk: Drama-system, ikke kamp-system

Udfør dit træk *I FIKTIONEN*. Hvis der er tvivl om udfaldet, beder spilleder dig om at rulle terninger.

Kamp behandles som andre dramatiske konflikter; med få rul – eller ingen.

Konsekvenser er, hvad der fortælles. Du har ingen livspoint. Du bliver "bare" såret eller dræbt.

Hvis du vil **have nogen til at gøre noget for dig**, så giv dem en grund.

Hjælpe og hindre andre spilpersoner

Hvis du helt umiddelbart kan gøre noget og det giver mening i fiktionen, at det vil hjælpe eller hindre en anden spilperson i noget, som de er ved at gøre, kan du give +1 (hjælp) eller -2 (hindring). Uanset hvor mange der hjælper eller hindrer, kan hjælp eller hindring ikke samlet set overstige +1 eller -2. Hvis en anden spilperson forsøger at skade dig, er det en *forrygende* idé at hindre det.

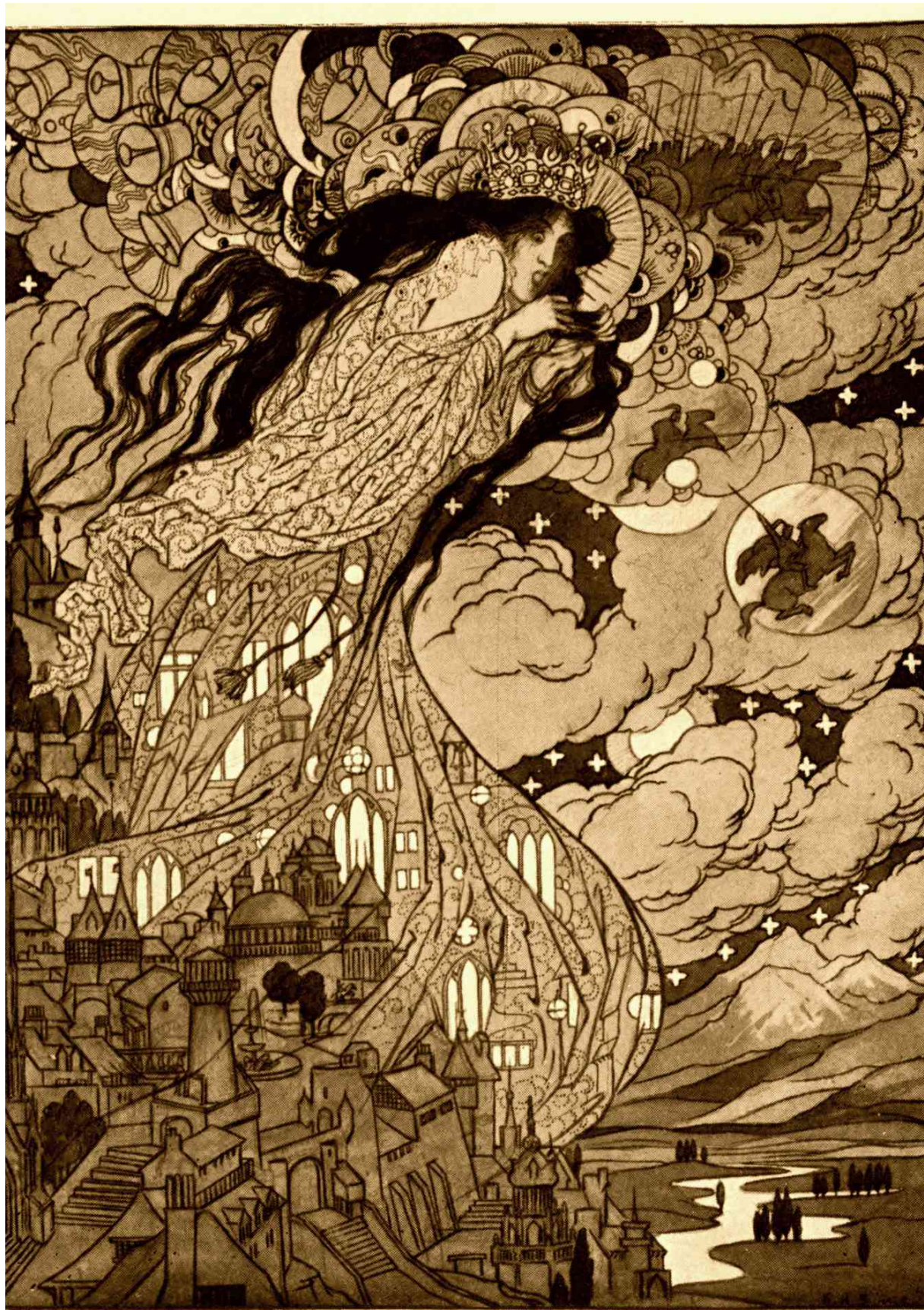
Hvis du følger hårdt og umiddelbart op på et træk, som en af de andre netop har foretaget med succes, tæller det som at de har hjulpet dig.

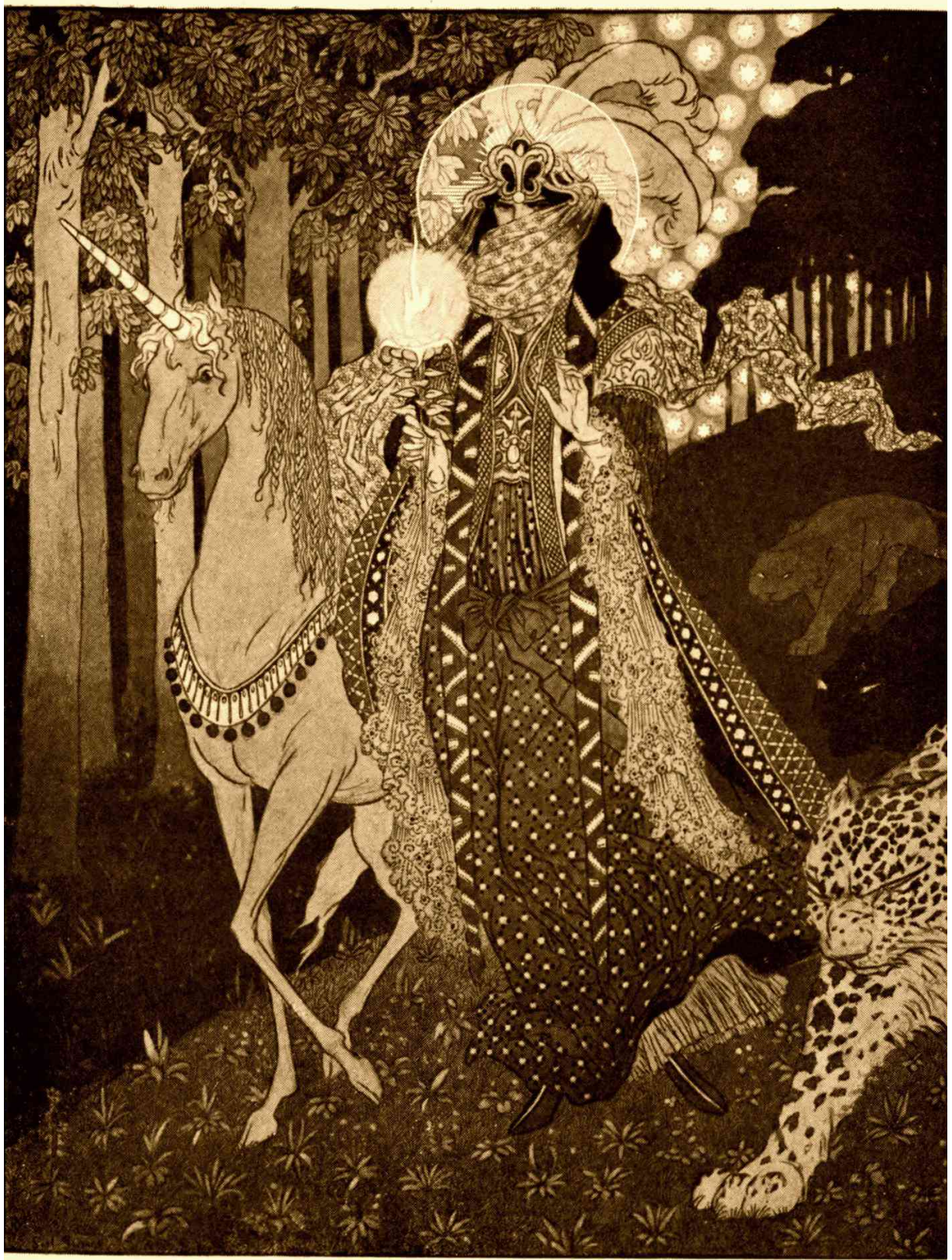
Motivationer og talenter I – Tilblivelse I/karakterark

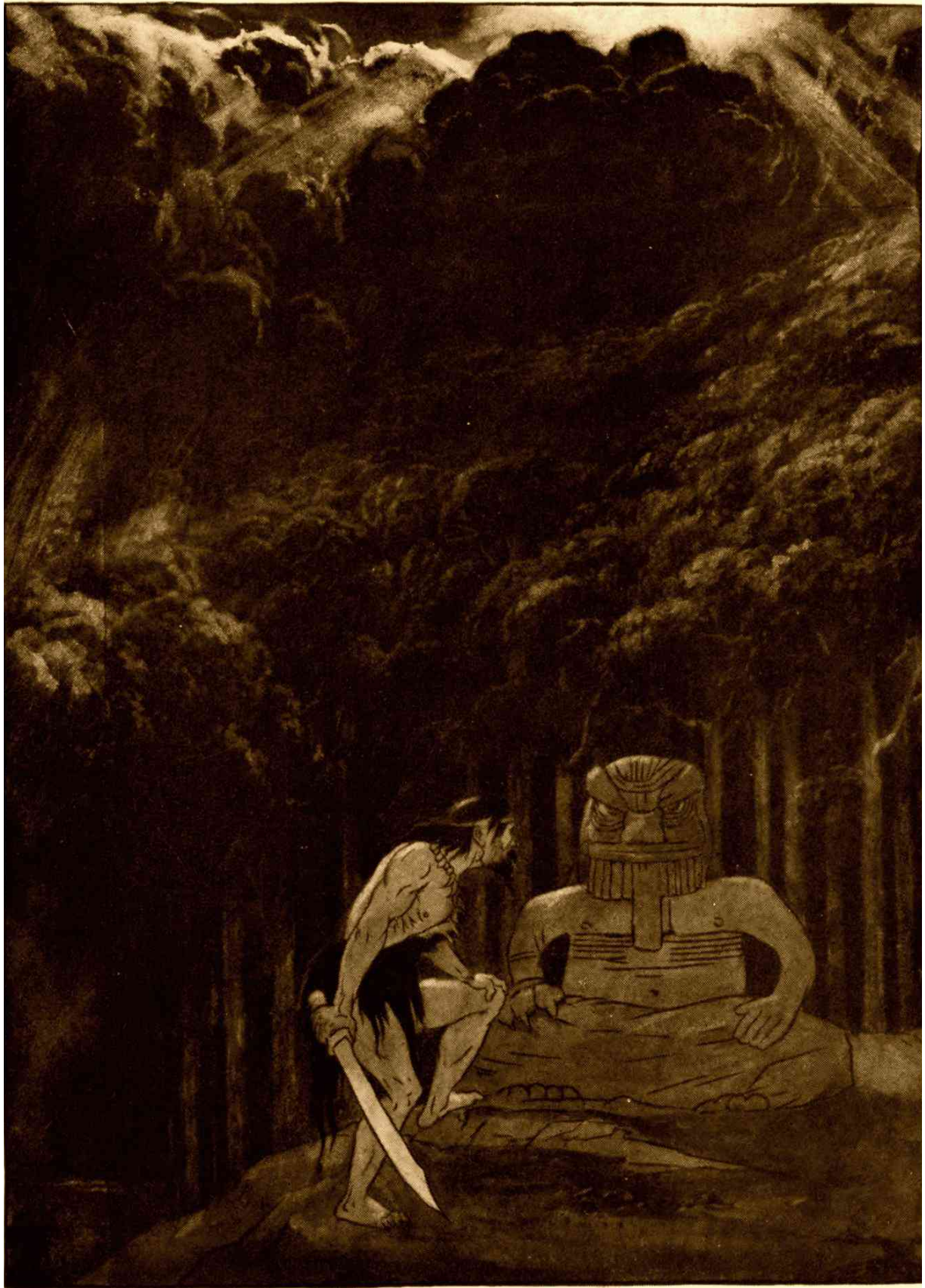
<i>Vil beholde magten over Kora</i> Du har greb om magten, hvad end magten er. Andre vil tage den fra dig, du vil beholde den. Hvad vil du med magten? Hvor langt er du parat til at gå? • Hvad er det <i>helt konkret</i>, du begærer? • Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det? • Hvem elsker du?	Talent: Hersker Når du spiller på dit samfunds to uretfærdigheder, gør folk hvad du siger. Tru de undertrykte med din magt og ret over dem gennem uretfærdigheden eller lov dem en smule beskyttelse. Eller mind dine undersåtter om deres frygt for den ydre eller indre fare. Så gør de næsten altid hvad du siger. Du behøver ikke at være glad for det, men det er sådan, du virkelig kan få folk til at gøre hvad du siger. Er situationen meget spændt, <i>risikerer</i> du at der kommer problemer af det.
<i>Vil gribe magten over Kora</i> Du burde bestemme over Kora og folket. Det er din ret, din pligt og din skæbne. Hvad vil du med magten? Hvor langt er du parat til at gå? • Hvad er det <i>helt konkret</i>, du begærer? • Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det? • Hvem elsker du?	Talent: Frister Du har et øje for folks håb og grådighed, og ved at appellere til grådighed og forhåbninger med løfter om belønning kan du få folk til at tjene dig, og til at risikere meget for dig (skønt sjældent til at kaste deres liv bort for dig). Du skal dog tilbyde dem noget, som det giver mening for dem at begære og håbe på, og hvis du beder dem om at svigte stærke loyaliteter, <i>risikerer</i> du at de vender sig imod dig.
<i>Dødeligt, livslangt forelsket</i> Du har prøvet at glemme din kærlighed, men forgæves. Det er din skæbne, og nu er du fast besluttet på at vinde din elskedes hjerte eller gå til grunde i forsøget. Din elskede er <i>en af de andre spilpersoner</i>. Din kærlighed behøver ikke at tage hensyn til konventioner. • Hvad er det <i>helt konkret</i>, du begærer? • Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det? • Hvem elsker du?	Talent: Dødbringende Det falder dig utrolig nemt at slå ihjel. Ikke i åben kamp (selv om du ikke er nogen svækling), men i det skjulte. Et skub ved toppen af trappen, en lille kniv i den tætte folkemængde, et diskret besøg i køkkenet. Hvis du sætter dig for at begå mord, på snu og listig vis, svæver dit udsete offer i alvorlig fare. Det kan komme til at gå ud over uskyldige, det kan udsætte dig for fare, men er din plan ikke helt tåbelig, har dit udsete offer ikke langt igen.

Motivationer og talenter II – Tilblivelse 1/karakterark

<i>Frygteligt, livslangt forelsket</i> Du har prøvet at glemme din kærlighed, men forgæves. Det er din skæbne, og nu er du fast besluttet på at vinde din elskedes hjerte eller gå til grunde i forsøget. Din elskede er <i>en af de andre spillere</i>. Din kærlighed behøver ikke at tage hensyn til konventioner. • Hvad er det <i>helt konkret</i>, du begærer? • Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det? • Hvem elsker du?	Talent: Brandtaler Du har et fantastisk talent for at opildne en lederløs folkemængde og få dem til at gøre drabelige ting, hvis du fortæller dem <i>sandheden</i> om et eller andet, som er vigtigt for dem. Det virker ikke hvis du lyver, og du <i>risikerer</i> at mængden vil vende sig mod dig, men du kan vække folkemængdens lidenskab til handling ved flammende ord.
<i>Vil befri de undertrykte</i> Dit hjerte banker for de uretfærdigt behandlede, og nu er det nok. Efter år i landflygtighed vender du nu tilbage for at hævne, befri og genrejse en undertrykt gruppe. Ud fra fordelingen af uretfærdighed må der være mindst to; vælg én. • Hvad er det <i>helt konkret</i>, du begærer? • Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det? • Hvem elsker du?	Talent: Mægtig I åben kamp er du uovertruffen. Du vinder enhver åben kamp på lige vilkår, og har en god chance selv hvis du har vilkårene ret meget mod dig. Du er ikke uovervindelig, men du er virkelig frygtindgydende i åben kamp.
<i>Vil have hævn</i> Der er én som har gjort dig frygtelig uret. Hvordan? Dit hjerte har ingen ro, før din plageånd er knust. Ikke død, men knækket. Døden er for nådig en skæbne. Og din plageånd er <i>en af de andre spillere</i>. • Hvad er det <i>helt konkret</i>, du begærer? • Hvorfor kan du ikke få det, eller beholde det? • Hvem elsker du?	Talent: Fascinerende Du er et utrolig smukt og fascinerende menneske, som folk forelsker sig i på godt og ondt. Folks vaner mht. partnere er ingen hindring for din skønhed. Folk forelsker sig nemt i dig, men kan også nemt blive besatte af dig. Hvis du synes at en eller anden burde forelske sig i dig, må du enten forføre dem eller beskrive din fascinerende skønhed, og giver det mening at de falder for dig, så falder de for dig. Det tillader dig ikke at udøve tankekontrol, men det er tæt på – ingen er upåvirkede af dig.

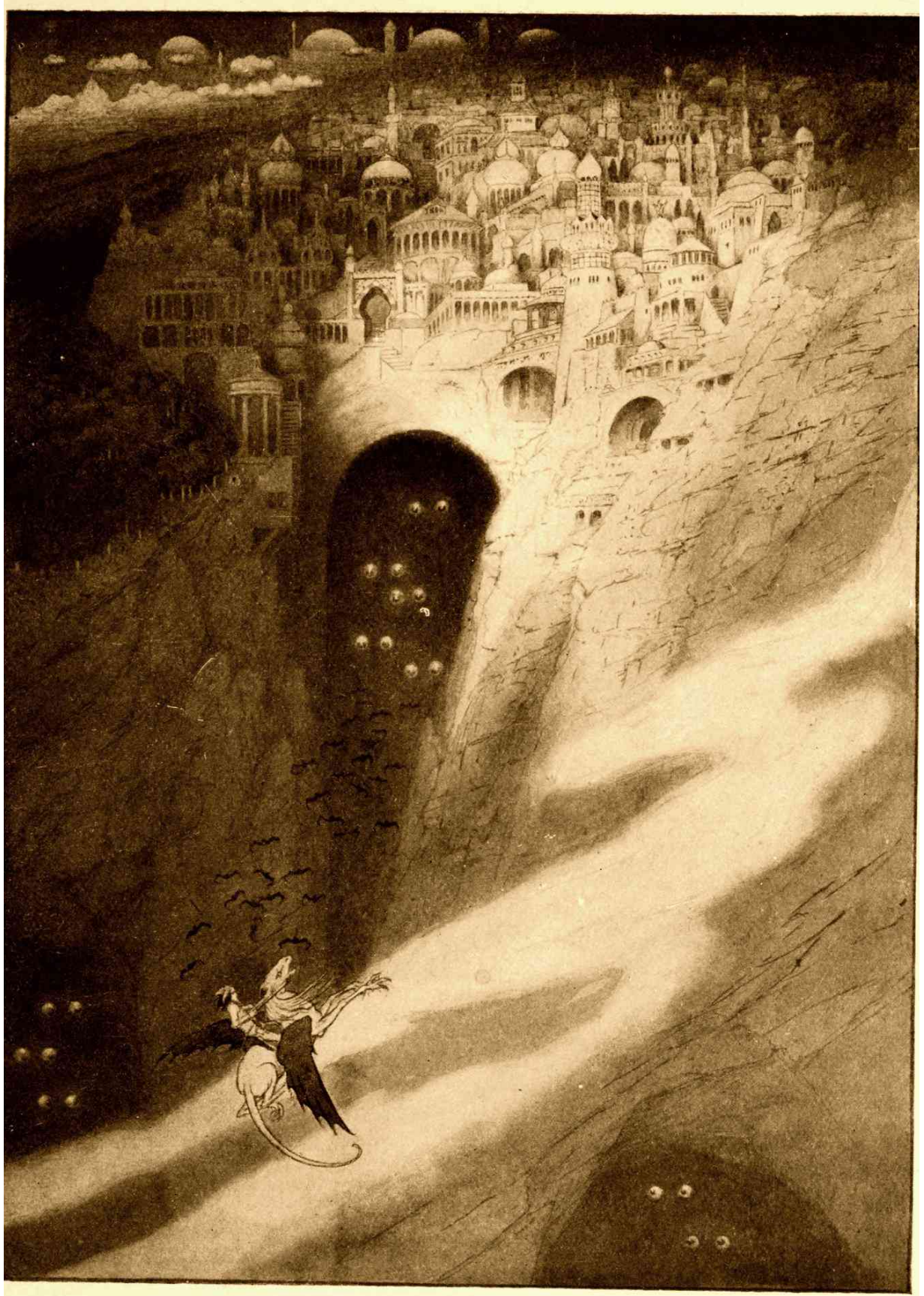












*Hendes hår er skove, Hendes skuldre
bakker. Gudinden Dunsain er landet
selv, og menneskenes liv er, hvad Hun
drømmer. Spillet handler ikke om
Hende, men om en lille håndfuld
usædvanlige mennesker, som drømmer
gudinden til live. Deres forbudte
kærlighed, deres stræben efter magt,
deres tørst efter hævn og retfærdighed er
nerven i Hendes drømme. De er
Dunsains børn.*