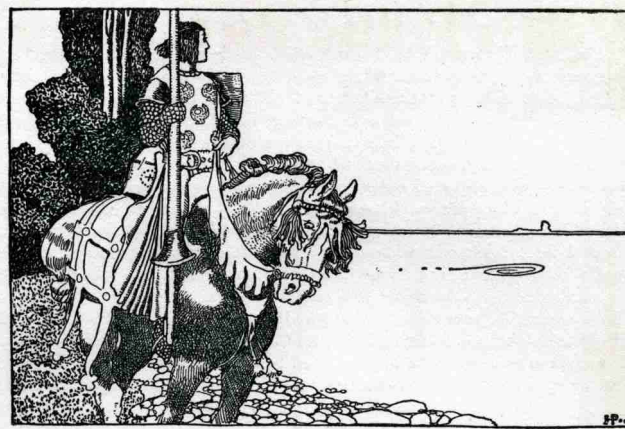


Havet og de Hule Høje



Troels Ken Pedersen

Fastaval 2018

Afsnit

Indholdsfortegnelse.....	2
Praktisk og tak.....	3
Indledning.....	4
System & systemløshed.....	6
Setting.....	9
Arwyr's konflikt.....	12
Merlin og kunsten at sætte scener.....	13
Det Store Eksempel.....	16
Spillets forløb.....	19

Bilag

Merlins forløbs-oversigt.....	24
Forhistorien – til alle.....	25
Tromme 0-3 – Merlin.....	26
Folkeslag – til spillerne.....	30
Casting – til spillerne.....	31
Stamtavler over de fire huse – til spillerne.....	32
Scenekatalog: Prolog – Merlin.....	34
Scenekatalog: Første akt – Merlin.....	38
Scenekatalog: Anden akt – Merlin.....	43
Merlins vejledning til scener.....	46
Merlins oversigt over træk.....	47
Merlins bipersoner.....	48
Spilpersoner.....	49
Kort.....	61

Praktisk og tak

Scenariet er for fire spillere og en spilleder, og tager ca. fem timer.

Læs og forstå hele scenariet på forhånd. Det kan køres ud fra Merlins forløbsoversigt, scenekatalogerne og hjælpeark.

Du skal bruge en udskrift af scenariet (printet ensides), en eller to tilsidede terninger, evt. et par penne i to forskellige ikke-sorter farver til at mærke bipersoner og evt. tape eller elefantsnot til at hænge stamtavler op.

Tak til: Howard Pyle, George & Louis Rhead for illustrationer og Oliver Nøglebæk for kartografi. Geoffrey af Monmouth, Chrétien de Troyes og Thomas Malory for inspiration. D. Vincent Baker for apokalypsen, og til Avery Alder for idéen om at lade den spille sammen med systemløst spil. Tak til Forfatterkollektivet Arbejdstitel for sparring, i særdeleshed Mads Egedal Kirchhoff og Michael Lentz.

Tak til mine spiltestere: Peter Brodersen, Rune Drewsen, Jakob Hansson, Morten Havmøller, Ivan Kalatchev, Morten Kay, Mads Egedal Kirchhoff, Marie-Luise Lubich, Sidsel Lundahl, Lærke Hvid Pedersen, Niels Ladefoged Rasmussen og Anders Würtz.



Indledning

Kong Arthur er død, og hinsides havet samler de barbariske saxere under deres dronning Kriemhild sig til at invadere Britannien igen. De saxere i Britannien som Arthur undertvang for mange år siden, og som i mellemtiden har lært at efterligne deres britiske naboer, rører nu uroligt på sig. I de Hule Høje pønser de frygtelige elverfolk på hævn for deres fordrivelse fra hoffet, og deres menneskelige tjenere og troldfolk spinder rænker. Profeten Merlin har forudset briternes undergang, men måske har adelshuset Arwyr en chance for at trodse profetien?

Havet og de Hule Høje trækker på ridder-historier og ridder-romancer, både fantastiske og tragiske. Det måske mest tragiske i spillet er at spillerne har en chance for at afværge katastrofen, men formentlig fejler. Konflikten mellem kærlighed og uenighed er central. Spilstilen er drama frem for intrige – spilpersonerne handler ofte i det skjulte, men alle handlinger er åbne ved bordet. Spillerne kæmper mod samme katastrofe, men trækker i forskellige retninger, med mindre nogle af dem skifter mening undervejs.

Vilde saxere og rædsomme elverfolk

Spillerne, og Britanniens beboere, er presset mellem to trusler – Kriemhilds saxere hinsides havet og elverfolket i de Hule Høje. Saxerne som kommer over havet under rød-hvide sejl er vilde og voldelige og truer samfundets civiliserede, ridderlige normer. Elverfolket står for morderiske idealer om etnisk renhed, selv-destruktiv underkastelse og forførelse til grænseløs grusomhed. I

praksis kommer begge trusler mest til at være til stede gennem håndlangere og frygten for deres komme. Til stede er derimod de britiske saxere som har boet i landet i en generation eller to og antaget dele af den lokale kultur, og briterne hvis forfædre tjente elverfolket, men som nu prøver på at være almindelige, anstændige mennesker. Etnisk identitet fylder en del i spillet, og køn betyder en del for de etniske identiteter.

Havet og de Hule Høje er ikke et historisk scenarie. Scenariets briter er baseret på fransk/normannisk hof-kultur fra 1100-tallet, mens saxerne er fantasy-vikinger. Ingen af delene har nævneværdigt at gøre med folk som faktisk boede i England i 500-tallet.

Roller

Spilpersonerne er medlemmerne af Hus Arwyr, Lord og Lady, datter og saxisk fostersøn. De elsker hinanden, men er dybt uenige om hvad de skal gøre – alliere sig med de britiske saxere mod den nye invasion eller kalde elverne frem fra de Hule Høje. De er alle i tvivl, men har dog hver valgt en side fra start. Spilleleder spiller Merlin, som er fanget af trolddom men kan fremstå som gespenst for at profetere og måske hjælpe. Ud over sin primære stemme som Merlin er spilleleder også bipersoner og står på mål for handlingers konsekvenser. Det er rent, klassisk bord-rollespil, hvor spillerne spiller én spilperson hver, og spilleleder står for alt andet. Prologen er ret scriptet, men resten er drevet af spillervalg under tidspres.

System vs systemløst

Det meste af spillet vil foregå systemløst, hvilket her betyder at Merlin bedømmer udfald ud fra, hvad der virker troværdigt, og hvad der bedst tjener den tragiske profeti. Hver spiller har dog adgang til spillemekaniske træk, med hvilke de kan kæmpe mod profetien, fremtvinge andre udfald af situationer, og kapre bipersoner til deres side – selv om det kan gå galt, hvis terningerne er ugunstige. Så længe spillerne forfølger modstridende dagsordener to og to, vil de dog have en tendens til at gå i vejen for hinanden, og dermed bliver deres kamp mod profetien op ad bakke.



Struktur og udfald

Scenariet består af en prolog, to akter og en epilog. Der er to scenetyper, *handlingsscener*, hvor spillerne gør store og drabelige ting for at afværge katastrofen på deres måde, og små *familiescener*, hvor vi ser to af familiemedlemmerne sammen og tager temperaturen på deres forhold og følelser. Merlin sætter handlingsscener ud fra spillernes valg og oplagte konsekvenser af deres tidligere handlinger. Spillet udfolder sig over flere måneder, og konsekvenserne af hver scene får tid og plads til at udfolde sig.

I ***prologen*** profeterer Merlin mørkt for spillerne, og de har hver en scene hvor de lærer at bruge netop deres mekanik, samtidig med at setting og bipersoner introduceres, og handlingen sættes i gang.

I ***første akt*** er konflikterne mellem spillerne ikke brudt ud, og de modarbejder hinanden i det skjulte.

Anden akt starter, når konflikterne på grund af spillernes handlinger bryder ud i det åbne, når en spiller skifter side, eller når det står klart at nu kommer saxerne meget snart over havet. Scenerne bliver mere drabelige, og det står klart at det er nu, udfaldet afgøres.

Epilogen starter lige før det afgørende slag mod de invaderende saxere, og opruller udfaldet ud fra spillernes bedrifter – hvad end det så betyder sejr over invasionen, elverfolkets genkomst eller at Merlins profeti udfolder sig som forudsagt, både for landet og for familien Arwyr.

System og systemløshed

Kernen i scenariet er spændingen mellem spilmekanik og systemløst spil. Man spiller systemløst spil det meste af tiden, med mindre spillerne afbryder med deres spilmekanik og prøver på at fremtvinge bestemte udfald. Spillernes mekaniske træk er ret specialiserede og ikke indrettet til generel håndtering af fiktionen – de starter med ét træk hver og muligheden for at få ét andet. Men først noget om, hvad præcis systemløst spil er i denne sammenhæng.

Systemløst spil

I systemløst spil bestemmer spillerne hvad deres spilpersoner siger og gør, og spilleder bestemmer hvad bipersoner siger og gør, og hvad konsekvenserne bliver af handlinger, hvis udfald ikke giver sig selv, f. eks. kamp. Spilleder vælger ud fra to primære hensyn:

A *Hvad der virker troværdigt i sammenhængen.* F. eks. vil en stærk ridder altid besejre en svagere ridder i kamp, hvis vilkårene i øvrigt er lige. Det betyder også at bipersoner er tro mod kernen i deres personlighed – uanset hvad vil f. eks. en stolt person ikke tage ydmygelse pænt.

B *Hvad der bedst tjener Merlins profetier.* Hvis f. eks. en biperson kan reagere på flere forskellige måder som vil virke troværdige, skal spilleder tage den mulighed som bedst tjener profetierne. For bipersoner vil det oftest sige at de vil prøve på at træffe fornuftige valg, men fejle på grund af stolthed, grådighed og fjendskab. Hvis tilfældet råder (f. eks. udfaldet af en nogenlunde jævnbyrdig kamp), vælger du udfaldet ud fra dine profetier.

Som spilleder sætter du scenerne, *in character* som den visionære Merlin, med dramatisk gestus og tale. Scenerne i prologen er scriptede, men ellers sætter Merlin oftest scener på to måder, ved at ***spørge spillerne hvad de gør*** og ved at ***konfrontere spillerne med konsekvenserne af tidligere handlinger***. Når scenerne sættes ud fra spillernes initiativer, vil deres forsøg ofte påvirkes af konsekvenserne af deres egne og andres tidligere handlinger. Når du sætter scener (mere om dette under ”Merlin og kunsten at sætte scener”) og når du runder dem af, bør du åbent tale om motivationer og hvilke konsekvenser de peger på, f. eks. at en biperson er vred over at en spilperson fornærmede dem og vil søge oprejsning eller hævn.

Én af de ting som spillerne kan gøre med mekanik er at kapre bipersoner til den ene eller den anden dagsorden, etnisk sameksistens eller elverfolkets genkomst. Hvis du skal træffe valg for således påvirkede bipersoner, skal du stadig huske **A** (troværdighed) men i stedet for **B** (profetierne) betænke dagsordenerne, således:

C *Hvad der bedst tjener elverfolkets genkomst.* Uanset om det er fordi deres drømme hjemsøges af Morgan le Fay, fordi de frygter elver-trolldom eller fordi de tørster efter alfe-guld. Bipersoner under elverfolkets magt vil reagere utilregneligt og på måder, som skader de sociale bånd omkring dem, oftest i overensstemmelse med deres egne etniske idealer.

D *Hvad der bedst tjener etnisk sameksistens,* altså en succesfuld alliance mellem briter og britiske saxere. Det vil sige at de faktisk kan hæve sig over deres smålige hensyn og gøre, hvad der er nødvendigt for at frelse sig selv og deres samfund, hvis det i øvrigt giver mening for dem at gøre det (**A**). De vil i øvrigt blive positivt interesserede i det andet folkeslags evner og idealer.

Endelig er der en sidste dagsorden, som i praksis er en variant af B:

E *Splittelse mellem elver-magt og sameksistens.* Hvis en biperson er bragt under indflydelse af begge spiller-dagsordener, er de splittede og forpinte. De kan se at det bedste og fornuftigste er alliance og sameksistens, men de magter ikke at styre deres frygt og længsler nok til at gøre det rigtige. Det vigtigste for dig som spilleder her er ***at holde bipersonerne op som et spejl for spilpersonernes tvivl og splittelse.*** Generelt vil bipersoner i denne tilstand fucke op og tjene profetierne, men hvis det giver mening, kan spilpersoner trække i dem gennem personlige relationer.

Mekanik

Dette bringer os til den mekanik, som spillerne har adgang til. Der er to mekanikker, som spillerne kan gribe til, hvis de vil afvige fra det normale, systemløse spil. Det ene er at påberåbe sig profetien, det andet er mekaniske træk.

Profetien

Ved at ***påberåbe sig profetien***, Merlins mørke profeti for netop deres personlige skæbne, kan hver spiller én gang i spillets løb slippe for at blive dræbt, lemlæstet eller taget til fange – ulykker som ville forhindre deres personlige skæbne i at udfolde sig. Så redder Merlin (dvs. spilleder) dem ved hjælp af en åbenlyst og uhyggeligt magisk indgriben, såsom sorte fugle der bærer dem bort, eller sort nål og tråd der syr dødelige sår sammen. Merlin omgør ikke i bredere forstand ubehagelige udfald, men alene ulykker som ville sætte spilpersonen ud af spillet. Dette trumfer selv træk.

Træk

Med spilmekaniske ***træk*** kan spillerne fremtvinge bestemte udfald og kapre bipersoner til en anden dagsorden end profetien, og dermed have en chance for at undslippe undergangen. Hver spiller starter med ét unikt spilmekanisk træk som understøtter den dagsorden, de arbejder for fra start. I spillets løb kan de få et andet træk, et ”skygge-træk”, igen unikt og knyttet til spilpersonen, som understøtter den modsatte dagsorden. Træk står på side 3 af karaktererne og består af følgende dele:

Navn – for eksempel **Raseriets sværd**.

Baggrund – en kort forklaring af hvilke dele af spilpersonens natur og historie, trækket bygger på.

Offer – kun for skygge-træk. Det angiver hvad man skal gøre for at få adgang til trækket. F. eks. skal Lady Ginevel skære sit lange, smukke hår af for at få adgang til trækket **Raseriets sværd**.

Krav – siger hvad man skal gøre i fortællingen for at få lov til at rulle terningen og anvende mekanikken. F. eks. kan Lady Ginevel bruge **Raseriets sværd**, når hun *i raseri slår til med et sværd for at hævne et overgreb mod sig selv eller en anden*. Det tæller altså ikke som at bruge trækket hvis hun bruger en økse, handler i koldt blod eller forsværer sig mod nogen som ikke tidligere har begået overgreb. Så er det systemløst spil og udfolder sig som sådan.

Mekanik – angiver hvad man skal rulle på terningen, og hvad der så sker ved det. Dette er stort set ens ved alle træk, den store forskel er hvad den tilhørende menu på tre punkter indeholder. F. eks. siger **Raseriets sværd**: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker (dvs. den formentlig tilspidsede situation afgøres

systemløst). På 3-10 har du succes og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser, hvis du IKKE vælger punkt to.

Menu – alle træk har tre punkter, og man får ved succes lov til at vælge to. Således får man aldrig alt, hvad man vil have, og selv succes kræver hårde valg. * angiver at punktet kan anvendes på andre spilpersoner, † angiver at man ved at vælge punktet **UNDGÅR** at lide skade, og ♥ angiver at punktet kan erobre en biperson til en dagsorden. Menuen for **Raseriets sværd** ser således ud:

1: * Du sårer eller dræber din fjende, dit valg. (*Hvis ikke man tager dette, besejrer man ikke sin modstander. Det kan dog godt give mening at fravælge dette til fordel for de andre punkter. Trækket her virker mod et individ, ikke en hel hær.*)

2: † Du bliver ikke selv såret under kampen. (*Hvis IKKE man vælger dette punkt, BLIVER man såret.*)

3: ♥ En brite eller saxer beundrer og respekterer din styrke og retfærdige vrede. (*Dette punkt kaprer en biperson til dagsordenen sameksistens, og har her konkret baggrund i briternes manglende respekt for kvindelig voldsudøvelse og saxernes manglende respekt for briternes styrke.*)

Det er for så vidt stadig Merlin som udmønter **konsekvenserne** ud fra spillerens valg i menuen, men som spilleder skal du pinedød være trofast mod spillerens valg og hensigt, og troværdighed/sandsynlighed er kun en mindre faktor. F. eks. kan Lady Ginevel med **Raseriets sværd** dræbe den stærkeste og mest veludrustede ridder, uanset at hun selv har brækket venstre arm og er i underkjole, hvis bare hun opfylder kravene, ruller 3+ og vælger at dræbe sin

modstander. Spilleren og Merlin finder sammen ud af hvilken biperson der bliver kapret, hvis ♥ kommer i spil.

Når man udmønter konsekvenser, bør man for så vidt det overhovedet giver mening rykke handlingen fremad – trækkene skal ikke bruges til runde-for-runde kamp og anden detailstyring!

Hvis to træk tårner frontalt sammen i **konflikt**, typisk to kamp-orienterede træk, kan de ikke begge lykkes. I så fald ruller begge, og hvis begge har 3+, vinder den højeste terning. Står de lige, taber begge og Merlin bestemmer udfaldet. Spilmekanisk konflikt er dog ikke typisk. I det sjældne tilfælde at spillere bruger træk direkte mod hinanden vil det som regel bare være én spiller som bruger mekanik på en anden.



Setting

Vi befinder os i ridderromancernes Britannien. I teorien er det England i 500-tallet, men spillets verden har meget lidt at gøre med de folk som faktisk boede der på den tid, både briter og saxere. Spillets briter er bygget over fransk-normannisk hofkultur fra det 12. og 13. århundrede (den kultur som frembragte den første opblomstring af ridderromancer), mens spillets saxere er fantasy-vikinger som har fået en smule ridder-kultur.

Havet og de Hule Høje er pseudo-historisk fantasy. Umiddelbart ligner det low fantasy, men der er elver-magi som kan komme i spil, når spillerne anvender det, og selv om det er lidt subtilt fra spillets start, så kan det godt ende med folk der får stjerner ud af nattehimlen og kaster dem som flammende tordenkiler mod deres fjender. Merlins magi kan også gribe ind på drastisk og uhyggelig vis undervejs, hvis spillerne beder ham om hjælp. Det er værd at bemærke sig at stort set alle fantastiske indslag vil blive udløst af spillerne.

Teknologi? Det er noget med riddere i ringbrynjer, og så er det ikke noget, I skal bekymre jer så meget om.

Den fulde forhistorie kan du læse på bilaget **Forhistorien**, side 25.

Hvad vi ignorerer

Settingen nedtoner som ridderromancerne klasse voldsomt, så det næsten kun er adelige og deres tjenere der findes. Der var en landsby i en tidligere version, men den blev sparet væk. Scenariet ignorerer religion fuldstændig for at holde fokus på etnicitet og køn.

De to folkeslag – og elverfolket

Briter værdsætter ynde, beherskelse, fornem pragt, vin, skønjomfruers dyd og ridders ære. Visse briter beundrer saxernes livsmod. Britiske kvinder er ikke krigere. De bærer navne som Elad, Merin, Olwen og Valhaut.

Saxere værdsætter styrke, hæder, morskab, mjød og imponerende bæltespænder. Visse saxere beundrer briternes skønhed. Særligt stærke og aggressive saxiske kvinder kan være krigere. De bærer navne som Coelred, Ortheld, Raedburh og Wolfreid.

Elverfolket tåler ikke jern og sollys, og lever skjult i De Hule Høje. De hyller sig i illusioner og fremstår som vidunderligt smukke og fornemme folk. Elverfolket er manipulerende og grusomme, og betjener sig på grund af deres svagheder typisk af menneskelige agenter. Morgan le Fay er deres dronning. Måske var hun engang menneske.

På bilaget **Folkeslag**(side 30) er disse gentaget for spillernes skyld.

De fire huse

I ***Havet og de Hule Høje*** er det sydøstlige Britannien for overskuelighedens skyld kogt ned til fire adelshuse. Spillet varer trods alt kun fem timer. Der er to britiske adelshuse (hvoraf spilpersonernes er det ene) og to saxiske. Alle husene har en stil og en politisk linje fra start, men rummer tvivl og potentiale for kursskift – ganske som hver enkelt spilperson. De er præsenteret

som stamtræer i bilagene (side 32-33), og på bilaget Merlins bipersoner (side 48). Hvis begge et hus' riddere dør, finder du bare på én til. De har en hær, trods alt.

Hus Arwyr er spilpersonerne. De er kendetegnet ved at have været meget pragmatiske i de tyve år siden Arthurs død. Nogle vil endda mene at de har sat en del af deres ære over styr med kompromisser og taktiske tilbagetog, men på den anden side er de i live og stærkere end nogensinde, hvilket er mere end man kan sige om de fleste britiske huse. Arwyr's retning er fra start af klart rettet mod sameksistens og alliance med de britiske saxere, fordi dette er Lord Ambroses politik. Læs spilpersonerne og afsnittet ”Arwyr's konflikt” for at lære dem nærmere at kende. Der er angivet en håndfuld navne på riddere og tjenestefolk på husets oversigtsark. De kan gives indhold efter behov, af dig eller af spillerne, men bør ikke være vildt markante.

Hus Bedrydant er stejle, konservative briter. Hus Bedrydant's retning fra start er konflikt med saxerne, men Lady Elaines håb om en fremtid for slægten kan bringe Bedrydant over til at støtte sameksistens. De tror meget på rent britisk blod.

Lord Bedivere er tidligere ridder af det Runde Bord og nu en bitter, langskægget olding som i de fleste sager støtter sig til sin yngre kone.

Lady Elaine er en smuk og stolt midaldrende kvinde som er gravid med sin mand Bediveres barn og i det daglige regerer huset.

Sir Lanval er Bediveres arving og søn fra et tidligere ægteskab. Han er dygtigere som digter end som ridder og er ikke helt kommet sig

efter sygdom i vinters. Lanval er aggressivt nostalgisk efter den tabte guldalder, og frygter sin stedmor Elaines ambitioner.

Lady Ursula er Elaines lillesøster. Ursula er ung, smuk, blid og bekymret for en fremtid, hvor der ikke er plads til folk som hende.

(**Sir Aglomar** er midaldrende og sørger over de gode, gamle dage. Han er åbenmundet når han er fuld, hvilket ikke sjældent er tilfældet.)

Hus Hengist er ærekære og ambitiøse saxere. Hus Hengist's retning fra start er alliance og sameksistens, men deres stolthed kan nemt bringe dem i konflikt med briter til et punkt, hvor de går i krig.

Lord Esk er efter sin far Octas død for nylig blevet husets herre, og Esk er endnu ugift. Esk er stolt og meget ambitiøs men også pragmatisk. Hans endemål er at blive konge over Britannien. Han er Sir Hengist's storebror.

Lady Reinhild er moster til Esk og til spilpersonen Hengist den Yngre. Hun arbejder for sit hus' storhed, og frygter britiske rænker og trolddom. Da hun var yngre, havde hun en affære med den berømte, britiske Sir Gawain, og fik med ham sønnen Dietheld.

Sir Dietheld er søn af Lady Reinhild og Sir Gawain, og nu er han den måske stærkeste ridder i hele landet. Han er impulsivt voldelig men også optaget af hvad ridderære og ridderlighed betyder – hans arv fra sin far.

(**Sir Oswulf** er en lattermild saxisk ridder, som foragter svaghed.)

Arving: Teknisk set Sir Hengist, men Reinhild og Dietheld vil gribe magten hvis Esk dør og Hus Arwyr på nogen måde er mistænkt.

Hus Horsa er voldelige saxere, tæt på at være rene røverbaroner. Hus Horsas retning fra start er konflikt, men de kan bringes til at støtte sameksistens, hvis Arwyr sætter sig i respekt og måske spiller på Lord Saewins frygt for sin fremtid under dronning Kriemhild.

Lord Saewin, midaldrende sønnesøn af Horsa, er grådig, skrappeløs og bekymret for sin slægts fremtid.

Lady Giselle var engang en ung, britisk adelsdame som Lord Saewin røvede og ægtede for at gøre krav på hendes slægts land. Nu har hun født hans arving Hrotwald og tjent som husets frue i femten år, så hun har opgivet den britiskhed som ikke beskyttede hende, og er nu mere saxisk end saxerne.

Hrotwald på 12 år er Saewins arving. Han har travlt med at vokse op og blive en farlig, saxisk ridder.

Sir Adelheid er kvindelig ridder og Saewins stærkeste kriger, frygtet for sin kombination af koldblodig snuheit og blodtørstig vildskab. Hun er stolt af sin styrke og jovialt brutal, men hemmeligt higer hun efter briternes skønhed. Hun er dog ikke afklaret om hvorvidt hun vil være være smuk selv, røve smukke ting eller gå i seng med smukke briter.

(**Sir Goswin** affekterer britisk ridderskab men kæmper helt ustyrligt beskidt.)

Politiske ægteskaber er vigtige. Lord Esk vil f. eks. gerne giftes med Ginevel og dermed blive arving også til Arwyr's jord og magt. Lady Ursula Bedrydant er derimod ikke arving, eller særlig vigtig –

hun er simpelthen ikke fin nok til en mand, der har ambitioner om at blive britisk konge. Så vil han hellere bejle til den barbariske dronning Kriemhilds hånd... Alt dette blot for at sige at det er virkelig vigtigt for spillets troværdighed, at bipersonerne holder politiske og status-mæssige hensyn for øje ift. giftermål. Husk punkt A i systemløst afsnittet.

Geografi er mindre vigtig. Bagest i scenariet er et kort i middelalderlig stil. Det tager fra nogle dage til en uges tid at rejse mellem borgene. Hvis nogen spørger til byen på øen ud for sydkysten, blev den brændt ned til grunden af saxiske sørøvere forrige år.

Morsomme bipersoner?

Det er OK at der en gang imellem opstår en sjov situation, men grundlæggende bør du tage dine bipersoner alvorligt. Specielt Sir Adelheid og Sir Lanval har komisk potentiale hvis de overlever prolog-scenerne. Men både Adelheids forvirrede længsel efter skønhed og hendes afstumpede brutalitet vinder ved at blive fremstillet som virkelige ting, og Lanval er i bund og grund en tragisk figur – ikke stærk nok til den brutale tid han lever i, med et talent som havde gjort ham til en stjerne i en mere fredelig tid. Han er på én og samme tid arving til det Runde Bords herlighed, og socialt og fysisk udsat, og det har gjort ham dyster og selvdestruktiv. Og Så får han serveret et forvirrende håb i form af trolddoms-styrke.

Arwys konflik

Dette afsnit opridser den centrale konflikt mellem spilpersonerne. Du kan stykke den sammen ved at læse dem alle og sammenligne, men her er en oversigt. Personerne er:

Lord Ambrose den pragmatiske, far. Den officielle leder af Huset, men det kan ændre sig i spil.

Lady Isoré den konservative, mor. Hun smeder rænker bag sin mands ryg.

Lady Ginevel, datter som var vild drengepige, men nu er blevet om muligt mere britisk-konservativ end sin mor.

Sir Hengist den Yngre, fostersøn og oprindeligt gidsel fra Hus Hengist, men nu et højt skattet medlem af familien og vild med alt hvad der er britisk og ridderligt.

Ambrose og Hengist kæmper for sameksistens, Isoré og Ginevel for elverfolkets genkomst. Alle er dog i tvivl og kan potentielt skifte side, og det er ret vigtigt for spillet at de elsker hinanden uanset deres uenigheder.

Når spillet går i gang er det Ambroses plan at få Ginevel gift med Lord Esk. Dette ægteskab ville være et vigtigt skridt hen imod at befæste alliancen mellem briter og britiske saxere. Både Esk og Hengist er sønner af Lord Octa af Hus Hengist, som døde for nylig.



Isoré er bittert imod denne plan, og har opdraget Ginevel til at modsætte sig den. Grunden er at Isoré havde en affære med Octa for atten år siden da han var fange hos Arwyr. Ginevel derfor er søster til Esk og Hengist, og ægteskab ville være incest. Isoré kan dog dårligt forklare sig uden at tilstå sin affære og slæbe sin ære gennem sølet, så i stedet smeder hun rænker og elver-trolldom. Isorés hemmelighed er plottets drivkraft, uanset om den bliver afsløret eller ej – hvilket den sandsynligvis bliver, og ellers kommer den frem i epilog.

Merlin og kunsten at sætte scener

Som spilleder er Merlin din måde at dramatisere bureaukratiet omkring plot og scenesætning, hvilket dels vil give dig muligheder for at more dig, og dels vil hjælpe spillerne med at forblive *in character*, selv når de ikke lige er på.

Merlin! Du er den gale, geniale profet og troldmand som hævdede Arthur op til konge over briterne, og som selv blev offer for en troldkvindes elver-magi da hun forførte dig, franarrede dig dine hemmeligheder og spærrede dig inde i et kristtorn-træ i en fortryllet skov. Der ligger du nu, i en trolddoms-dvale som nærmer sig de tredive år. Men selv i din magiske søvn er du mægtig, for som profet drømmer du sandt. ***Havet og de Hule Høje*** er din drøm. Fordi du ser ved hjælp af din profetiske gave snarere end dine øjne har du svært ved at se ting der ikke peger frem mod dine mørke forudsigelser, som du dog håber ikke bliver til virkelighed – for det vil betyde at din og din konges arv bliver knust. Du har derfor udset dig Ginevel, Hengist, Ambrose og Isoré af Hus Arwyr, for her er fire mennesker for hvem du har set en skrækkelig fremtid, og i hvem du fornemmer et potentiale for at trodse din profeti. Måske kan de med deres styrke og kærlighed gøre en forskel.

Scenesætning

Du sætter scenerne i spillet. Grundlæggende vil det sige at du siger *hvor* scenen udspiller sig og *hvem* der er til stede. Hvis scenen starter i bevægelse – hvis der sker noget, som fra starten af aftvinger en reaktion fra spillerne (og det er ofte en god idé!) – siger du også det.

I ***Havet og de Hule Høje*** er der to typer scener. ***Handlings-scenerne*** er de ”normale” scener, hvor folk gør store og vigtige ting med afgørende konsekvenser for fremtiden. Dem spiller vi for at finde ud af hvad der sker. ***Familie-scenerne*** er små mellemstykker, hvor vi i meget kort form ser familiemedlemmerne tale sammen, eller for den sags skyld være tavse. Dem spiller vi for at få begivenhederne sat i perspektiv, og for at minde os om at spilpersonerne er en familie. Du bør sætte en familie-scene hver gang der er gået to eller tre handlings-scener, gerne når du har brug for en tænkepause som spilleder ELLER når du er nysgerrig på en bestemt relation eller på bestemte spilpersoners meninger om noget, der er sket i en handlingsscene. Der er en enkelt hybrid mellem de to, familie-rådet, og handlingsscener kan indebære sammenstød mellem familiemedlemmer i anden akt. Se bilaget Merlins vejledning til scener, side 46.

Handlingsscener

Dem spiller vi for at finde ud af, hvad der sker. En handlingsscene indeholder en række bestemte elementer. Normalt sætter du scener ud fra to kriterier, som kommer til at ligge meget lige for, nemlig *hvad spillerne har tænkt sig at gøre* (du er velkommen til at spørge) samt *påtrængende konsekvenser af deres tidligere handlinger*. I øvrigt er det ofte en god idé at tænke på spilpersoner, som ikke var med i sidste handlingsscene, og i hvert fald hvis de har siddet ude i to. Hvis et par spillere slipper dramaet og går i problemløsnings-mode i mere

end en enkelt scene, kan det være en idé at lægge vægt på dramatiske konsekvenser af tidligere handlinger i den næste scene eller to, så de ikke bare i ro og mag kan flytte brikker rundt på det politiske kort. Handlingsscenerne i prologen er ret nøje definerede, og deres udfald (specielt når det er katastrofalt) giver form og retning til det efterfølgende, mere frie spil. Bag i scenariet finder du et katalog med idéer til handlingsscener til resten af scenariet – foruden en punktforms-vejledning til scenesætning. Her er elementerne i en handlingsscene opregnet.

Hvor. Et sted, med en kort beskrivelse som giver mindst ét element af kulør. Ikke nødvendigvis noget stort ord-maleri, men noget som stimulerer spillernes fantasi. Og vejret, for det er stemnings-sættende og får en scene til at forekomme mere virkelig.

Hvem. Hvilke spilpersoner og bipersoner er til stede? Med en kort beskrivelse eller påmindelse om hvem de er og hvordan de passer ind, og et element af kulør, som evt. antyder Merlins mening om bipersonerne. Det klart vigtigste om bipersonerne er deres *motivation*, som du viser gennem hvordan du introducerer dem, eller slet og ret fortæller om, hvis det ikke falder naturligt at vise det. Du er trods alt profet og ved den slags. Og det vigtigste ved deres motivation, når I er rigtig i gang, er hvordan den hænger sammen med spilpersonernes indflydelse og tidligere handlinger.

Hvad skal til at ske. Hvis Lord Bedivere tropper op med sit følge for at søge oprejsning eller hævn, bør ingen ved bordet være i tvivl om det. Hvis scenen sættes på baggrund af spilleres hensigter, bør scenen sættes, så det ligger lige for at spillerne kan forsøge at gøre hvad de vil. Måske med udfordringer og benspænd, men de skal ikke være tvunget til at spille sig gennem en masse benarbejde, før de kan komme til at rykke.

Handlingsscener bør have fokus på hvad der sker, med klar fremdrift, hvor familiescener kan være mere dvælende. Når ting er sket, og specielt hvis spillere har rullet terningen for brug af mekanik, er det næsten altid på tide at afrunde scenen. I sjældne tilfælde kan det hænde at to eller endda tre spillere bruger mekanik i en scene, men gør kun plads til det hvis det simpelthen ikke giver mening at klippe scenen efter den første brug af mekanik. Derefter gør du regnskabet op.

Du klipper handlingsscener ved at sige noget i retning af ”Sådan gik det til...”, mens du gestikulerer profet-agtigt.

Konsekvenser af scenen. Først og fremmest skal konsekvenserne flyde naturligt fra hvad der er sket i scenen, og de skal under ingen omstændigheder nedtones. Spillet lever af at handlinger har konsekvenser. Desuden er det virkelig vigtigt, at hvis spillere med succes har brugt mekanik skal konsekvenserne være trofaste over for spillernes valg fra deres træk-menuer, både positive konsekvenser som de har tilvalgt og negative konsekvenser som de IKKE har fravalgt. Hvis de har brugt mekanik og fejlet, skal du ud fra den formentlig tilspidsede situation kompromisløst vælge konsekvenser ud fra dine og bipersonernes dagsordener og hvad der er troværdigt. Hold ikke igen, men hvad der bedst tjener dagsordenerne er ikke *nødvendigtvis* spillernes totale nederlag og fiasko, uanset at de har fejlet et terningslag. Det er også muligt at du skal jonglere med flere dagsordener, som f. eks. hvis der flyder konsekvenser af både en dagsorden-kapret bipersons reaktion OG af et tilfældigt udfald såsom en jævnbyrdig kamp, der per definition tjener dine profetier.

På ét punkt bør du dog være varsom: *Direkte fremstillet seksuel vold og ydmygelse, og vold mod mindre børn.* De ødelægger dagen for lidt for mange spillere, og jeg er sikker på at du kan finde noget andet, som er både meningsfuldt og drastisk.

Konsekvenserne må gerne udspille sig *over tid*. Spillets handling bør udspille sig over adskillige måneder, og hvis det giver mening at fortælle scenens efterspil som oplæg til at der går en uge eller to, er det fint. Det kan hænde at en scene uundgåeligt følger lige i hælene på en anden, men hvis du overhovedet kan kringle dig ud af det, bør der aldrig ligge mere end to handlings-scener på samme dag.



Familiescener

Sæt en for hver 2-3 handlingsscener for at skabe perspektiv, eller slet og ret for at vinde tid til at overveje næste handlingsscene. Familiescener handler om spilpersonerne og deres indbyrdes forhold og minder os om at de er en familie og elsker hinanden. De bør så vidt muligt være både korte og lidt dvælende. Du sætter og afrunder dem lidt simplere, således:

Hvor. Et sted hvor det giver mening at have nedenstående ”hvem” til stede i en situation, hvor de har mulighed for at tale frit. Sæt et enkelt element af kolorit på stedet, men spar det store ord-maleri. Og vejret.

Hvem. Typisk to spilpersoner som du har en interesse i at se sammen. Måske beder spillere om en familie-scene?

Endelig er en vigtig del af kunsten at sætte en familiescene, at du minder dem om at de kan sige hvad de vil eller beskrive deres tavse karakterer, at der ikke behøver at ske noget og at det er helt OK hvis scenen bliver meget kort. Nogle gange vil det komme til en halvlang samtale (som du gerne må klippe hvis den kører i ring), nogle gange vil det være meget kortfattet eller bare talende tavshed.

Du klipper ved at sige ”tak” og straks sætte næste handlingsscene.

Familie-rådet er en variant af familie-scene som opstår, hvis hele familien faktisk sætter sig sammen og taler om deres problemer. Hvis det sker, og samtalen ikke kører i ring, skal det have lov at udfolde sig. Det kan meget vel betyde at konflikterne kommer frem i det åbne (hvis ikke de allerede er det), og dermed udløser starten af anden akt.

Det store eksempel

Her er et eksempel på hvordan en handlingsscene kunne udspille sig, her prologscene 3, med to forskellige slutninger. Bemærk at *Hvor* og *Hvem* ikke bliver fremstillet separat, men begge dele kommer med. Regi-bemærkninger i [*kursiv*].

[*Baggrund: i prologscene 1 i dette spil fejlede Lord Ambrose sit terningslag for at besejre Sir Adelheid, og hun ydmygede og bestjal ham, og han fik ikke frelst den britiske dreng, hun havde bortført. Adelheid er stærk, så hun vinder generelt i kamp. Hun er ikke påvirket, og tjener profetien. I prologscene 2 vandt Lanval en turnerings-dyst over den saxiske favorit ved trolddomshjælp fra Lady Ginevel, som også valgte at få Morgan le Fay til at besøge Lanvals drømme. Lady Giselle har ikke haft kontakt med spilpersoner før og tjener derfor Merlins profetier, og som sit hus i almindelighed er hun ikke briterne venligt stemt – skønt hun af blod selv er brite, regner hun sig nu som saxoner.*]

Merlin: [*Tager sig dramatisk til hovedet og holder en hånd op.*] Jeg ser et syn! **Sir Hengist**, Lord Ambrose har sendt dig ud for at gå på jagt sammen med **Sir Lanval**, arving til Hus Bedrydant, for at pleje venskabet mellem jeres huse. Han er mere dystre end sædvanligvis men fortæller ikke at hans drømme besøges af Morgan le Fay. [*Her afslører Merlin Lanvals drømme.*]

[*Ginevels spiller smiler meget snedigt.*]

Hengist: Jeg gør mit bedste for at være opmuntrende selskab.

Merlin: I dit charmerende selskab har han svært ved at holde den dystre mine, men det kræver arbejde at holde stemningen oppe. I solskin [*her kom vejret*] rider I gennem en stor, vild skov på jagt efter

hjorte og kommer til en lysning, hvor der står et par pavilloner, pelskantede som saxonerne ynder det. Over dem flyver Hus Horsas banner.

Ambrose: Hus Horsa? Var det ikke hende den fæle røver Sir Adelheid? [*Ambrose er ikke i scenen, men hans spiller er ved bordet. Nogle gange snakker spillere i praksis, og lidt er OK.*]

Merlin: Det er sandt. Og I ser hende da netop kaste sig i sadlen, så hun ikke er forsvarsløs mod jer. Frem fra pavillonerne træder **Lady Giselle** af Hus Horsa, i en lidt grov kjole men med et stort bæltespænde som lyner af guld. For femten år siden blev hun røvet fra sin nu faldne britiske familie af Lord Saewin af Hus Horsa, men hun er nu hans frue og har født hans arving. Giselle gløder noget mistroisk på jer, men nejer så og inviterer jer ind i lejren. Adelheid er her som Giselles livvagt, og hendes hånd er ikke langt fra sværdskaftet. Sir Lanval lægger også hånden på sit sværd...

Hengist: Så, Sir Lanval, det ville være uhøfligt at besvare sådan en invitation med våben. Lad os være belevne som ordentlige briter!

Merlin: Sir Lanval fjerner tøvende og med dystre mine hånden fra sværdet og stiger af hesten. I træder ind i lejren, hvor Lady Giselle egenhændigt serverer brød og mjød for jer.

Hengist: Jeg ignorerer Adelheid. Glimrende mjød, Lady Giselle!

Merlin: Lanval skærer en lille grimasse. Hvis ikke du havde glemt din britiske arv, ville du have serveret en hæderlig vin. Giselle blegner af vrede. Jeg har lært at værdsætte saxonernes honning-drik over det sure, britiske sprøjt.

Hengist: Jeg prøver på at afbryde dem! Vejret tegner godt for både druer og honningbier!

Merlin: De to stridende hæver stemmerne i deres skænderi, og snart har Lanval tilbudt Giselle at befri hende fra hendes saxiske bortførere, og hun har svaret at han må være fra forstanden. Til hvilket Lanval svarer at så er hun en røverbarons hore. Så udfordrer hun ham til tvekamp, med Sir Adelheid som forkæmper. [*Merlin spoler her hastigt igennem en samtale mellem to bipersoner.*] Adelheid er berømt for styrke og vildskab, Lanval for sine smukke rim – skønt han selvfølgelig besejrede Sir Dietheld i turneringen. [*Merlin antyder her udfaldet, hvis det kommer til kamp.*]

Hengist: Stop! Jeg bruger mit træk!

Merlin: Så skal du lige ramme kravet.

Hengist: Right! Lad mig se... er Giselle saxer nok til at jeg kan få hende og Lanval til at slutte fred? Jeg skal bede en brite og en saxer holde fred, og sige min sætning.

Merlin: Klart!

Hengist: Mit navn er Hengist, og jeg er søn af de britiske øer! Giv nu hinanden hånden og hold fred! [*Ruller 1t10, får 3.*] YESS!! Så skal jeg vælge to på menuen, ikke?

Merlin: Jo.

Hengist: OK, de skal selvfølgelig afstå fra strid. Hmm, det lyder ikke så fedt med at nogen skulle synes at jeg er forræder, men det er på den anden side ret fedt at få nogen til at spille med på alliance og sådan. Jeg vælger den med at beundre hinanden på grund af mig. Kan det blive Giselle? Det ville give mening at jeg mindede hende om at britisk kan være lækkert.

Merlin: Det giver fin mening. OK, så bedst som Lanval og Adelheid skal til at slås afbryder du, og påvirket af din charme og vilje giver Giselle og Lanval hinanden hånden og tager deres hårde ord i sig igen. Da du og Lanval senere bryder op, ser Adelheid skuffet efter jer, næsten sultent. [*Bemærk fast forward til scenens slutning efter at mekanikken har udløst spændingen*] Lanval er meget fåmælt, og mumler noget om de onde tider, hvor briter klæder sig ud som saxere, og saxere som briter, og for øvrigt kunne han sagtens have besejret hende saxer-svinet [*og hermed er det signaleret, at Lanval nu regner Hengist for en saxer forklædt som brite*].

Hengist: Den sved! Nå, jeg skal hjem til far og tale om at slutte fred med Hus Horsa. Jeg prøver at være munter, indtil det bliver alt for akavet.

Merlin: [*Hæver armene i en manende gestus.*] Og således håndte det, at Sir Hengist såede et frø af freds-længsel i Lady Giselles sind. Det bliver spændende at se hvad der bliver af det, nu hvor Sir Lanvals sind er fuldt af vrede og elver-drømme...

[ALTERNATIVT UDFALD: Men hvad nu hvis Sir Hengist havde fejlet i sin brug af trækket? Vi går lige lidt tilbage og tager den derfra.]

Hengist: Mit navn er Hengist, og jeg er søn af de britiske øer! Giv nu hinanden hånden og hold fred! [*Ruller 1t10, får 2.*] PIS!! Hvad nu?

[*Merlin tænker sig om et øjeblik og bemærker sig at Sir Lanval pga. Ginevels trolddom er præget af elver-folket, og derfor er tilbøjelig til at reagere utilregneligt og på måder som skader de sociale bånd omkring ham, gerne i overensstemmelse med hans etniske idealer.*]

Merlin: Pludselig springer Sir Lanval frem og griber Lady Giselle og

slæber hende hen til sin hest. Sir Adelheid trækker med et rasende råb sit sværd og angriber dig.

Hengist: Vent! Hvad?!? Jeg prøver på at stoppe Lanval!

Merlin: Så du vender ryggen til Sir Adelheid, da hun angriber dig?

Hengist: Nej! Fuck! Jeg forsvarer mig og råber, Lad os sammen stoppe den vanvittige Lanval!

Merlin: Sir Lanval rider bort i skoven med Lady Giselle. Sir Adelheid regner dig for Lanvals kumpan og stoler ikke på dig, og driver dig tilbage med rasende angreb. Du har aldrig stået over for så brutal vildskab før, og du er ikke sikker på at du kan stå imod særlig længe. [*Antyder hermed at Hengist vil tabe kampen, hvis den fortsætter.*] Hun hvæser, Overgiv dig, køter!

Hengist: Det er måske meget fornuftigt ud fra hendes synspunkt. Det lyder ikke som jeg kan klare hende, og jeg har ikke kampmekanik som far. Kan jeg tvinge hende til at slutte fred?

Merlin: Nej, vi er ved at udspille konsekvenserne af at din evne fejlede, så du kan ikke rulle igen. Vil du overgive dig og lade dig tage til fange, eller vil du prøve på at klare kampen?

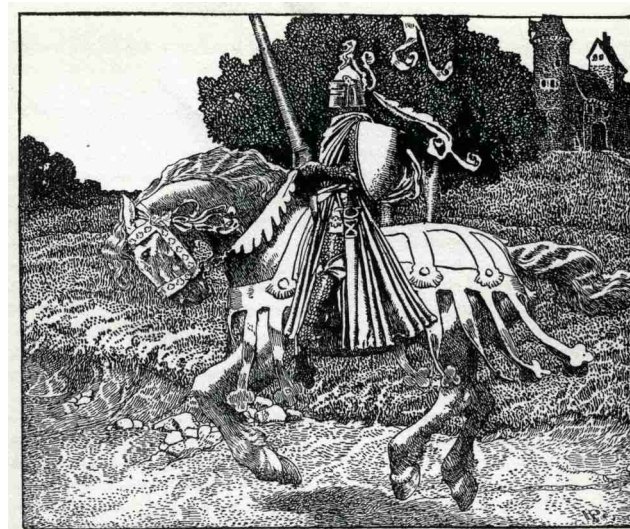
Hengist: Jeg har ikke lyst til at blive lemlæstet, og jeg gider ikke være gidsel nu. Kan jeg ikke bruge den dér profeti-evne?

Merlin: Jo, du skal bare bede mig om det.

Isorés spiller: Red dig selv, min søn! [*Isoré er heller ikke til stede, men tilråb kan forekomme, og er også OK i begrænset omfang.*]

Hengist: Merlin, dette er ikke den skæbne, du har fordømt mig til!

Merlin: Sågerne. Store, sorte fugle slår ned over dig og bærer dig langt bort fra den overraskede og rasende Sir Adelheid. De sætter dig til sidst ned i skoven ikke langt fra slottet Arwyr. Således hændte det at Sir Lanval af Hus Bedrydant bortførte Lady Giselle af Hus Horsa og dermed udløste åben strid. Og Sir Adelheid føler sig i den grad snydt for sit retmæssige bytte!



Spillets forløb

For en opsummering, se Merlins forløbs-oversigt (side 24).

Forhistorien

Forhistorien kan med fordel serveres på forhånd. På Fastaval vil den blive læst op til holdfordelingen, og spiller I andetsteds, bør teksten sendes til spillerne på forhånd. Ellers læser du den op som det allerførste, før folk forfalder til indledende sniksnak. Forhistorien er et separat ark under bilag (side 25).

Velkomst

Brug et øjeblik til at sige pænt goddag til hinanden. Før samtalen vandrer for vidt, så bed spillerne hver især kort fortælle hvad de forbinder med kong Arthur og ridderne af det Runde Bord. Brug tiden mens de taler til at organisere dine hjælpe-ark, gerne på et sidebord. Hvis du ikke er velsignet med stærk sans for timing, så overvej at sætte en alarm (på brummer) til to timer før spilblokkens slutning, for at minde dig om at rykke til anden akt hvis spillerne ikke allerede har udløst den.

Introduktion til tromme-øvelserne

Når spillerne er nået bordet rundt med at fremlægge deres forventninger, præsenterer du dem for tromme-øvelserne ud fra Tromme 0, som er fiktions-fri træning i formen. Brug den til at fokusere dem med en konkret aktivitet, til at finde formen selv (det

er ret vigtigt at du hæver stemmen i trin) og til at tjekke med dem at de faktisk kan høre og forstå dig hele vejen igennem. Kort fortalt går øvelserne ud på at spillerne lukker øjnene, og du fortæller noget. Undervejs sætter du dem først i gang med at nynne, så i gang med at tromme med to fingre på bordet, og så afslutter du ved at slå en håndflade i bordet. Tromme-øvelserne er at finde mellem bilag (side 26 til 29).

Introduktion til settingen, kort og folkeslag

De har allerede fået forhistorien, men nu er det tid til at præsentere mere systematisk. Læg kortet (bagest i scenariet) på bordet og fortæl at det er pseudo-historisk fantasy. Introducér så briter, saxere og elverfolk ud fra hjælpearket Folkeslag (side 30), oprids at der er fire Huse, to britiske og to britisk-saxiske, som trues af dronning Kriemhild hinsides havet. Spillerne er Hus Arwyr.

Casting, læsning og pause

Introducér karaktererne udfra casting-arket (side 31) og lad spillerne selv vælge. Hvis nogen kaprer en spilperson meget hurtigt kan du bede dem om at vente med at træffe et endeligt valg indtil alle har udtrykt en mening. Når karaktererne er fordelt, uddeler du de første to ark af karaktererne og beder dem læse. Samtidig holder I en pause her så de har ordentlig tid til at læse og tage sig af behov. Og hvis du fornemmer at nogen har læseproblemer kan du diskret og elegant spørge i pausen om de har brug for hjælp.

Navneleg

Ikke alle har lige nemt ved arthurienske navne, men det er heller ikke så stemningsfuldt hvis folk hedder Tom og Jane – derfor en lille navneleg. Tænk det som en sær drøm, hvor I sidder sammen til et måltid, men i stedet for at tale sammen tiltaler I kun hinanden ved karakter-navn (du er Merlin, og deltager som sådan). Bliv ved indtil alle har sagt alle andres navne uden at kludre i dem. Det burde ikke tage mere end et par minutter.

Introduktion til de fire Huse

Introducér kort de fire Huse, og forklar at de er det menneskelige landskab, scenariet udspiller sig i. De vil blive nærmere introduceret i løbet af prolog-scenerne, her er bare den overordnede idé. Efterhånden som du introducerer dem, hænger du deres stamtavler op eller lægger dem frem på bordet (de er side 32 og 33).

Spilstil og introduktion til mekanikken

For det første er det ikke intriger som I spiller for at udmanøvrere hinanden, det er *drama*, der handler om intriger. Det vil sige at I kommer til at høre om hinandens planer og handlinger, også selv om det i fortællingen er dybt hemmeligt. Så spil efter dramaet, og efter jeres karakterers tro og tvivl, og leg med kærlighed og had, handlinger og konsekvenser – så bliver det godt.

For det andet er I *ikke* et party, og en del af tiden kommer I til at være tilskuere. Følg med og nyd spændingen og fortællingen. I skal nok komme til, og I vil få et bedre spil hvis I engagerer jer i begivenhederne og de andre karakterer.

For det tredje er spillet *systemløst*, så længe ingen bruger mekanik, og det betyder her noget ganske bestemt. Det betyder at Merlin bestemmer hvad der sker, og hvis der er flere troværdige udfald af en situation, vil Merlin altid vælge det, der peger hen imod Merlins profeti.

Mekanik: Der er to mekanikker, træk og profetien. Forklar først profeti-mekanikken og dernæst trækkene.

Trækkene har I hver ét af fra start, og adgang til at anskaffe jer et skygge-træk undervejs ved at bringe det krævede offer. Trækkene består af to vigtige dele, et *krav* som skal være opfyldt i fiktionen for at I kan komme til at rulle terninger samt en *menu af tre punkter*, hvoraf I kan vælge to hvis I slår 3-10 på en t10.

Det første punkt på menuen er altid trækkets åbenlyse hovedformål.

Det andet punkt er altid noget dårligt, som IKKE sker hvis I vælger punkt to, dvs. at I undgår en ulykke ved at vælge punktet.

Det tredje punkt er i langt de fleste træk, og i alle start-træk, at I kan påvirke en biperson permanent med trækkets dagsorden.

Bed så alle om at læse side 3 af deres karakterer, med fokus på start-trækket og *offeret* for at få skygge-trækket. Sig at de ikke skal bekymre sig for meget om detaljerne lige nu, for de får hver en prolog-scene til at lære deres start-træk at kende, og giv dem så et par minutter til at læse. Bed dem om at signalere når de er færdige, og afbryd og driv videre hvis nogen bruger vildt lang tid på at gå i dybden i deres skygge-træk.

Tromme 1

Kør tromme 1 ud fra hjælpe-arket (side 27). Nu går fortællingen i gang, og du etablerer elverfolket som en trussel.

Prolog-scenerne 0-4

Kør prolog-scenerne ud fra scene-kataloget til prologen, side 34-37. I dem må du godt være lidt pædagogisk med at påpege den oplagte mulighed for at bruge et træk uden at tvinge dem, og hjælpe dem med at ramme deres krav. Der er en Merlins oversigt over træk, så du selv kan følge med (side 47).

Første akt

Spilles med støtte i scenekataloget til første akt, side 38-42. Brug gerne oversigten på side 38 over scenerne i første akt til at holde overblik.

Start med at spørge spillerne hvad de gør, med udgangspunkt i hvad der er sket i prolog-scenerne. Forsikr dem om at damerne ikke er låst fast hjemme på slottet – de kan tage med de mandlige karakterer, eller gribe en af Hus Arwys bipersons-riddere som eskorte og ride i en retning.

Hvis der er brug for at der skal ske noget der ikke lige står i scenekataloget, eller hvis scenerne har brug for et kraftigt twist for at give mening i forhold til hvordan spillet udfolder sig, så giv den bare gas. Der er en fare for at spillet bliver lidt famlende i starten af første akt, så hvis ikke spillerne i løbet af de første to handlingsscener har gjort drastiske ting der flytter på situationen, så bør du udfordre dem

så hårdt som overhovedet muligt med konsekvenser fra allerede spillede scener i prologen eller første akt. Scenen *Lord Esk på frierfodder* (1D) er god til formålet. Husk at rotere spotlyset, og hvis en spiller tøver og sidder længe over, kan du sætte familie-scener med dem eller du kan lade bipersoner prøve inddrage dem i planer. Hvis sådan en scene ikke forekommer meningsfuld, eller du virkelig har lyst til at rokke båden, kan du bruge scenen *Et fortryllende besøg*, hvor Morgan le Fay direkte forsøger at rekruttere eller aktivere en spilperson i drømme.

Første akt slutter når mindst én af tre ting er sket:

Konflikten mellem spillerne bryder ud i det åbne, og de bliver tvunget til at tale (eller i værste fald kæmpe) direkte om problemerne.

En spiller skifter side. Dette vil helt konkret give sig udslag i at nogen bringer offeret og får adgang til deres skygge-træk.

Tiden går. Når der er ca. to timer tilbage af spilblokken, bør du under alle omstændigheder rykke til anden akt.

Når det sker, bør du efter indeværende scene gå til Tromme 2 og anden akt. Bemærk at længden af første akt er meget stærkt variabel, og det er OK. Før tromme 2 kan også være et godt tidspunkt til en pause, hvis der er behov.

Tromme 2

I markerer overgangen til anden akt med Tromme 2, som du kører ud fra hjælpe-arket (side 28). Den viser Kriemhilds truende invasion.

Anden akt

I scenekataloget til anden akt (side 43-45) kommer der scener til som er lidt vildere end i første akt – flere af dem er ekstreme udgaver af scenerne fra første akt. Brug evt. overblikket på side 43.

I anden akt skal det stå klart at de er ved at løbe tør for tid, for Kriemhild kommer. Bipersoner handler mere drastisk, for de ved det også. Søg inspiration i scenekataloget til anden akt, men lad dig ikke begrænse af det, hvis det ikke er det, der er brug for. Scenen *Et fortryllende besøg* fra første akt kan stadig bruges til at skubbe til folk, og i det hele taget er du velkommen til at bruge scenekataloget til første akt – bare husk at du skal eskalere.

Anden akt slutter når dramaet er forløst, og vi kan se hvordan familie-relationerne og den politiske kamp vil falde ud, eller når I er ved at løbe tør for tid. Ca. 45 minutter før blokkens udløb bør du under alle omstændigheder begynde at runde af. Afslut indeværende scene, og hvis de har konkrete intrige-bolde i luften, som afgøres af hvordan en spilperson forholder sig, skal de ting kort afklares. Derefter går du til Tromme 3 og epilogen.

For at køre Tromme 3 skal du gøre op med dig selv, hvordan spillet er faldet ud. Har de bygget en alliance som kan stoppe Kriemhild, og har elverfolket nok støtte til at kunne tage magten?

Kan de stoppe Kriemhild? Få tal på hvor mange Huse, der stiller op med fuld slag-styrke til at stoppe invasionen. Tæl et hus som halvt hvis de holder styrker tilbage eller hvis de allerede er skadet af alvorlige kamphandlinger mod andre Huse. Har den britiske modstand færre end tre huse, vinder Kriemhild en klar sejr og hendes horde bemægtiger sig det sydøstlige Britannien. Stiller bare ét

Hus sig direkte på Kriemhilds side i slaget, vinder hun. Kan briterne stille op med tre, vinder de en blodig og dyr men klar sejr. Kan briterne stille op med mere end tre Huse, knuser de Kriemhilds saxere med en hær, der minder ældre folk om kong Arthurs tid. Hus Horsa stiller sig på Kriemhilds side, hvis ikke de aktivt og overbevisende er rekrutteret til alliancen (eller udraderet). Hus Hengist kan finde på at stille sig på Kriemhilds side, hvis deres kongelige ambitioner er blevet ydmyget.

Griber elverne magten? Hvis Morgan le Fay har magt over eller støtte fra vigtige folk fra alle fire huse, tager elverne magten i nattens mulm og mørke. Selv hvis Kriemhild har sejret i slaget, kan de nye saxere ikke stå imod uden civiliserede love. Du kan afgøre det alene på din mavefornemmelse, eller helt konkret se på om der i hvert af de tre andre Huse er mindst én navngiven biperson som er mærket af et elver-træk og ikke af et sameksistens-træk, og om der er mindst én spilperson som kan svare ja til spørgsmålet ”Hvis Morgan le Fay kom til Slottet Arwyr ved nattetid med sit følge, ville du så åbne porten for hende?”

Tromme 3

Ikke overraskende kører du Tromme 3 ud fra hjælpe-arket på side 29, og bruger hvad du har besluttet dig for ved slutningen af anden akt. Her fremstilles Kriemhilds landgang, elverfolkets intriger & position, og det afgørende slag mod Kriemhild.

Epilog

Her fælder du som Merlin din dom over hvorvidt det er lykkedes dem at undslippe dine forudsigelser. Sig klart om Kriemhild bliver stoppet, om Morgan le Fay bliver stoppet og om Lord Esk bliver konge som han så brændende ønsker sig (hvis ikke han er slået med vanvid eller har grund til at hade og myrde alle, bliver han i givet fald en udmærket konge). Hvis Isoré har holdt på sin hemmelighed hele spillet igennem kan du spørge hende om hun tager hemmeligheden om hvem der er Ginevels blods-fader med sig i graven.

Er profetien i kraft, siger du det og fortæller at deres personlige profetier går i opfyldelse. Er de fri af profetien, kan spillerne fortælle lidt om hvordan det går dem. Falder de med hæder i det afgørende slag? Og hvordan går det dem ellers? De overordnede rammer skal holde, og hvis elverfolket tager magten, så er det vilkårene. Lad være med at forfalde til lang snak, bare et eller to indslag fra hver spiller.

FINIS

Hvis det virker relevant, kan du holde en kort debriefing. Hvis der f. eks. har været voldsomme konflikter mellem spillere, eller du i øvrigt fornemmer et behov for at tale om spillet som ikke med fordel kan tilfredsstilles af at fortælle war stories i baren.

Tag først en runde hvor I hver især kort fortæller hvordan I har det lige nu, uden at nogen afbryder eller argumenterer. Sig at det er OK ikke at føle det store, og også helt OK at føle en masse sære ting. Start selv.

Tag dernæst en kort samtale om spillet. Sørg for at alle kommer til orde, evt. ved at stille et par spørgsmål. Rund så af og sig tak.



Merlins forløbs-oversigt

Her er en oversigt over forløbet, som du kan støtte dit til undervejs.

Forhistorien (skal helst være fortalt på forhånd, bilag s. 25)

Velkomst

Introduktion til tromme-øvelserne (Tromme 0, bilag s. 26)

Introduktion til settingen (Folkeslag bilag s. 30)

Casting og læsning (casting-ark til spillerne s. 31) ...læs s. 1 og 2 af karaktererne, kombinér gerne med en pause.

Navneleg ...som en samtale, hvor I kun siger karakter-navne.

Introduktion til de fire Huse (Stamtavler s. 32 og 33, Merlins bipersoner s. 48)

Spilstil og introduktion til mekanikken ...de får s. 3 af deres karakterer (din træk-oversigt er s. 47)

Tromme 1 (bilag s. 27)

Prologscener (scenekataloget er s. 34-37) ...spil tæt ud fra scenekataloget.

Første akt (scenekataloget er s. 37-42) ...tag afsæt i konsekvenser af prolog-scenerne. Har første akt ikke været meget kort, kan det være godt med en pause lige efter.

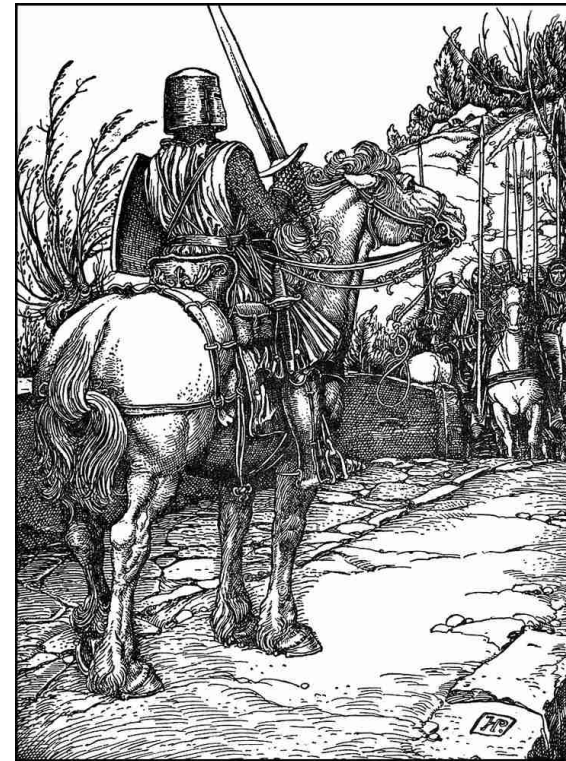
Tromme 2 ...senest to timer før spilblokken slutter (bilag s. 28)

Anden akt (scenekataloget er s. 43-45) ...du kan stadig bruge scener fra første akt, men alt skal være præget af pres. Beslut dig for slutresultatet før I går til tromme 3.

Tromme 3 (bilag s. 29)

Epilog ...går profetierne i opfyldelse? Hvis ikke, hvad så?

Debriefing efter behov.



Forhistorien – til alle

Serveres helst før spilstart.

For længe siden beherskede de grusomme elvere briterne med vidunderlige og skrækindjagende illusioner og trolddom. Så kom romerne over Kanalen sydfra og drev elverfolket tilbage til de Hule Høje med jern og menneskers love, og ved at udnytte at elvere ikke tåler solens lys. De fleste briter var glade, men nogle få savnede hemmeligt elvernes under. Mange år senere, for ca. 100 år siden, var romerne svækkede og forlod Britannien igen.

De nu civiliserede briter kom i strid med hinanden, og med frankerne mod syd og picterne mod nord. Hinsides Nordsøen hørte saxerne at et rigt land lå dårligt forsvaret hen, og drog i store skarer til Britannien. Den saxiske hordes fyrster var brødrene **Hengist** og **Horsa**. Først kom saxerne som lejetropper i briternes stridigheder, siden som bosættere og til slut som erobrere.

Profeten Merlin hævdede den unge væbner **Arthur** op som konge over briterne. Sammen samlede de briterne og indgik en alliance med elverfolket. Elvernes repræsentant ved hoffet ved Camelot var Arthurs halvsøster, troldkvinden **Morgan le Fay**. Nogle siger at hun var en skifting, en elver-unge som blev lagt i vuggen i stedet for et stjålet menneskebarn, nogle at hun ofrede sin sjæl og sin dødelighed i en trolddoms-ild for magt. Sikkert er det, at hun nu er elverfolkets dronning. Med trolddoms-hjælp samlede Arthur briterne og drev saxerne tilbage, og udrettede mange herlige bedrifter med sine riddere af det Runde Bord. Saxerfyrsten Horsa faldt i slag mod Arthur, mens Hengist sluttede fred og slog sig til tåls

i det sydøstlige hjørne af landet. Hengists søn **Octa** blev fyrste efter Hengists død. Hengist og Horsas efterkommere er stadig de britiske saxeres ledere.

Elverfolket legede dog stadig grusomme lege med både høj og lav, og da han sad sikkert på tronen, brød Arthur alliancen. Han herskede gloriøst i mange år, men elverne pønsede på hævn. En troldkvinde forførte profeten Merlin og spærrede ham inde i et kristtorn-træ. Ridderskabet blev splittet og svækket af at søge efter den Hellige Gral, og af jalousi ved hoffet. Til slut slog elverfolket til gennem **Mordred**, Arthurs uægte søn. Der udbrød en forfærdelig borgerkrig, og Arthur og Mordred gav hinanden banesår i det sidste slag. Det er nu tyve år siden.

Efter Arthurs fald øjnede saxerne i Britannien chancen for at undertvinge deres britiske naboer, og det kom til flere års strid. **Lord Ambrose Arwyr** fik sat en stopper for dette ved at tage saxernes leder Octa til fange, og efter et års fangenskab udveksle ham med en af hans sønner som gidsel og fostersøn.

Briter og saxere lever side om side i Britannien, men ikke roligt, nu hvor briterne er splittede og svækkede. Og i Saxen, hinsides Nordsøen, samler **dronning Kriemhild** en vældig horde, som snart vil krydse havet og for altid gøre en ende på briternes drømme om frihed og storhed.

Fra sit fangenskab har Merlin spået at briterne og de britiske saxere vil prøve at stå sammen mod Kriemhild, men vil forfalde til splid og svække hinanden, så Kriemhild kan tage Britannien stort set uden sværdslag. Som et gespenst har Merlin vist sig og fortalt mørkt om fremtiden for visse folk.

Tromme 0 – Merlin

Tromme på bord er en samhørigheds- og indlevelseshøvelse som specifikt retter sig mod bordet i bord-rollespil. Dette er en fiktionsfri øvelse, men den skaber stadig samhørighed og hjælper dig til at mestre formen. Du kan læse det følgende op, eller sige noget som svarer til. [*Regibemærkninger.*]

1. Sæt jer til rette ved bordet med spidsen af pegefingrene på bordkanten, luk øjnene og fokusér på lyden af min stemme.
2. [*Dæmpet stemme.*] I kan åbne øjnene, når jeg slår i bordet for at markere afslutningen. Øvelsen vil hjælpe jer til at fokusere både på fortællingen og på hinanden, og i senere udgaver af øvelsen vil I blive bedt om at forestille jer ting under øvelsen. Når jeg begynder at nynne dæmpet, skal I gøre det samme. I må gerne holde små pauser til at trække vejret undervejs.
3. [*Nyn en tone dæmpet i nogle sekunder for at sætte dem i gang. Tal derefter med klar stemme og mellem-volumen.*] I skal lytte til lyden af min stemme og forstå mine ord. Om lidt vil jeg sætte dem i gang med at tromme på bordkanten med to fingre. I skal blive ved med at nynne. Når I er sat i gang, vil jeg tale noget mere, og I skal ikke tromme og nynne så meget, at I ikke kan høre dig.

4. [*Begynd at tromme på bordkanten for at sætte dem i gang med at tromme. Tal meget højt, klart og tydeligt nu. Instruér diskret efter behov – nogle folk holder ikke øjnene lukket, og det er ikke noget du skal håndhæve, men bed dem om at nynne og tromme hvis de falder ud.*] Når I nu er i gang, skal I lytte til lyden af din stemme og sikre jer at I kan forstå mine ord. Lige om lidt vil vi slutte, og I skal åbne øjnene igen.
5. [*Slå en håndflade i bordpladen så det giver et ordentligt smæld. Det afslutter øvelsen.*]

Tjek bagefter med spillerne om de kunne høre dig klart og tydeligt hele vejen igennem. Hvis du fandt det besværligt at holde styr på teksten mens du selv trommede, kan du for fremtiden nøjes med at sætte dem i gang og holde teksten med hænderne.

Tromme 1 – Merlin

Denne tromme-øvelse sætter selve fiktionen i gang med kraftige billeder af havet og af de Hule Høje, og hvordan elverfolket er både vidunderlige og rædsomme. Du behøver ikke bruge de helt præcise ord, men billederne er vigtige. [*Regibemærkning*.]

1. Sæt jer til rette ved bordet med spidsen af pegefingrene på bordkanten, luk øjnene og fokusér på lyden af min stemme. Nyn og trom, når jeg sætter jer i gang.
2. [*Dæmpet stemme*.] I flyver over havet i aftensolen. Det glitrer som sølv og guld under jer. Ude i horisonten kan I ane et par rød-hvide sejl på saxiske skibe. Så vender I blikket mod Britanniens kyst og flyver ind over de hvide klinter og grønne bakker med små, hvide får. I flyver ind over små landsbyer og over stolte borge. Nogle af borgene ligger i ruiner, mens faner vajer over andre.
3. [*Nyn en tone dæmpet i nogle sekunder for at sætte dem i gang. Tal derefter med klar stemme og mellem-volumen*.] I skuer ud over de enorme, vildsomme skove, hvor man kan møde både hjorte, vildsvin, ulve og bjørne. Så dykker I ned under trækronerne til det begyndende tusmørke, for natten er ved at falde på. Et par jævne, britiske bondepiger er lidt sent ude for at samle svampe.
4. I kommer ud af skoven og ser en stor, græsklædt høj i aftensolens sidste stråler. Da solens stråler forsvinder, og højens side ligger i skygge, kan I se en indgang som ikke var at se før, og et køligt, blåt skær stråler ud. Porten er hvælvet, og buen er menneskekranier. Vejen som fører ud af højen er brolagt med lårknogler.
5. [*Begynd at tromme på bordkanten for at sætte dem i gang med at tromme. Nu skal du tale ret højt, men ikke råbe*.] Ud af porten kommer et optog af elverfolk ridende på fyrige heste. De er guddommeligt smukke mænd og kvinder i prægtige gevandter, muntre og alle med en fakkel i den ene hånd. Da de rider ind i mørket under træerne, kan I se at den ene side af deres smukke, leende ansigter er oplyst af faklernes ildskær, men den anden, som burde ligge i mørke, er oplyst som af månen over trækronerne.
6. Elverfolkene er på jagt. De to bondepiger er for sent ude, og de prøver at løbe, men elverne omringer dem i den mørke skov. Den ene pige kaster sig næsegrus i angst, men den anden trækker trodsigt en lille kniv af jern mod elverne, som viger tilbage fra den. Men deres dronning, med hår som den stjerne-strøede nattehimmel, gør en bydende gestus, og pigen taber den rødglødende kniv. Og så falder elverne over dem.
7. [*Slå håndfladen i bordpladen*.]

Tromme 2 – Merlin

Denne tromme-øvelse markerer overgangen til den mere hektiske anden akt, og viser at Kriemhilds saxiske hær er på vej. De præcise ord er ikke så vigtige, men billederne skal med. [*Regibemærkninger.*]

1. Sæt jer til rette ved bordet med spidsen af pegefingrene på bordkanten, luk øjnene og fokusér på lyden af min stemme. Nyn og trom, når jeg sætter jer i gang.
2. [*Dæmpet stemme.*] I det tidlige, tågede morgengry svæver I over en af de Hule Høje, fra hvilken der lyder fortryllende toner og en fjern latter, men det forstummer da solens stråler rammer det grønne græs. Herfra svæver I højt over de vildsomme skove, forbi slottet Arwyr's slanke tårne og solide mure, indtil I i det fjerne kan se havet glitre i morgensolen.
3. [*Nyn en tone dæmpet i nogle sekunder for at sætte dem i gang. Tal derefter med klar stemme og mellem-volumen.*] I ser en landsby, hvor beboerne flygter ud i de grønne bakker, mens saxiske røver-riddere under Hus Horsas fane tømmer kvægfalten, og ilden slikker op ad et af de stråtede tage.
4. Så flyver I ud over de hvide klinter ved kysten. Et par skibe med rød-hvide sejl sejler på spejdetogt på bølgerne, der glitrer i solen. Og så farer I af sted over bølgerne, mod Saxen hinsides Nordsøen.

5. [*Begynd at tromme på bordkanten for at sætte dem i gang med at tromme. Nu skal du tale ret højt, men ikke råbe.*] Under middagssolen nærmer I jer Saxens grønne kyst, og på stranden er en vældig flåde næsten færdigbygget, over hundrede skibe. Hele svin bliver ristet på spid over vældige bål, og kålen bobler i enorme gryder for at fodre den enorme saxiske hær.
6. Der går et sus gennem lejren, da dronning Kriemhild kommer anstigende med sin livvagt for at sikre sig, at forberedelserne skrider godt frem. Solen lyner i rubiner og smaragder på hendes bæltespænde, og i hendes pelsklædte livvagts grumme tohåndsøkser.
7. [*Slå håndfladen i bordpladen.*]

Tromme 3 – Merlin

I denne tromme-øvelse afslører du det endelige udfald, så du skal først have besluttet dig til hvordan, det går med henholdsvis Kriemhilds invasion og Morgan le Fays planer. Denne gang bliver du nødt til at improvisere en stor del af talen ud fra spillets gang. *[Regibemærkninger.]*

1. Sæt jer til rette ved bordet med spidsen af pegefingrene på bordkanten, luk øjnene og fokusér på lyden af min stemme. Nyn og trom, når jeg sætter jer i gang.
2. *[Dæmpet stemme.]* Det er eftermiddag, og I svæver over kysten og skuer ud over et hav, der viser hvide tænder under forrevne grå skyer. Frem over havet bruser Kriemhilds vældige flåde under rød-hvide sejl. De går i land på en strand, og den saxiske hær skyller ind over landet. Som mørket falder på, lyser flammerne op fra et par britiske landsbyer, der ufrivilligt brødføder invasionen.
3. *[Nyn i et par sekunder for at sætte dem i gang med at nynne. Husk at tale med klar stemme og mellem-volumen nu.]* Lys stråler ud i natten fra en Hul Høj i de sydlige bakker. *[Fortæl om de navngivne bipersoner, der er under Morgan le Fays magt og kun hendes, og om hvad de tager sig til i denne nat. Antyd om elvernes magt er stor og farlig, eller om de er for svage til at gribe landet.]*
4. Da solen står op, bryder den saxiske hær op og vælter ind i landet som en ustoppelig bølge, men i de grønne bakker står de snart ansigt til ansigt med en britisk hær.

5. *[Begynd at tromme på bordkanten med to fingre for at sætte dem i gang. Nu skal du tale ret højt, men ikke råbe. Beskriv kort den britiske hær ud fra hvilke Huse der stiller op, om den er magtig eller et håbløst forsøg. Fortæl det, hvis briter og britiske saxere står sammen.]*
6. Jorden ryster da de to hære støder sammen, og en kile af Britanniens modigste riddere tordner mod den saxiske skjoldmur. *[Hvis der er nogen, der falder briterne i ryggen, fortæller du om det nu.]*
7. *[Hvis briterne taber:]* Ridderne bliver omsluttet af horden, og hestene dræbt under dem af saxiske spyd. En lille håndfuld helte kæmper sig til fods næsten frem til Kriemhilds fane, før de falder for hendes livvagters vældige økser.
8. *[Hvis briterne vinder:]* Ridderne kæmper sig gennem horden frem til Kriemhilds fane. Der kæmpes desperat og blodigt, med heltemod og morderisk raseri, før fanen først svajer og så falder.
9. *[Slå håndfladen i bordet.]*

Folkeslag – til spillerne

Briter værdsætter ynde, beherskelse, fornem pragt, vin, skønjomfruers dyd og ridderes ære. Visse briter beundrer saxernes livsmød. Britiske kvinder er ikke krigere. Tænk fransk/normannisk hof-kultur i 1100-tallet.

De bærer navne som Elad, Merin, Olwen og Valhaut.

Saxere værdsætter styrke, hæder, morskab, mjød og imponerende bæltespænder. Visse saxere beundrer briternes skønhed. Særligt stærke og aggressive saxiske kvinder kan være krigere. Tænk fantasy-vikinger snarere end historiske angelsaksere.

De bærer navne som Coelred, Ortheld, Raedburh og Wolfreid.

Elverfolket tåler ikke jern og sollys og lever skjult i De Hule Høje. De hyller sig i illusioner og fremstår som vidunderligt smukke og fornemme folk. Elverfolket er manipulerende og grusomme, og betjener sig på grund af deres svagheder typisk af menneskelige agenter.

Morgan le Fay er elverfolkets dronning. Måske var hun engang menneske.



Casting – til spillerne

Lord Ambrose, far

Lord Ambrose er en stor gammel ridder på omtrent 50 år, stærk og med årene ganske tyk. Hans hår er gråsprængt, hans ansigt er rødmosset og hans latter er venlig og smittende.

Spil Ambrose hvis du har lyst til at kæmpe en desperat og presset kamp for rimelighed og snusfornuft.

Lady Isoré, mor

Lady Isoré er en høj, statelig britisk adelsfrue sidst i fyrrerne, med gråsprængt hår og alvorligt ansigt.

Spil Isoré hvis du har lyst til at være plaget af skyld og umulige idealer.

Lady Ginevel, datter

Lady Ginevel er en ung dame på 17 år, høj og streng, berømt for sit meget lange natsorte hår og sine gnistrende blå øjne.

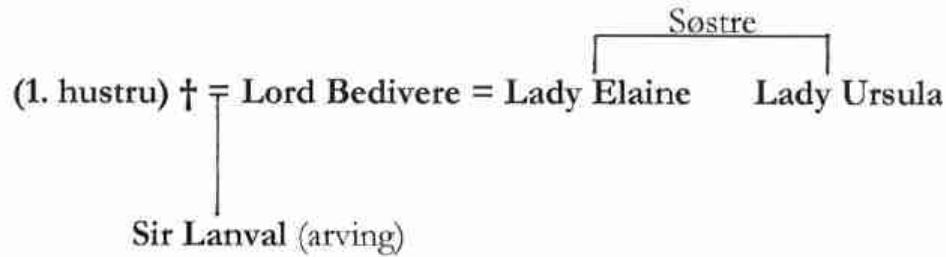
Spil Ginevel hvis du har lyst til at være aggressivt ladylike og glødende idealistisk.

Sir Hengist den Yngre, fostersøn

Hengist er en slank, atletisk ung mand på 19 år med smukke blå øjne og et charmerende smil. Hans lysblonde hår siger klart at han er saxer, hans glatbarberede ansigt og værdige mine klart at han er britisk.

Spil Hengist hvis du har lyst til at være vildt forelsket i en kultur som ikke rigtig elsker dig.

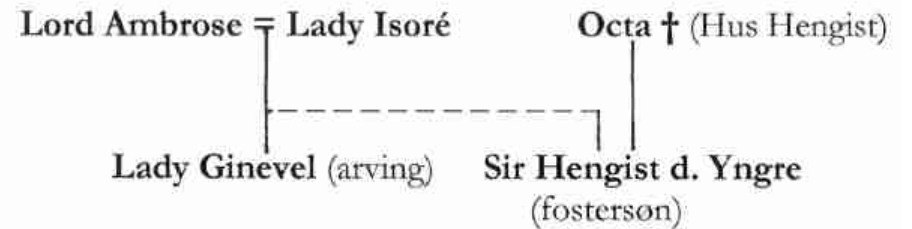
Hus Bedrydant



(Sir Aglomar, ridder)

Briter, stolte & stejle traditionalister

Hus Arwyr



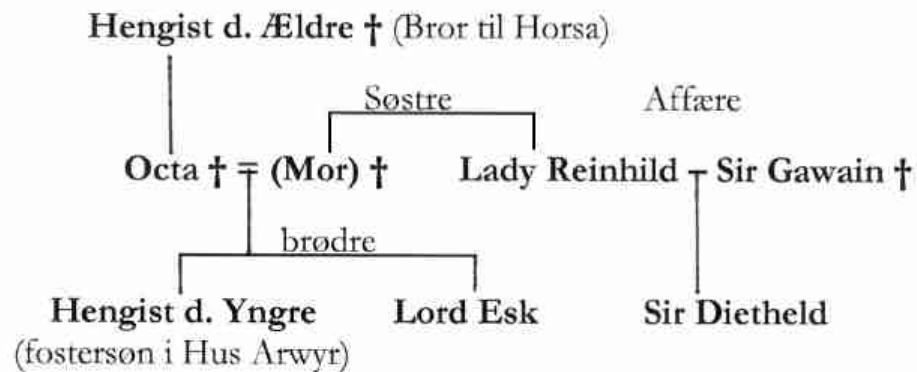
(Sir Aeron, ridder)

(Sir Burcan, ridder)

(Tjenere: Ceinwen, Dilys, Ethaine)

Briter, pragmatiske overleverere

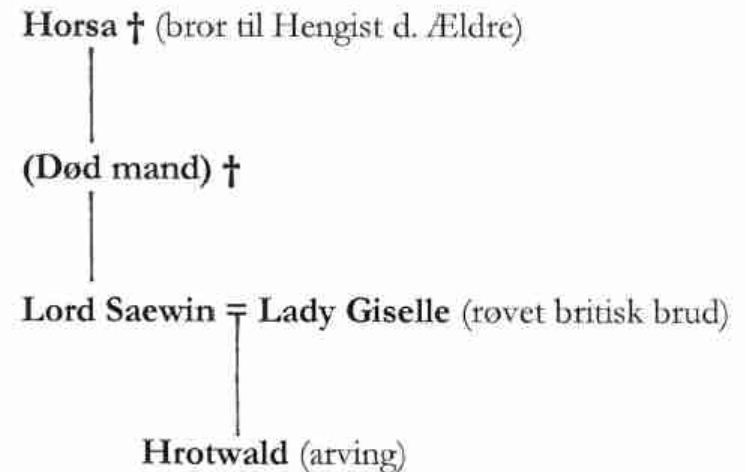
Hus Hengist



(Sir Oswulf, ridder)

Britiske saxere, ærekære og vildt ambitiøse, glade for britisk kultur

Hus Horsa



Sir Adelheid (ridder)

(Sir Goswin, ridder)

Britiske saxere, røverbaroner, tror mest på saxiske traditioner

Scenekatalog: Prolog

Scenerne i prologen er en sekvens, der skal spilles i rækkefølge. Prolog-scenerne er mere specifikke og detaljerede end dem til akterne. Hvis en ridder er død, så brug en erstatning fra huset, eller find på en.

Scene 0: Merlins profetier

Hvor: Et tårnværelse på slottet Arwyr, med en stor kamin, hvor familien sidder sammen en stormfuld forårs-aften.

Hvem: *Alle spilpersonerne*, Merlin

Hvad: Merlin dukker frem og profeterer, både generelt og for dem hver især. Derefter får de et øjeblik til at reagere.

Pludselig vælter en skræmmende sværm af store, sorte fugle ud af kaminen og samler sig til en sortklædt olding med langt, hvidt skæg. Det er den gale profet og troldmand Merlin! (brug gerne lidt flere og egne ord i følgende) Han kan fra sit magiske fængsel se med sin profetiske gave, og hvad han ser er den grumme saxiske dronning Kriemhilds kommende invasion af de britiske øer. Briter og britiske saxere vil prøve at enes og stå sammen, men de vil forfalde til strid og udgyde hinandens blod, og Kriemhild vil kunne tage Britannien stort set uden sværds slag...

Men måske er der håb. Han kan se familien Arwyr, fordi han har mørke profetier om dem, men han fornemmer også styrken til at bryde ud af hans dystre syner. Og så fortæller han deres skæbner:

Ambrose vil overgive sig til Kriemhild for at skåne sine folk, og hun vil lade sine hunde sønderrive ham til sine mænds morskab.

Isoré vil lede flygtninge fra saxernes vold ud i skovene og dø af sult og kulde, når vinteren kommer.

Hengist vil under det afgørende slag få en allierets spyd i ryggen og dø en uge senere i stor smerte, kastet bort som affald af sejrherren.

Ginevel vil dø i barselsseng med det tredje barn hun føder for en saxis k Erobrer.

Og så eksploderer Merlin i fugle, som flyver ind i kaminen. Giv spillerne et øjeblik til at reagere, før du klipper.

Konsekvenser: Spillet er i gang...

Prolog 1: Broen – intro til Hus Horsa

Hvor: En gammel romersk stenbro over en flod, i udkanten af Hus Arwyr's område. Det er en grå og blæsende dag.

Hvem: *Lord Ambrose*, Sir Adelheid (her som røverridder). Fortæl kort om Hus Horsa, under den pragmatiske slyngel Lord Saewin.

Hvad: Lord Ambrose (med navnløst følge) er på vej hjem til Arwyr, da han ved broen støder ind i Sir Adelheid og en håndfuld krigere, der er på vej den anden vej, ud af Arwyr's territorium. Med sig har de en flok åbenlyst røvet kvæg, samt en grædende britisk stor knægt med et reb om halsen. Sir Adelheid beder venligt Lord Ambrose om at fjerne sig fra broen, så hun kan komme hjem med sit bytte.

Det kommer jo nok til en konfrontation, hvor Ambrose bruger *Rimelighedens sværd*. Hvis han skal skubbes til, kan du lade den fangne knægt se bedende på ham. Måske skal spilleren bruge hjælp til at ramme kravet for sit træk – det er trods alt første brug af træk.

Hvis Ambrose fejler, besejrer, sårer og ydmyger hun ham, men hun hverken dræber eller lemlæster ham. Hvis Ambrose klarer slaget men ikke dræber hende, prøver hun at købslå – de kan dele kvæget, han får drengen. Hun prøver på at sno sig ud af det med jovial charme (for hun er snu).

Konsekvenser: Taber Ambrose, vil Hus Horsa være ret aggressive fordi de ikke respekterer Arwyr. Dræber Ambrose Adelheid, vil Lord Saewin respektere hans personlige styrke men søge hævn. Hvis Ambrose lærer Adelheid at værdsætte sameksistens, vil hun ikke have hele sit Hus med sig, men vil betragte Ambrose som en kammerat – og det kan sikkert blive nyttigt.

Prolog 2: Turneringen – intro til Hus Bedrydant

Hvor: Turneringspladsen er en græsmark nær slottet Bedrydant, med folkefest og tribune til det finere publikum. Det er strålende solskin. Måske den sidste turnering, før krigen kommer?

Hvem: *Lady Ginevel*, Lady Ursula, Sir Lanval, Sir Dietheld. Fortæl kort om Hus Bedrydant under Lord Bedivere og Lady Elaine.

Hvad: Lady Ginevel og Lady Ursula sidder på tribunen og venter på den næste lanse-dyst, som skal stå mellem britiske Sir Lanval af Hus Bedrydant og saxiske Sir Dietheld af Hus Hengist, som Dietheld er overvældende favorit til at vinde. Ursula beklager sig over den

forfærdeligt ulige kamp, og Ginevel kan sagtens nå at byde Lanval en tår vand eller vin af en kop, før dysten skal stå...

Lady Ursula, lillesøster til Hus Bedrydants frue Lady Elaine, er ung, smuk, blid og bekymret for en fremtid, hvor der ikke er plads til folk som hende og hendes slægtning Lanval (arving til Bedrydant), som er en dygtig digter men ikke den stærkeste ridder, og som stadig døjer med eftervirkningerne af sygdom fra vinteren. Hun inkluderer også gerne Ginevel i kredsen af smukke briter, som står til at blive voldsmands bytte. Voldsmænd som Sir Dietheld, som godt nok er halvt britisk og bastard-søn af den navnkundige Sir Gawain, men det er stadig forfærdeligt at tænke på hvordan han vil knuse og ydmyge den stakkels Sir Lanval, der stiller op af pligt og for at leve op til sin navnkundige far Lord Bedivere, der var ridder af det Runde Bord.

Hvis Ginevel fejler, smider Sir Lanval hjelmen før dysten og udsiger højlydt poesi, som var han fuld. Alle er ret forvirrede, Sir Dietheld støder ham af hesten med et puf ved lav hastighed. Sir Lanval er totalt ydmyget, og snakken går på tribunen at det enten er vanvid, og at Lord Bediveres blod er sygt og huset svagt, eller også var det hundekunster. Hvem ved, måske forgjorde Lady Ginevel ham for den flotte saxiske Sir Diethelds skyld?

Konsekvenser: Taber Lanval? En mindre skandale for Bedrydant, en personlig ydmygelse for Lanval og en skygge af mistanke mod Ginevel. Hvis Ginevel giver Lanval styrken til at besejre Dietheld, er det en sensation! Og Lanval forelsker sig i Ginevel. Hvis der kommer trolddomsrygter af det, er Sir Dietheld (og hans mor Reinhild) bitre og pønser på hævn over både Lanval og Ginevel. Hvis Morgan le Fay tager magten over Lanvals drømme, vil han søge at bruge sin nye styrke til saxernes undergang.

Prolog 3: Jagt – intro til konsekvenser

Hvor: I den store, vilde skov, en solskinsdag.

Hvem: *Sir Hengist*, Sir Lanval, Lady Giselle, Sir Adelheid. Henled opmærksomheden på konsekvenser – hvordan har *Broen* påvirket Adelheid & Hus Horsa, hvordan har *Turneringen* påvirket Sir Lanval? Lady Giselle var engang en ung, britisk adelsdame som Lord Saewin røvede og ægtede for at gøre krav på hendes slægts land. Nu har hun født hans arving Hrotwald og tjent som husets frue i femten år, så hun har opgivet den britiskhed som ikke beskyttede hende og er mere saxisk end saxerne. Hendes kjole er lidt grov, men hendes bæltespænde lyner af guld.

Hvad: Sir Hengist og Sir Lanval er ude på jagt – på Lord Ambroses bud, for at pleje venskabet mellem husene Arwyr og Bedryant. I skoven møder de Lady Giselle og Sir Adelheid fra Hus Horsa, og Lanval og Giselle kommer ud i et skænderi, der truer med at føre til åben strid ...hvis ikke Sir Hengist med sit træk *Mit navn er Hengist* gyder olie på de rørte vande.

I en lysning i skoven ser Hengist og Lanval et par pavilloner, pelskantede i saxisk stil, samt Sir Adelheid af Hus Horsa som kaster sig i sadlen for at være klar til kamp. Frem fra lejren kommer Lady Giselle og byder dem gæstfrit (omend måske lidt stift) på mjød og brød.

I løbet af den efterfølgende samtale kommer Sir Lanval og Lady Giselle op og skændes, og der flyver snart ord så hårde at det kommer til en udfordring til tvekamp, med Adelheid som Giselles forkæmper. Da skænderiet er en samtale som Merlin her fører med sig selv, skal det ret hurtigt eskalere. Du kan henvise til tidligere

begivenheder, og hvis du har lyst til at lade Lanval være lidt ekstrem, kan du lade ham tilbyde at befri Giselle fra hendes bortførere – og kalde hende en røverbarons hore, når hun nægter og kalder ham lige så grove ting.

Det er så ret oplagt at Sir Hengist kan stoppe katastrofen med sin mekanik, og det må du gerne gøre opmærksom på og hjælpe med, men han er fri til at gøre hvad han vil, og leve med konsekvenserne.

Konsekvenser: Adelheid er en stærk kriger, så hvis ikke Hengist gør noget, dræber hun Lanval (eller tæver og besejrer ham, hvis hun er påvirket af sameksistens). Hvis Lanval og Hengist på æreløs vis rotter sig sammen mod hende, kan de besejre hende. Resultatet af fiasko afhænger af både Hengists valg og bipersonernes dagsordener. Bemærk vel, hvem han slutter fred mellem, om han kaprer nogen til dagsordenen sameksistens og om der er nogen som regner ham for forræder mod deres folk. Hvis han ”kun” slutter fred, vil Giselle og Lanval stadig hade hinanden, og pønse på at skade hinanden direkte eller indirekte så snart de kan.

Prolog 4: Medgift – intro til Hus Hengist

Hvor: Slottet Arwyr, en grå og stille støvregnende dag.

Hvem: *Lady Isoré*, Lady Reinhild. Reinhild er moster til Sir Hengist og Lord Esk af Hus Hengist, og mor til Sir Dietheld som vi så i *Turneringen*. Fortæl kort om Hus Hengist.

Hvad: En dag hvor Ambrose, Hengist og Ginevel er ude og ride, kommer Lady Reinhild med følge på besøg på slottet Arwyr for at diskutere ægteskab mellem Esk og Ginevel. Hun regner det for en ret oplagt ting og vil egentlig mest bare tale om størrelsen på medgiften. Lady Isoré er hjemme og kan som husets frue tage imod og tale om den slags – men Isoré ved at Ambrose kommer hjem om blot en time eller to!

Det vil være katastrofalt uhøfligt at sende Reinhild bort i regnvej, og hvis Isoré prøver at nægte ægteskab på sin mand og datters vegne, vil Reinhild være mistroisk og forlange at tale med Lord Ambrose. Alt i alt tegner det virkelig skidt for Lady Isorés planer, hvis ikke hun gør noget drastisk for at få Lady Reinhild til at gå væk, på en måde som ikke får Isoré til totalt at miste ansigt...

Seriøse diskussioner kan tages ved ilden i den store hal, men Isoré kan også invitere Reinhild til at tale sammen i et tårnkammer, hvor de kun vil have en enkelt tjenestepige med hver.

Konsekvenser: Hvad end der sker, vil tjenestefolk fortælle Lord Ambrose om drastiske begivenheder – hvis de kan huske dem. Hvis Isoré ikke bruger *De tre lynes tryllestav* kan hun næppe forhindre at Reinhild og Ambrose indgår en aftale. Hvis hun prøver og fejler, reagerer Reinhild meget kraftigt, måske voldeligt. Hun vil så

formentlig storme ud i regnen med sit følge og tage hjem og fortælle Esk, at Hus Arwyr er skrækkelige troldfolk som lyver og ikke respekterer gæstfrihedens hellighed. Dette vil efterlade Ambrose og Hengist med et værre politisk rod, og Lady Isoré med et forklaringsproblem.

Hvis Isoré forvandler Reinhild, flyver hun bort, og hvis Reinhild bliver slået med galskab, flygter hun skrigende ud i skoven. I begge tilfælde drager hendes følge bort i huj og hast, og det ender med at hun i sidste ende selv finder hjem, yderst forvirret. Sletter Isoré vidners hukommelse, er det muligt at rygtet vil tale om elvertrolddom, men det vil ikke pege på Hus Arwyr. Slår Isoré Reinhild med ærefrygt (og mærker hende med elverfolkets magt) vil det give mulighed for at manipulere hende med velvalgte ord – og det må så komme an på ordene. Lord Esk vil dog ikke i første omgang acceptere at opgive ægteskabet, da det repræsenterer hans bedste vej til Britanniens trone, uanset hvad Reinhild siger.

Scenekatalog: Første akt

Nu behøver scenerne ikke længere at spilles i rækkefølge, og du er velkommen til at improvisere over dem eller slet og ret finde på, hvis det giver mere mening. De er til støtte mere end benspænd. Husk, følg op på spillernes initiativer og konsekvenserne af deres handlinger. Scene-oplæg kan genbruges, men efterfølgende begivenheder skal selvfølgelig tænkes med. Hvis en ridder er død, så brug en erstatning fra huset, eller find på en.

1A: Hos Hus Bedrydant (hvor britiskhed er i højsædet)

1B: Hos Hus Hengist (i hvilket der lægges politisk pres)

1C: Hos Hus Horsa (som er faretruende)

1D: Lord Esk på frierfodder (hvis der er brug for udfordring)

1E: Et fortryllende besøg (Morgan le Fay)

1F: En forelsket poet (Sir Lanval)

1G: Tvekamp (hvis en tvist skal afgøres med våben)

1H: Landsbyen (kort om hvad røverriddere gør)

1I: Familie-rådet (i hvilket vi måske får kortene på bordet)

1A: Hos Hus Bedrydant

Hvor: Slottet Bedrydant – fint, gammelt, ikke så stort. En landsby søger ly ved dets fod. Vejret følger dit humør.

Hvem: *Besøgende spilpersoner*, Lady Elaine (synligt gravid), Lord Bedivere, Lady Ursula, Sir Lanval. Hvem er mærket af dagsordener? Hvem har grund til taknemmelighed eller vrede? Husk både *Turneringen* og *Jagt* fra prologen.

Hvad: Huset Bedrydant er høflige værter, og fremhæver omhyggeligt venskabet mellem Arwyr og Bedrydant. Lady Elaine er klart styrende og søger militær støtte mod Hus Horsa, Lord Bedivere udtrykker bitter mistro til Lord Esk og hans ønske om at træde i Arthurs sko. Lady Ursula spørger til Ginevel, hvis hun ikke er med, eller søger fortrolighed, hvis hun er. Hvad gør Sir Lanval?

Ud fra disse ting reagerer de på, hvad end spilpersonens eller spilpersonernes ærinde er. Skønt de er utilbøjelige til at støtte sameksistens, stoler de heller ikke på elverfolk og trolddom. Lady Elaine er modtagelig for fornuft, hvis det faktisk er fornuftigt.

Konsekvenser: Kommer det til konflikter? Bliver nogen rekrutteret til en dagsorden?

1B: Hos Hus Hengist

Hvor: Huset Hengist, et par borgtårne fra et gammel, britisk slot, ud fra hvilket der er bygget et mægtigt vold-anlæg med palisader. Regnen siler ned, med mindre du føler for andet.

Hvem: *Besøgende spilpersoner*, Lord Esk, Esk og Hengists moster Lady Reinhild, Sir Dietheld. Hvem er mærket af dagsordener? Hvem har grund til taknemmelighed eller vrede? Kom der trolddomsrygter ud af *Turneringen* i prologen? Hvad med *Medgift*? Esk er klædt fornemt og smagfuldt, OG har et ret imponerende bæltespænde. Spil Lord Esk som en stærk hersker og en intens person.

Hvad: Sandsynligvis er Reinhild skræmt og rasende, og Esk er stærkt utålmodig efter at få afklaret alliance og giftermål. Er gæsten Hengist, er de ret ligefremme og antager at han er en af deres, på en måde som lægger en del pres. Er det andre gæster, er Hus Hengist imponerende gæstfrie i ret britisk stil, med prægtige tørre klæder og fin, fransk vin. Hvis de støtter Esk i hans ambitioner og ægteskabsplaner uden at presse ham meget for løfter, er han gavmild og hjælpsom og taler om at gøre Ginevel til dronning. Hvis de er uklare eller modstræbende, taler han om hvor beklageligt det ville være, hvis han skulle være tvunget til at prøve at komme overens med saxerdronningen Kriemhild. Tænk jernnæve i fløjlshandske. Selv hvis det går moderat galt, vil han dog lade gæster rejse, for han er ikke æreløs.

Konsekvenser: Esk vil have konkrete løfter og snarlig handling, og er farlig hvis ikke han får sin vilje. Kommer det til konflikter? Bliver nogen rekrutteret til en dagsorden?

1C: Hos Hus Horsa

Hvor: Huset Horsa, et enkelt tårn fra et gammelt britisk slot og et mægtigt anlæg af jordvolde og palisader. Der er en teltlejr og huse under opførelse udenfor. Vejret er præcis modsat dit humør.

Hvem: *Besøgende spilpersoner*, Lord Saewin, Lady Giselle, Sir Adelheid. Hvem er mærket af dagsordener? Hvem har grund til taknemmelighed eller vrede? Hvad skete der i *Broen* og *Jagt*? Lord Saewins bæltespænde er lavet ud af den juvelbesatte lås til en af Camelots kongelige hof-krøniker.

Hvad: Gæsterne modtages med brød og med mjød i store, juvelbesatte kopper, og af en truende opvisning i de saxiske krigeres styrke og vildskab. Lord Saewin er villig til at tale, men ønsker at handle ud fra en position af saxisk styrke og dens kontrast i britisk svaghed. Hus Horsas røvertogter mod Arwyr og Bedrydants territorier vil han prøve at slå hen som mindre væsentlige detaljer.

Konsekvenser: Indtil videre respekterer Saewin gæstevenskabet, men er ret svær at få indrømmelser af uden enten pres fra Hus Hengist eller beviser på Hus Arwyr's styrke. Han værdsætter smiger men lader sig næppe manipulere. Det kan dog hjælpe noget, hvis Lady Giselle er vundet for sameksistens, og spillerne inddrager hende. Konflikter på nogenlunde høflige ord vil spillerne godt kunne drage bort fra, men hvis de åbenlyst fornærmer eller angriber Saewin, bliver de smidt i fængsel eller dræbt. Bliver nogen rekrutteret til en dagsorden?

1D: Lord Esk på frierfødder

Denne scene er mest relevant, hvis ægteskabsforhandlingerne bliver kastet ud i kaos i prologscenen Medgift, og spillerne så ikke følger op på det.

Hvor: Slottet Arwyr. Det er en smuk men blæsende solskinsdag.

Hvem: *En eller flere spilpersoner som er hjemme*, Lord Esk, Sir Dietheld. Spil Lord Esk som en stærk hersker og en intens person. Han er fornemt og smagfuldt klædt, OG hans bæltespænde er ret imponerende. Hvad har Lady Reinhild sagt til dem?

Hvad: Lord Esk møder op med et talstærkt og prægtigt udstyret følge. Det vil være voldsomt uhøfligt at være så mistroisk ikke at lukke ham og hans følge ind, men hans følge er stærkt nok til at han potentielt kunne tage slottet, hvis han bliver lukket ind.

Han er kommet for at anmode om Lady Ginevels hånd i ægteskab, med en blanding af stormkur, løfter om at gøre hende til dronning af Britannien og massivt politisk og personligt pres. Han vil blandt andet kunne lægge pres på Hus Horsa om at opføre sig ordentligt. Hvis *Medgift* gik galt, vil han finde undskyldninger for ikke at være alene (eller tæt på) med Lady Isoré, og med Lady Ginevel vil han for ærens og anstændighedens skyld insistere på at der er vidner til stede – han vil dog intet problem have med at modtage drikkevarer af hendes hånd.

Konsekvenser: Åben konflikt med Lord Esk og Hus Hengist vil kunne have ret voldsomme konsekvenser. Med mindre det KUN er Sir Hengist som er hjemme, vil det være vanskeligt at holde Esk hen med snak. Bliver nogen rekrutteret til en dagsorden? Lord Esk vil kunne lave ganske meget ravage under elverfolkets magt.

1E: Et fortryllende besøg (Morgan le Fay)

ENTEN hvis spilpersoner opsøger de Hule Høje ELLER hvis Morgan le Fay opsøger nogen i drømme. ALLE kan være mål for dette. Morgan le Fay er immun over for træk – hun kan hverken besejres eller påvirkes.

Hvor: Ved én af de Hule Høje – kan findes inden for halvanden times ridt af slottet Arwyr, og flere andre steder, eller hvor som helst hvor folk drømmer. Det er en gnistrende stjerneklar nat.

Hvem: *En drømmende hovedperson, eller så mange som opsøger en Hul Høj, og Morgan le Fay.*

Hvad: Højens port åbner sig, ud stråler lys, og sang og søde toner af harpespil lyder. Portåbningen og vejen ud er lavet af menneskeknogler. Ud kommer Morgan le Fay og et fakkel-bærende følge af elver-riddere i pragtfulde bronze-rustninger.

Kommer spilpersonerne til hende, svarer hun det som hun bedst tror vil påvirke dem til at følge hendes dagsorden, og hun er menneskekender. Hun vil som hovedregel ikke lyve, men vil vælge sine ord så de kan misforstås til at være mindre skrækkelige, end de er. Hvis hun fremprovokerer en drøm hos en spilperson, vil det være for at rekruttere eller genvinde dem, og hun vil (igen uden direkte at lyve) sige det, du som spilleder tror, vil påvirke dem stærkest til hendes fordel. Hvis spilpersonerne angriber, vil hun, følget og porten forsvinde med et glimt og et brag, og hendes stemme vil forbande dem ...gerne med Merlins mørke profeti for dem.

Konsekvenser: Hvad end spillerne beslutter sig for. Men husk at de ikke kan røre hende.

1F: En forelsket poet (Sir Lanval)

Hvis Lanval er i live og forelsket i Lady Ginevel.

Hvor: Et sted hvor Lady Ginevel er, og det giver mening at Sir Lanval opsøger hende. Det er torden og voldsomt regnvejr.

Hvem: *Lady Ginevel*, Sir Lanval (her giver det nok ikke mening med en erstatning). Er han mærket af en dagsorden?

Hvad: Med list, måske endda forklædt som omvandrende troubadur, opsøger Sir Lanval Lady Ginevel for at erklære sin kærlighed og sin hensigt om at frelse Britannien.

Her er en stump digt, du kan lægge i hans mund:

Der er en trolddom på din læbe

Der er en afgrund i dit blik

Der er i lyden af din stemme

En drøms æteriske musik

Han er ikke en navnkundig ridder som hans fader Sir Bedivere var, men med den styrke som han fik af Ginevel, kan han stadig udrette heltedåd. Sammen har de en chance for at gøre noget, eller i alt fald for at redde det britiske folks ære, mens det går under. Gør dit bedste for at spille både hans forelskelse og hans længsel efter at gøre noget så overbevisende som muligt.

Konsekvenser: For Sir Lanval og for Lady Ginevels indre liv. Bliver de allierede?

(Digtet er et vers af *Til en veninde* af Emil Aarestrup)

1G: Tvekamp

Hvis to parter er kommet ud i strid, kan de bisætte det ved en tvekamp med vidner. Det kan være spilperson vs. biperson, eller spilpersoner der bliver inddraget som vidner til en tvekamp mellem bipersoner.

Hvor: En græsmark, enten foran et af slottene, eller foran en græsklædt høj. Vejret følger dit humør.

Hvem: De kæmpende, vidner, ophidsede tilskuere. Hvem er påvirkede af dagsordener? Hvad kæmper de for, hver især? Er det ære og sårede følelser, eller en mere håndgribelig pris?

Hvad: Det civiliserede samfunds normer er endnu ikke brudt sammen, så striden kan bilægges uden et blodbad mellem hære, som ville gøre dronning Kriemhilds sejr vis. Men striden er dog stadig værd at udgyde blod for, og der skal ikke gå meget galt, før åben kamp bryder ud. Kampen afgøres selvfølgelig systemløst, med mindre en spiller (eller flere) bruger mekanik.

Konsekvenser: Følg trofast og kompromisløst dine dagsordener, og resultaterne af spilleres brug af mekanik.

1H: Landsbyen

Hvis det virker som en passende lejlighed til at presse spillerne med Merlins profeti. Hold den ret kort.

Hvor: En ydmyg britisk landsby, et sted hvor en eller flere spilpersoner passerer forbi. Et hus er ved at brænde ned til grunden, og dyrefolden er tom. Vejret er det præcis modsatte af dit humør.

Hvem: *En eller flere spilpersoner*, en bondemand (som hedder Owen hvis det er relevant, men du behøver ikke præsentere hans navn).

Hvad: Landsbyen er i morges, for fem seks timer siden, blevet overfaldet af saxiske røverriddere, der stjal deres svin og får. De satte ild til et hus for at presse landsbyboerne til at hoste op med de dyr, de havde gemt i skoven. Røverridderne er over alle bjerge. Bønderne er forurettede men lidt resignerede. Hvis Sir Adelheid er i live og en spiller spørger, var hun røverriddernes leder – uanset om hun tror på sameksistens, sender Lord Saewin hende stadig ud for at plyndre.

Konsekvenser: Mest for spilpersonernes indstilling. Bøndernes situation er, hvad den nu er.

1I: Familie-rådet

Når hele familien rent faktisk samles og diskuterer deres sager, skal der være plads til det. Sæt scenen ud fra omstændighederne, og spørg gerne spillerne om hvor de er.

Giv plads, og hold øje med om spillernes konflikter kommer ud i det åbne i en grad, så det udløser anden akt.



Scenekatalog: Anden akt

Du kan stadig bruge scene-varianterne fra første akt (husk især *Et fortryllende besøg*), men husk at generelt bør der være mere pres på i anden akt – alle ved at enden er nær. Hvis en ridder er død, så brug en erstatning fra huset, eller find på en.

2A: Hos Hus Bedrydant (hvor man hæger om Arthurs minde)

2B: Hos Hus Hengist (hvor de forlanger underkastelse)

2C: Hos Hus Horsa (hvor gæster kan blive til gidsler)

2D: Baghold (et hus på et sidespor kan blive en trussel)

2E: Slag (i hvilket Merlin nok desværre får ret)

2F: Landsbyen (som er blevet plyndret af Kriemhilds spejdere)

2A: Hos Hus Bedrydant

Hvor: Slottet Bedrydant – fint, gammelt, ikke så stort. En landsby søger ly ved dets fod, og der er en lejr med beboere fra kystnære landsbyer, der er flygtet fra Kriemhilds invasions hærgende fortropper og spejdere. Vejret er præcis modsat af dit humør.

Hvem: *Besøgende spilpersoner*, Lady Elaine (synligt gravid), Lord Bedivere, Lady Ursula, Sir Lanval. Hvem er mærket af dagsordener? Hvem har grund til taknemmelighed eller vrede?

Hvad: Kommer helt an på hvad der er sket indtil nu, men næsten uanset hvad vil Lady Elaine være en høflig værtinde. Hun og Lord Bedivere afkræver spilpersonerne bekræftelse af deres loyalitet mod Arthurs minde, og støtte til britisk herredømme over saxerne – med mindre Elaine er påvirket af dagsordenen sameksistens. Ursula er angst og fortvivlet.

Konsekvenser: Som det giver mening ud fra hvad der sker.

2B: Hos Hus Hengist

Hvor: Huset Hengist, et par borgtårne fra et gammel, britisk slot, ud fra hvilket der er bygget et mægtigt vold-anlæg med palisader. Hele anlægget summer af krigsforberedelser, og der er både riddere, soldater og bønder med spidse kæppe, der træner til kamp. Vejret følger dit humør.

Hvem: *Besøgende spilpersoner*, Lord Esk, Esk og Hengists moster Lady Reinhild, måske Sir Dietheld. Hvem er mærket af dagsordener? Hvem har grund til taknemmelighed eller vrede? Esk er klædt fornemt og smagfuldt, OG har et ret imponerende bæltespænde. Spil Lord Esk som en stærk hersker og en intens person.

Hvad: Stort set uanset hvad der ellers er sket, vil Esk stille krav om underkastelse og støtte til sine ambitioner om Britanniens krone, hvis ikke Arwyr allerede står klart bag ham.

Konsekvenser: Som det giver mening ud fra hvad der sker, men lad IKKE folk bruge vage ord til at smyge sig uden om at erklære sig for eller imod Esk som konge – så skærer han igennem og forlanger klar besked. Esk som potentiel konge vil være MEGET forskellig ud fra hvilke dagsordener han er påvirket af, men uanset hvad vil han stræbe efter kronen.

2C: Hos Hus Horsa

Hvor: Huset Horsa, et enkelt tårn fra et gammelt britisk slot og et mægtigt anlæg af jordvolde og palisader. Der er en en telt-by uden for med både flygtninge og tilfangetagne, og stedet summer af krigsforberedelser. Det er gråvejr og luften er tung af torden, som snart bryder ud.

Hvem: *Besøgende spilpersoner*, Lord Saewin, Lady Giselle, Sir Adelheid. Hvem er mærket af dagsordener? Hvem har grund til taknemmelighed eller vrede? Lord Saewins bæltespænde er lavet ud af den juvelbesatte lås til en af Camelots kongelige hof-kroniker.

Hvad: Hvis IKKE Lord Saewin er mærket af sameksistens, dukker han op når spilpersonerne er blevet budt mjød men endnu ikke har fået brød og spørger om de har fået brød? Når han får nej, bemærker han at så kan han godt tage dem til fange uden at forbryde sig mod sine forfædres skikke, og beordrer sine folk til at gribe dem. ER han mærket af sameksistens, er han stadig en bekymret slyngel som prøver at styrke sin position, men han gør det ved at søge belønninger og garantier ved sin deltagelse i alliancen mod Kriemhild.

Konsekvenser: Som det giver mening ud fra hvad der sker. Hold IKKE igen!

2D: Baghold

Nogle mil fra et fremmed Hus som én eller flere af spilpersonerne har forladt, konfronterer en væbnet styrke fra et andet Hus dem, med politiske krav eller slet og ret vold.

Hvis et Hus er virkelig desperat presset eller sat på sidelinjen, kan du bruge denne scene. Vejret er strålende.

2E: Slag

Åben krig mellem to eller flere Huse.

Hvor: En græsmark omgivet af bløde bakker og små lunde. I det fjerne knejser en stejl, græsklædt høj. Vejret er det modsatte af dit humør.

Hvem: De kæmpende, inklusive alle *spilpersoner* som ønsker at være der. Det er OK at damer ser på (eller skandaløst deltager). Hvem er mærket af dagsordener? Hvorfor er slaget (næsten) uundgåeligt?

Hvad: Hærene står over for hinanden, og der er kun en kort stund til at forhindre et slag, som de fleste her er indædt besluttet på at udkæmpe. Uanset udfaldet bliver det blodigt. Spring logistiske detaljer over – med mindre det er Sir Hengist, der prøver at bruge list til at få fjenden til at stille sig på en bakketop efter solnedgang. Det er OK og bør virke, hvis ikke planen er helt tåbelig.

Konsekvenser: Hvis ikke det bliver stoppet, er det i praksis døden for modstanden mod Kriemhild. Det udelukker dog ikke endeligt elverfolkets triumf.

2F: Landsbyen

Hvis det virker som en passende lejlighed til at presse spillerne med Merlins profeti. Hold den ret kort.

Hvor: En ydmyg britisk landsby, et sted nær kysten eller en flod, hvor en eller flere spilpersoner passerer forbi. Adskillige huse brænder. Vejret følger dit humør.

Hvem: *En eller flere spilpersoner*, en bondemand (som hedder Rhys hvis det er relevant, men du behøver ikke præsentere hans navn).

Hvad: Landsbyen er for to timer siden blevet overfaldet af et af Kriemhilds saxiske spejder-skibe, og de er netop sejlet bort. Bønderne er ved at komme frem af skoven igen for at redde hvad reddes kan.

Konsekvenser: Mest for spilpersonernes indstilling. Bøndernes situation er, hvad den nu er.



Merlins vejledning til scener

Handlings-scener

- * *Hvad spillerne har tænkt sig at gøre* (spørg gerne)
- * *Konsekvenser af deres tidligere handlinger*
- * *Hold spotlyset i bevægelse*

Sæt således:

Hvor – med ét eller to stykker kulør. Og vejret.

Hvem – hvem, og hvad er bipersonernes motivationer fra start.

Hvad – hvad skal ske. Sig det fra start eller spil hurtigt frem til det.

Klip med **”Således skete det...”** ...og efter scenen:

Konsekvenser – hvad der giver mest mening, bipersoner som vil handle på baggrund af scenen, eller som er blevet påvirket af en dagsorden. Gerne over tid.

Hold fingrene fra...

- * *Seksuel vold og offentlig seksuel ydmygelse*
- * *Vold mod mindre børn*

Familie-scener

- * *Sæt handlingsscenerne i perspektiv*
- * *Mind os om at spilpersonerne er en familie*

Gerne korte. Her må spillerne tale frit, og behøver ikke sige noget.

Sæt således:

Hvem – typisk to spilpersoner.

Hvor – spørg gerne spillerne, læg så lidt kulør på.

Klip med **”Tak”**, og sæt straks den næste handlings-scene

Systemløse udfald

A) Det skal være *troværdigt* i sammenhængen. Altid.

B) Inden for **A)** skal det tjene den *mørke profeti* om modvillig splid.

...eller, i stedet for **B)**...

C) Inden for **A)** skal det tjene *elverfolket*, med stejle, destruktive og etnisk stereotype reaktioner.

D) Inden for **A)** skal det tjene *sameksistens* og gensidig respekt, hvis det kan gøres uden urimelige personlige ofre.

E) Hvis både **C)** og **D)** skal det tjene til at *illustrere splittelse* og tvivl. Hold et spejl op for spillerne.

Merlins oversigt over træk

Ambrose, start: *Rimelighedens sværd*

Krav: 'Så må jeg lære dig rimelighed!', *slår med sværd for at stoppe urimelig person*

Menu: Sårer/dræber*, ej såret †, rimelighed ej svaghed ♥

Ambrose, skygge: *Alfeguld*

Krav: *Under fire øjne tilbyde kviste/blade/grus for at udføre din vilje*

Menu: Kontrol (ej selvmord), praler ikke †, skjuler for sol & vil have mere ♥

Isoré, start: *De tre lyns tryllestav*

Krav: *Viser stav for vidner, erklærer trolddomsmagt*

Menu: Fugl/gal til daggry *, vidner glemmer trolddom *†, ærefrygt ♥

NB: Isoré kan bruge ethvert stykke træ, hvis trolddomsmagt hun erklærer.

Isoré, skygge: *Gæstfrihedens gral*

Krav: *Som gæst eller vært rækker du en kop væske, og de drikker (socialt normalt)*

Menu: Respekt og fredelig afrejse, ingen tjeneste †, sameksistens ♥

Ginevel, start: *Skyggernes gral*

Krav: *Du rækker en kop væske, og de drikker (socialt normalt)*

Menu: Styrke/poesi til én dåd/kunstnerisk udfoldelse før daggry *, ingen trolddomsrygter †, Morgan le Fay i deres drømme *♥

Ginevel, skygge: *Raseriets sværd*

Krav: *Slår med sværd i raseri for at hævne overgreb*

Menu: Sårer/dræber *, ej såret †, respekt ♥

Hengist, start: *Min navn er Hengist*

Krav: 'Mit navn er Hengist, og jeg er søn af de britiske øer', *bed saxer og brite om at give hånd og holde fred. Kan selv være begge dele.*

Menu: Stopper strid, ingen ser ham som forræder †, gensidig beundring ♥

Hengist, skygge: *Lanse af stjernesvær og mørke*

Krav: *Om natten, anråber Morgan le Fay, stikker fjende med spyd*

Menu: Sårer/dræber *, ej såret †, stjerne fra himlen rammer det højeste punkt i nærheden *

Merlins bipersoner

Hus Bedrydant

Lord Bedivere – bitter gammel mand, lader Elaine styre

Lady Elaine – midaldrende, gravid, stolt

Sir Lanval – arving, poet, ikke så stærk, nostalgisk, selvdestruktiv, frygter stedmor Elaine

Lady Ursula – meget yngre lillesøster til Elaine, smuk, blid og ængstelig for fremtiden

(Sir Aglomar) – midaldrende, nostalgisk, drikker, åbenmundet

Hus Hengist

Lord Esk – storebror til Sir Hengist, stolt, intens, vil være konge

Lady Reinhild – mor til Sir Dietheld, moster til Esk & Hengist, frygter britisk trolddom og rænkespil

Sir Dietheld – Søn af Reinhild & Sir Gawain, STÆRK, impulsivt voldelig, optaget af ære og ridder-arv

(Sir Oswulf) – lattermild, foragter svaghed

Hus Horsa

Lord Saewin – grådig, skruppelløs, bekymret for slægtens fremtid

Lady Giselle – røvet britisk brud, nu mere saxisk end saxerne

Hrotwald – arving, 12, vil være farlig saxisk ridder

Sir Adelheid – kvinde, STÆRK, jovialt brutal, snu, længes lidt uafklaret efter britisk skønhed

(Sir Goswin) – affekterer britisk ridderskab, kæmper beskidt

Hus Arwyr

Disse er blot navne på belejlige riddere og tjenere.

Riddere: Sir Aeron, Sir Burcan

Tjenere: Ceinwen, Dilys, Ethaine (*køn efter behov & humor*)

Lord Ambrose Arwyr side 1 (fortælling)

Lord Ambrose er en stor gammel ridder på omtrent 50 år, stærk og med årene ganske tyk. Hans hår er gråsprængt, hans ansigt er rødmosset og hans latter er venlig og smittende – men ofte stirrer han ud mod horisonten med øjne der er tunge af bekymringer. På hans arm glimter stadig den guldring som han fik af kong Arthur, da kongen slog ham til ridder af Det Runde Bord.

Slægten: Du er slægten Arwyr's fyrste og overhoved. *Lady Isoré* er din hustru og mor til din datter *Lady Ginevel*. *Sir Hengist* den Yngre er din saxiske fostersøn – engang gidsel, men nu én af familien. Du elsker dem alle højt, på meget forskellige måder. Selv hvis du skulle komme til at hade dem, vil du altid elske dem.

Tro: Du har altid kæmpet for at bringe slægten sikkert gennem krig og nød, uanset hvilke kompromisser du skulle indgå. Du var ridder af det Runde Bord da kong Arthur faldt, og i det efterfølgende kaos kæmpede du en del kampe med de saxere, som ellers havde underkastet sig kongens magt. Hvor andre kunne have rodet sig ud i dødelige blodfejder, fik du såret og fanget saxerfyrsten *Octa*, som din hustru plejede mens du var ude og kæmpe. Du udvekslede ham mod hans spæde søn Hengist, som du nu har opfostret som en god britisk væbner og som din egen søn. Hvis briterne skal have noget håb om at modstå saxerdronningen *Kriemhilds* invasion, vil det kræve samarbejde med de saxere som allerede har boet her i årevis. I modsætning til andre briter som er for stejle og stolte til at se det i øjnene, så har du som altid blik for nødvendigheden. Hvis du kan få din datter forlovet med Hengists storebror *Esk*, den nye fyrste af Hus Hengist, vil det være kernen af en alliance, som har en chance mod saxerne fra havet.

Tvivl: En gang imellem tænker du tilbage på den brave, ærefulde ridder som du engang var, og krymper dig lidt over hvad du er blevet til. Som ung væbner var du forelsket i kongens dystre halvsøster *Morgan le Fay*, nu elverfolkets dronning, og det var med knust hjerte at du fulgte din konge, da han slog hånden af troldkvinderne og forviste elverne til de Hule Høje. Nutildags er alt lidt slidt og beskidt, og i ubevogtede stunder kan du tage dig selv i at tænke at det var en fejl at skille sig af med fortryllelsen, og med den måske kernen af Britanniens skønhed. Mens du har iklædt dig prangende bæltespænder og vulgære pelse for at imponere saxere, har din hustru og datter vogtet om deres mørke og dramatiske britiske skønhed, og det bekymrer dig, om du er ved at sælge og besmudse de ting, som du fortæller dig selv at du allermest kæmper for.

Men så knuger du din guldring og husker på at hvis ikke du holder hovedet koldt og leder din slægt i at samle den store alliance, så vil det føre til at dine kære og alle de folk som står under din beskyttelse bliver underkastet de nye saxeres vold. Og de betragter højst britisk skønhed som noget at plyndre.

Lord Ambrose Arwyr side 2 (dagsorden)

Spil Ambrose hvis du har lyst til at kæmpe en desperat og presset kamp for rimelighed og snusfornuft.

Din familie:

Lady Isoré, frue af huset Arwyr og din hustru.

Lady Ginevel, din datter med Isoré.

Sir Hengist, oprindeligt gidsel fra det saxiske Hengists Hus (opkaldt efter hans bedstefar), nu din elskede søn af gavn endskønt ikke af blod.

Vigtige bipersoner:

Lord Esk, søn af Octa, herre over Hus Hengist og den mægtigste saxon i Britannien. Sir Hengists storebror. Det vil kunne skabe en mægtig alliance mod den saxiske invasion, hvis du får din datter Ginevel gift med Esk. Esk vil være konge af Britannien, hvilket vil gøre Ginevel til dronning.

Kriemhild, saxonkoning. Hendes invasion fra Saxen truer med at knuse alt hvad du har kært.

Morgan le Fay, måske engang dødelig men nu elverfolkets dronning. Din ungdoms forelskelse, nu en farlig fjende i skyggerne.

Dagsorden:

Få Ginevel gift med Lord Esk for at skabe en fast og holdbar alliance. Du får brug for hele din families hjælp.

Fremme venskab og fred mellem briter og britiske saxonere. Du får specielt brug for din fostersøn Hengists hjælp.

Følg dit hjerte – din dagsorden er dit udgangspunkt, ikke nødvendigvis dit endemål. Det må du selv finde ud af.

Merlins mørke profeti for dig

Du vil overgive dine våben og dine folk til den nye saxonkoning, og dø til hendes folks morskab for hendes hundes tænder.

REGEL: Én gang kan du redde dig selv fra død, lemlæstelse eller definitivt fangenskab ved at **fremstige Merlins mørke profeti for dig** – så slipper du ud af din nuværende knibe.

Lord Ambrose Arwyr side 3 (træk)

- * kan påvirke en spilperson
- ♥ kan vinde en biperson for trækkets dagsorden
- † du lider skade, hvis IKKE du vælger dette punkt

Start-træk: *Rimelighedens Sværd*

Baggrund: Du er den ridder af det tabte Runde Bord, som valgte at kæmpe og leve for en praktisk mulig fremtid, frem for at kæmpe og dø for smukke men umulige drømme.

Krav: Du kan rulle når du *for at stoppe en urimelig person siger ”Så må jeg lære dig rimelighed!”* og *slår til med dit sværd*. Bemærk at rimelighed ikke handler om retfærdighed, men om at undgå strid.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser, hvis du IKKE vælger punkt 2.

- 1: * Du sårer eller dræber din fjende, dit valg.
- 2: † Du bliver ikke selv såret under kampen.
- 3: ♥ En stivnakket brite eller brovtende saxer indser, at rimelighed ikke er svaghed.

Skygge-træk: *Alfe-guld*

Baggrund: Som ung ridder ved Det Runde Bord var du hemmeligt forelsket i Morgan le Fay, og det var med blødende hjerte at du fulgte din fornuft og din konge Arthur i at afvise elverfolkets blodtørstige galskab. Mange gange har du fantaseret om at fortryde dét valg...

Offer – bringer du offeret, får du trækket: Tramp foran vidner på den guldring, du fik af kong Arthurs hånd, og fordøm hans forræderi mod elverfolket. Når du gør det, hører Morgan le Fay dig og skænker dig sin kraft, næste gang du drømmer eller besøger en af de Hule Høje.

Krav: Du kan rulle når du *under fire øjne tilbyder et menneske en håndfuld blade, kviste og småsten for at udføre din vilje*. Hvis trolddommen lykkes, vil det naturligvis fremstå som kostbarheder.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, dit skrald fremstår som guld og ædelsten så længe det ikke rammes af solens stråler, og du kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser hvis du IKKE vælger punkt 2 og 3.

- 1: Dit mål er tryllebundet af alfeguldet og vil gøre bogstaveligt talt hvad som helst du forlanger, indtil solopgang, bortset fra selvmord.
- 2: † Dit mål vil IKKE prale med sin ”skat” af alfeguld, og ingen vil derfor hverken mistænke sandheden, eller planlægge at røve dig.
- 3: ♥† Dit mål vil uden at tænke over det skjule sit alfeguld for solen, aldrig give det væk og tørste efter mere.

Lady Isoré Arwyr side 1 (fortælling)

Lady Isoré er en høj, statelig britisk adelsfrue sidst i fyrrerne. Hendes gråsprængte hår og strenge ansigt bærer stadig mindet om hendes ungdoms skønhed, og hendes sjældne smil er som solen der bryder frem mellem skyerne.

Slægten: Du kommer af oldgammel britisk adel, helt tilbage fra mørket før romerne. Nu er du frue for **Lord Ambrose**, ridder af det faldne Runde Bord, mor til **Lady Ginevel** og fostermor til den unge, saxiske adelsmand **Sir Hengist** – engang gidsel, men nu én af familien. Du elsker dem alle, på højst forskellige måder. Selv hvis du skulle komme til at hade dem, vil du altid elske dem.

Tro: Som britisk frue er du hjemmets og sjælens vogter. Skønt Ambrose er din herre og mester, er hans sjæl dit ansvar, og kærlighed, snedighed og trolddom dine våben. Da du var ung, for atten år siden, lod du dig forlede. Din mand havde taget saxonfyrsten **Octa** til fange, efterlod ham såret på borgen i din varetægt og drog i krig igen. Du plejede den smukke Octas sår, og I forelskede jer. Ginevel er hans datter, ikke Ambroses. Så blev Octa sat fri mod hans lille søn Hengist, som du opfostrede som både søn og gidsel. I årevis var du pint af tvivl og skyldfølelse, men til sidst indså du to ting: Hvis ikke du forhindrer det, vil Ambrose gifte Ginevel bort til en saxon, formentlig én af Octas slægt, og det må ikke ske. Og både du og Ambrose har svigtet kernen af, hvad det vil sige at være sand britisk adelig, nemlig renhed – han med tusind kompromisser og du med dit ene, store svigt. Du studerede i hemmelighed dine formødres trolddom for at kunne kæmpe din kamp i hemmelighed, og i en af De Hule Høje skænkede elverdronningen **Morgan le Fay** dig **De Tre Lyns Tryllestav**. Du har indviet din datter ligeså – hun

mestrer nu **Skyggernes Gral**. I går ikke ubevæbnet ind i kampen for folkets skæbne.

Tvivl: Du elsker din mand og anerkender at hans evne til at bøje sine æresbegreber har sparet jer meget smerte. Du ser Octas træk i din datter trods hendes mørke skønhed og gnistrende, britiske intensitet, og før du lærte hende at være en britisk dame, sloges hun med træsværd i skøn vildskab. Og for hver dag der går, ser du Octa mere og mere i din fostersøn Hengist – og hans elskelige væsen og brændende kærlighed til alt britisk gør ham umulig at afvise som en uværdig barbar. Renhed er svær. Og uanset at elver-trolddom er din slægtsarv, så er elverfolket frygtelige og uden menneskelige hensyn, og en fremtid hvor de er øernes herrer, er en skræmmende tanke.

Men Octa døde sidste år, og din mand planlægger din datters ægteskab med Octas ældste søn **Esk** – som kun du ved er hendes halvbror. Det må forhindres, koste hvad det vil. Og hvis ikke du vil afsløre din brøde, ødelægge din datters uvidenhed og se dit ry og hele dit liv falde i grus, er der kun én vej frem, og det er rænkespil og trolddom, og om nødvendigt åben krig mellem briter og saxere. For at leve side om side med saxerne har kostet jer for dyrt i æreløse studehandler og i fristelse og syndigt forræderi. Nu står du side om side med din datter i jeres hemmelige krig. Du har oplært hende vel.

Lady Isoré Arwyr side 2 (dagsorden)

Spil Isoré hvis du har lyst til at være plaget af skyld og umulige idealer.

Din familie:

Lord Ambrose, herre af huset Arwyr og din elskede ægteemand og beskytter. Gammel ridder af det Runde Bord.

Lady Ginevel, din datter med Octa, skønt hun tror at hun er Ambroses blod. Har fralagt sig sine vilde, sværd-svingende drengepige-vaner, og er nu troldkvinde som du. Hun mestrer Skyggernes Gral, der kan både velsigne og forbande.

Sir Hengist, søn af Octa og oprindeligt gidsel fra det saxiske Hus Hengist, nu din foster-søn. Han elsker alt hvad der er fint, ridderligt og britisk, og er en meget smuk ung mand.

Vigtige bipersoner:

Lord Esk, søn af Octa, herre af Hus Hengist og den mægtigste saxer i Britannien. Sir Hengists storebror. Din mand planlægger at få din datter gift bort til ham. Esk har planer om sætte sig på Britanniens tomme trone.

Morgan le Fay, måske engang dødelig men nu elverfolkets dronning. Hun har skænket dig De Tre Lyns Tryllestav.

Dagsorden:

Forpurre ægteskabet mellem Lord Esk og din datter, som din mand planlægger. Din datter vil hjælpe, men hvem kan ellers hjælpe?

Vinde hjerter for elverfolket, britiske som elvernes tjenere, saxere for at undergrave dem. Du kan gøre det både ved at tale med folk, og ved hjælp af De Tre Lyns Tryllestavs skrækkindjagende magt. Din datter vil hjælpe, skønt hun ikke kender den skammelige hemmelighed om sit ophav.

Følge dit hjerte – din dagsorden er dit udgangspunkt, ikke nødvendigvis dit endemål. Det må du selv finde ud af.

Merlins mørke profeti for dig

Du leder andre flygtninge fra saxernes morderiske fremfærd ud i skoven, hvor I dør af kulde og sult i mudderet når vinteren kommer.

REGEL: Én gang kan du redde dig selv fra død, lemlæstelse eller definitivt fangenskab ved at **påkalde Merlins mørke profeti for dig** – så slipper du ud af din nuværende knibe.

Lady Isoré Arwyr side 3 (træk)

- * kan påvirke en spilperson
- ♥ kan vinde en biperson for trækkets dagsorden
- † du lider skade hvis IKKE du vælger dette punkt

Start-træk: *De tre lynes tryllestav*

Baggrund: Du har opsøgt elverdronningen Morgan le Fay i en af de Hule Høje og hun har skænket dig en tryllestav af trefold lyn-ramt rønnetræ, med hvilken du kan udvirke skrækkelig trolddom.

Krav: Du kan rulle når du *stolt fremviser en stav og erklærer dens trolddomsmagt for ét eller flere vidner*. Du kan derfor ikke bruge den alene.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser, hvis du IKKE vælger punkt 2.

1: * Et vidne bliver indtil næste solopgang enten ramt af dramatisk galskab, eller forvandlet til en fugl som passer til deres personlighed – tøj følger ikke med.

2: *† Tryllestaven sletter alle vidners erindring om at have set dig udøve trolddom, og ingen rygter spreder sig om din grufulde elvertrolddom.

3: ♥ Et vidne gribes af rædselsslagen ærefrygt for elverfolkets magt (og er ikke nødvendigvis klar over hvorfor).

Skygge-træk: *Gæstfrihedens Gral*

Baggrund: Du har altid næret beundring for saxernes rå skønhed og livsmod, uanset om du har villet være ved det. Og ét ideal som saxere og briter har til fælles, er gæstfrihedens hellighed.

Offer – bringer du offeret, får du trækket: Tilstå foran vidner din affære med Octa og udpeg ham som din datter Ginevels far.

Krav: Du kan rulle, hvis du *som gæst eller vært rækker en anden person en kop med væske, og de drikker af den*. Der vil være mange sociale situationer, hvor det vil være så godt som utænkeligt for andre at afslå.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser hvis du IKKE vælger punkt 2.

1: Den drikkende respekterer dig, og vil rejse bort med fred eller lade dig og dine rejse.

2: † Den drikkende beder dig IKKE om en tjeneste. Hvis drikkeren beder om en tjeneste og du siger nej, taber i begge ansigt og den drikkende vil søge hævn.

3: ♥ En stivnakket brite eller en brovtende saxer indser at venskab og fred er bedre end hævn og krig.

Lady Ginevel Arwyr side 1 (fortælling)

Lady Ginevel er en ung dame på 17 år, høj og streng, berømt for sit meget lange natsorte hår og sine gnistrende blå øjne. Efter manges mening selve billedet på alt hvad en ung britisk adelsdame bør være.

Slægten: Du er det eneste kødelige barn af **Lord Ambrose** og **Lady Isoré** af huset Arwyr. **Sir Hengist** den Yngre er din fosterbror, et par år ældre end dig. Din saxiske fosterbror, oprindeligt gidsel men nu som en søn af familien. Du elsker dem alle højt, på meget forskellige måder. Selv hvis du skulle komme til at hade dem, vil du altid elske dem.

Tro: Saxerne må og skal smides i havet, og du skal i hvert fald aldrig giftes og få børn med én! Far er fantastisk til at løse umiddelbare kriser, men mor har blik for det lange spil. Hvis briterne en dag skal kunne rejse sig fra ruinerne af kong Arthurs fald, er der nødt til at VÆRE briter tilbage. Rene briter, ublandet med saxernes dyriske vildskab. På det punkt har Lady Isoré opdraget dig godt. Romerne er borte, og saxernes vildskab er stærk, men én kilde til britisk styrke er dog tilgængelig – elverne fra de Hule Høje. Din mor har indviet dig i elver-trolldom, og **Morgan le Fay** har skænket dig kraften fra **Skyggernes Gral**, ligesom din mor har sin tryllestav. Det er selvfølgelig en dyb hemmelighed, men med kvindelist og trolldom arbejder I to for at forpurre sammenblandingen med saxerne, og for at samle støtte til elverne, når de engang rider ud fra de Hule Høje for at feje saxerne i havet. Det er frygteligt, men din mor har vist dig at det er nødvendigt.

Tvivl: Det piner dig at modarbejde din elskede far, Lord Ambrose. Du er godt klar over at I har overlevet adskillige kriser med liv og velstand i behold takket være hans evne til at tilpasse æresbegreberne til virkeligheden – samtidig med at han stadig kan svinge sværdet som den ridder af Det Runde Bord, han engang var. Du holder også meget af din to år ældre saxiske fosterbror Hengist, som er fuld af beundring for alt ved den britiske civilisation. Indtil for et par år siden, da du endnu ikke havde lagt glæden ved din egen styrke på hylden som det passer sig for en ung britisk dame, lærte han dig at slås med sværd. Du var virkelig god til det, specielt når du lod dig rive med i frydefuldt raseri, og det føltes sandt og rigtigt, selv om du har lært at det er u-britisk for en kvinde. Disse ting kan få dig til at vakle i din hengivelse til saxernes undergang.

Men din mor har opdraget dig bedre end dét, og hun elsker dig for højt til at ville se dig henvist til en saxers seng. Sammen skal I nok få det forpurret, og forhåbentlig redde din far fra sig selv. Og måske kan Hengist blive forvist fra landet i live?

Lady Ginevel Arwyr side 2 (dagsorden)

Spil Ginevel hvis du har lyst til at være aggressivt ladylike og glødende idealistisk.

Din familie:

Lord Ambrose, herre af huset Arwyr og din far. Gammel ridder af det Runde Bord.

Lady Isoré, frue af huset Arwyr og din mor og medsammensvorne. Troldkvinde, bærer hemmeligt De Tre Lyns Stav.

Sir Hengist, oprindeligt gidsel fra det saxiske Hus Hengist (opkaldt efter hans bedstefar), nu din elskede bror af gavn endskønt ikke af blod.

Vigtige bipersoner:

Lord Esk, søn af Octa, herre af Hus Hengist og den mægtigste saxon i Britannien. Sir Hengists storebror. Din far vil gerne have dig gift med Lord Esk, din mor er imod.

Morgan le Fay, måske engang dødelig men nu elverfolkets dronning. Hun har skænket dig Skyggernes Gral, en mægtig trolddom.

Dagsorden:

Undgå ægteskab med Lord Esk, som din far planlægger. Din mor vil hjælpe, men hvem kan ellers hjælpe?

Vinde hjerter for elverfolket, britiske som elvernes tjenere, saxere for at undergrave dem. Du kan gøre det både ved at tale med folk, og ved hjælp af Skyggernes Grals velsignelser og forbandelser. Din mor vil hjælpe.

Følg dit hjerte – din dagsorden er dit udgangspunkt, ikke nødvendigvis dit endemål. Det må du selv finde ud af.

Merlins mørke profeti for dig

Du vil dø som slave i barselsseng med det tredje barn, du får med en saxiske erobrere.

REGEL: Én gang kan du redde dig selv fra død, lemlæstelse eller definitivt fangenskab ved at **påkalde Merlins mørke profeti for dig** – så slipper du ud af din nuværende knibe.

Lady Ginevel Arwyr side 3 (træk)

- * kan påvirke en spilperson
- ♥ kan vinde en biperson for trækkets dagsorden
- † du lider skade hvis IKKE du vælger dette punkt

Start-træk: *Skyggernes Gral*

Baggrund: Du har opsøgt elver-dronningen Morgan le Fay i en af de Hule Høje og hun har skænket dig gralens kraft, som du kan nedkalde over enhver kop, som du giver et andet menneske at drikke af. Dette er i sandhed gralen, som knuste Det Runde Bords broderskab.

Krav: Du kan rulle hvis du *giver en anden person en kop med væske, og de drikker af den*. Der vil være mange sociale situationer, hvor det vil være så godt som utænkeligt for andre at afslå.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser hvis du IKKE vælger punkt 2.

1: * Målet får overnaturlig styrke til én drabelig dåd eller poetisk inspiration til én kunstnerisk udfoldelse, før næste daggry. Du bestemmer hvilken af evnerne, men ikke hvordan den skal bruges.

2: † Ingen vil sprede onde rygter om din trolddomskunst på grund af denne sag.

3: *♥ Målets drømme vil fra nu af beherskes af Morgan le Fay.

Skygge-træk: *Raseriets Sværd*

Baggrund: Da du var barn og drenge-pige, lærte din saxiske fosterbror Hengist dig at slås med sværd, og du var et naturtalent. Specielt når følelserne løb af med dig og du kæmpede i frydefuld ekstase.

Offer – bringer du offeret, får du trækket: Skær dit lange, smukke hår af og afvis derved det britiske kvinde-ideal som forbyder dig at kæmpe.

Krav: Du kan rulle når du *i raseri slår til med et sværd for at hævne et overgreb mod dig selv eller en anden*.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser hvis du IKKE vælger punkt 2.

1: * Du sårer eller dræber din fjende, dit valg.

2: † Du bliver ikke selv såret under kampen.

3: ♥ En brite eller en saxon beundrer og respekterer din styrke og retfærdige vrede.

Sir Hengist Arwyr side 1 (fortælling)

Hengist er en slank, atletisk ung mand på 19 år med smukke blå øjne og et charmerende smil. Hans lysblonde hår siger klart at han er saxer, hans glatbarberede ansigt og værdige mine siger klart at han er britisk.

Slægten: Du er fostersøn af *Lord Ambrose* og *Lady Isoré*, og har boet hos dem som en del af familien Arwyr siden du var et par år gammel, og de har elsket og opfostret dig som en god brite. *Lady Ginevel* er din fostersøster, et par år yngre end dig, som du lærte at bruge sværd, men nu har hun lagt den slags fra sig og er blevet en pæn, britisk dame. Du elsker dem alle højt, på meget forskellige måder. Selv hvis du skulle komme til at hade dem, vil du altid elske dem.

Tro: Du har to fædre, *Octa* og Lord Ambrose. Octa var saxer-fyrste og søn af *Hengist*, en af lederne af den oprindelige saxiske invasion af Britannien – Octa døde sidste år. Lord Ambrose er ridder af Det Runde Bord og fik sin ridder-guldring af selveste Kong Arthur. Ambrose har opfostret og elsket dig som sin egen søn skønt du kom til ham som gidsel, og I er nu det levende eksempel på, at briter og saxere kan stå side ved side, som venner og familie. Det er en drøm som er værd at kæmpe og dø for. Lord Ambrose har en plan om at bygge en stor alliance mellem de gamle briter og alle de saxere som allerede bor her for at stå imod den nye invasion af saxere under dronning *Kriemhild*, og en af de vigtigste dele af planen er at få din fostersøster Ginevel forlovet med din storebror *Esk*, den nye fyrste af Hus Hengist. Det kan du hjælpe med. I dit hjerte ville du hellere selv gifte dig med Ginevel, så slægten kunne

forblive fuldt britisk i ånden (i er jo ikke blods-søskende), men du kan godt se at alliancen er bedre tjent med forlovelsen med din bror.

Tvivl: Du kender din blods-familie, Hengist den Ældres slægt, og du kender saxerne i almindelighed. Og den sørgelige sandhed er at de er brovtende, brutale bøller, hvis tiltrækning af britiske værdier først og fremmest kommer af grådighed, liderlighed og blodtørstig ambition, og først derefter kommer der en skygge af en drøm om noget smukt og ædelt. Nogle gange kan du ikke lade være med at spekulere på om det ikke ville være bedre for sande briter af sjælen (til hvem du regner dig selv) at dø i ædel kamp for det I har kært, end at sælge alt ud og hutle jer igennem, indtil I kun har usle, æreløse tigger-liv at forsvare. Måske ville det være bedre at søge en alliance med de frygtelige men vidunderlige elverfolk som Lady Isoré har fortalt dig eventyrlige historier om? Også selv om det i sidste ende ville lede til undergang? Tanken om en saxers brutale labber der rager på din ædle, sande søster gør i alt fald ondt på dig.

Men Lord Ambrose er viis, og livet er bedre end døden. Det er bedre og mere ærefuldt at beskytte dem som man er beskytter for, end at dø smukt og efterlade dem forsvarsløse. Og hvis en saxer af blodet som du kan blive så britisk i sjælen som du føler dig, hvem ved? Måske kan resten af din fars slægt med tiden blive helt anstændige briter, hvis de får chancen?

Sir Hengist Arwyr side 2 (dagsorden)

Spil Hengist hvis du har lyst til at være vildt forelsket i en kultur som ikke rigtig elsker dig.

Din familie:

Lord Ambrose, herre af huset Arwyr og din fosterfar. Gammel ridder af det Runde Bord.

Lady Isoré, frue af huset Arwyr og din fostermor. Skønt hun er streng, har hun lært dig at værdsætte de britiske skikke.

Lady Ginevel, din fostersøster. Engang en vild drengepige, og naturtalent med sværd, men nu har hun forvandlet sig til indbegrebet af alt, hvad en god ridder bør kæmpe for at forsvare.

Vigtige bipersoner:

Lord Esk, søn af Octa, herre over Hus Hengist og den mægtigste saxon i Britannien. Din storebror af blodet. Din fosterfar Ambroses planer er afhængige af at få Esk gift med Ginevel. Esk er brændende ambitiøs, og har sit øje på Britanniens tomme trone.

Lady Reinhild, din moster. Hun har jævnligt besøgt dig hos Arwyr og mindet dig om din saxiske familie. Hun havde en affære med den berømte Sir Gawain, og fik med ham sønnen **Dietheld**, der nu er Hus Hengists stærkeste ridder.

Morgan le Fay, måske engang dødelig men nu elverfolkets dronning. Et frygteligt gespenst, og en smuk drøm.

Dagsorden:

Hjælpe med at få Ginevel gift med Lord Esk for at skabe en fast og holdbar alliance. Din far Ambrose er overbevist om at det er den sikreste vej frem, og han er en klog mand. Dit hoved er enigt, endskønt dit hjerte protesterer.

Fremme venskab og fred mellem briter og britiske saxere. Ulmende stridigheder truer med at bryde ud, og du er unikt egnet til at hjælpe med at holde freden og knytte bånd.

Følg dit hjerte – din dagsorden er dit udgangspunkt, ikke nødvendigvis dit endemål. Det må du selv finde ud af.

Merlins mørke profeti for dig

Under det afgørende slag mellem briter og saxere får du banesår af en allierets spyd i ryggen og dør en uge senere i ulidelige smerter, kastet bort som affald af sejrherrene.

REGEL: Én gang kan du redde dig selv fra død, lemlæstelse eller definitivt fangenskab ved at **påkalde Merlins mørke profeti for dig** – så slipper du ud af din nuværende knibe.

Sir Hengist Arwyr side 3 (træk)

- * kan påvirke en spilperson
- ♥ kan vinde en biperson for trækkets dagsorden
- † du lider skade hvis IKKE du vælger dette punkt

Start-træk: *Mit navn er Hengist*

Baggrund: Du er opkaldt efter din bedstefar Hengist, en saxisk krigsherre som kæmpede mod kong Arthur og blev fyrste over mange af saxerne i Britannien. Alle saxere respekterer Hengists mod og bedrifter, skønt han ikke kunne besejre Arthur. Og dog er du britisk i din sjæl.

Krav: Du kan rulle når du *siger ”mit navn er Hengist, og jeg er søn af de britiske øer”* og så beder en brite og en saxer om at give hinanden hånden og holde fred. Du kan selv tælle som enten britten eller saxeren, eller det kan være to andre mennesker.

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de tre nedenstående punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser hvis du IKKE vælger punkt 2.

1: Briten og saxeren giver hinanden hånden og afstår fra åben strid ved denne lejlighed.

2: † Ingen betragter dig som forræder mod deres folk for denne sags skyld.

3: ♥ På grund af dig beundrer en brite saxernes lidenskabelige livsmod, eller en saxer beundrer briterne's ynde – du vælger.

Skygge-træk: *Lanse af stjernesvær og mørke*

Baggrund: Siden du var lille, har du drømt om elver-dronningen, Morgan le Fay, og om at ofre dig som ridderlig forkæmper for en sag, der er større og smukkere end dig selv.

Offer – bringer du offeret, får du trækket: Erklær i vidners påhør din troskab mod elver-dronningen, og sværg at stræbe mod alle saxeres undergang, din egen som den sidste... Morgan le Fay hører det og skænker dig sin kraft, næste gang du drømmer (eller opsøger De Hule Høje).

Krav: Du kan rulle *når du om natten og med højlydt anråbelse kalder Morgan le Fays kraft ned i et spyd til elverfolkets fjenders undergang, og slår til i kamp.*

Mekanik: Rul 1t10. På 1-2 har du fejlet, og Merlin siger hvad der sker. På 3-10 har du succes, og kan vælge to af de nedenstående tre punkter. BEMÆRK at der vil være konsekvenser hvis du IKKE vælger punkt 2.

1: * Du sårer eller dræber din fjende, dit valg.

2: † Du bliver ikke selv såret under kampen.

3: * En stjerne styrter ned fra himmelhvelvet og rammer det højeste punkt i nærheden som en flammende tordenkile, der kan styrte tårne i grus.

BRITANIA



SAXONES