

LYSGLIMT TIVOLIET



HOMEBREW

CREDITS PAGE

Forfatter & Design

Oneshots.dk

System

Dette eventyr bruger materiale fra Daggerheart System Reference Document 1.0, © Critical Role, LLC, under Darrington Press Community Gaming License.

Layout & Skabelon


Baseret på Homebrewery templates af Sax, PerfectlyCircularSeal og AeronDrake.

Artwork

Cover: "Fantasy Castle" af Bob Greyvenstein Yderligere artwork © Grim Press (brugt med tilladelse)

Version

v1.3 – April 2026

 This product includes material from the Daggerheart System Reference Document 1.0, © Critical Role, LLC, under the terms of the Darrington Press Community Gaming License.

More at <https://www.daggerheart.com>



INTRODUKTION

LYSGLIMT TIVOLIET

Velkommen til Lysglimt Tivoliet. Dette er ikke et almindeligt tivoli med candyfloss og billige præmier. Det er et omrejsende mirakel, der eksisterer i grænselandet mellem de dødeliges rige og det fortryllede Feywild. Her er lysene lidt klarere, musikken lidt smukkere, og spillene lover gevinster, man ikke kan finde andre steder i verden. Men bag facaden af glitrende magi og evig latter gemmer der sig en mørk sandhed. Tivoliets ejer, den strålende Lumi Solstråle, har indgået en pagt for at redde sit tivoli fra at visne hen. Nu er hun og tivoliet smeltet sammen i en symbiose, der kræver en frygtelig pris: gæsternes minder, følelser og selve deres farver. Dette eventyr er designet til at blive spillet over 1 til 3 sessions. Det fungerer som en "sandbox", hvor spillerne frit kan udforske boderne, indtil de har samlet nok information til at konfrontere Lumi i den store finale.

BAGGRUND

Engang var Lumi Solstråle en simpel lys-væver, der elskede at bringe glæde. Da tivoliet var tæt på at lukke, fandt hun Hjertestormen – et oldgammelt Fey-artefakt. Hun installerede det i Midnats-Manegen og brugte sin egen krop som leder for dens kraft.

Nu er hun groet fast til teltets fundament. Hun er tivoliets batteri, og tivoliet er hendes krop. Jo mere energi hun høster fra gæsterne, jo mere korrupt og fjern bliver hun. Hun tror stadig, hun spreder glæde, men hun er ved at forvandle sine gæster til "De Grå" – sjælløse statuer uden minder.

EVENTYRETS START

Vælg ét af følgende udgangspunkter for gruppen:

■ DEN TAVSE LANDSBY

En nærliggende by er holdt op med at grine. Alle børnene er forsvundet efter tivoliets sidste besøg. Spillerne er hyret til at finde dem og bringe glæden tilbage.

■ BREVET FRA FORTIDEN

En af karaktererne har modtaget en fribillet og et brev fra en forsvundet slægtning, der ikke er set i ti år. Brevet siger kun: "Hjælp mig med at huske mit navn."

■ JAGTEN PÅ GLIMMER-TYVEN

Gruppen forfølger en tyv, der har stjålet en magisk genstand. Sporene ender brat ved indgangen til Lysglimt Tivoliet, hvor musikken spiller, og tågen hvirvler.

SESSION FLOW (FORSLAG)

Hvis du vil køre eventyret som et oneshot på en enkelt aften, foreslår vi dette flow:

1. Ankomst + 2-3 aktiviteter
2. Første mistanke
3. Flere aktiviteter + Sandhed
4. Nat → efterforskning
5. Finale

SÆRLIGE MEKANIKKER I TIVOLIET

■ GLIMMER-POLETTER

I stedet for almindelige mønter bruger tivoliet Glimmer-Poletter.

Spillerne vinder dem i aktiviteterne og boderne. Man kan højest bære 10 poletter. Skulle man modtage en mere, forsvinder den, i det man rører den.

De kan bruges i Kuriositets-Kiosken til at købe magiske genstande, der hjælper dem med at navigere i tivoliets farer.

■ MENNESKELIGHEDS-MÅLEREN

Lumi har ikke HP i traditionel forstand, så længe hun er i sin sociale tilstand. I stedet skal spillerne udfylde hendes Menneskeligheds-måler ved at finde de tre "Sandheder" gemt i tivoliet.

Når måleren er fyldt, kan hun overtales til at stoppe maskineriet.

Hvis GM bruger for meget Fear, eller spillerne angriber hende direkte, går hun i Forsvars-mode, og måleren erstattes af hendes Damage Thresholds.

STEMNINGEN

Som spilleleder bør du beskrive Lysglimt Tivoliet som et sted, der overvælder sanserne.

■ SYN

Lysglimt der skifter farve i takt med folks humør, svævende lygter og karruseller, der rører skyerne.

■ LYD

En konstant fjern melodi, der virker hypnotisk.

■ FØLELSEN

Der er altid en snert af noget "off". En klovn, hvis smil sidder en anelse for stramt. En fisk, der kigger på dig med menneskeøjne.

KAPITEL ET:

TIVOLIET OG DETS FORLYSTELSER

Her starter magien. Luften dufter af brændte mandler, violer og noget, der minder om en fjern barndomsdrøm.

ANKOMSTEN

Tivoliet er omkranset af en tæt, sølvfarvet tåge. Kun lyden af en legesyg fløjte og det pulserende lys fra kulørte lygter leder spillerne vej.

Læs højt

I træder ud af tågen og står foran en port dannet af to gigantiske, lysende piletræer, hvis grene fletter sig sammen i en bue. Mellem dem hænger et skilt af drivtømmer: "Lysglimt Tivoliet – Alt hvad hjertet begærer, og lidt til."

Ved indgangen til Lysglimt Tivoliet står en lille, skæv bod bygget af mørkt træ og flettede grene. Den er så smal, at kun én person ad gangen kan stå indenfor, og lugen ud mod gæsterne er dækket af matteret glas, der slører silhuetten bagved.

Lyset inde fra boden er varmt og gyldent, men flimrer svagt, som om det ikke helt kan bestemme sig for at være stabilt. Når lugen åbnes, glider den op med en blød, næsten organisk bevægelse.

Ved en lille luge af glas sidder Lille-Lykke, en gnom med hud som bark og øjne, der glimter som nyslåede mønter. Hun rækker en hånd frem: "Velkommen, rejsende! Prisen for indgang er ikke guld, men et minde. Giv mig lyden af jeres første grin eller smagen af jeres yndlingsret, og I må træde ind."

NPC: LILLE-LYKKE

Smiler konstant og reagerer ikke på bekymringer. Tager imod minder som rutine.

Bag Lille-Lykke står hylder fyldt med små glasflasker, papirstrimler og mærkelige genstande. Hvis man kigger længe nok, kan man ane, at nogle af dem bevæger sig svagt... som om de indeholder noget levende.

Ved siden af hende ligger en stor, slidt bog.

Hvis man får et glimt af siderne, er de fyldt med navne. Nogle er streget ud, mens andre er falmet væk.

Når spillerne har fået adgang, siger hun følgende:

"Mange tak, for jeres minder. Velkomst-ceremonien starter om et øjeblik, i Midnats-Manegen. Hvis I vil have en god plads, ville jeg skynde mig derhen!"

Billetten

Hvis spillerne giver et minde, modtager de et farverigt armbånd, som fungerer som adgangsbillet.

Mekanik

At give et minde er harmløst i starten, men det etablerer temaet om "tab". Spillerne kan vælge at rulle Presence for at give et "falsk" eller ligegyldigt minde. Ved Fear mærker de et lille stik af tomhed i brystet.

TIVOLIETS STEMME

Husk at beskrive, hvordan tivoliet reagerer på spillernes handlinger. Hvis de vinder stort, lyser lygterne kraftigere. Hvis de begynder at stille for mange spørgsmål, dæmpes musikken, og de mekaniske glas-vagter begynder at cirkulere tættere på dem.

INFORMATIONSBODEN

Ikke langt fra indgangen står Informationsboden – en høj, åben pavillon med et tag af farvede glasplader, der kaster skiftende mønstre af lys ned på jorden.

Midt i boden står et stativ med kort over tivoliet, men ingen af dem er helt ens. Stier flytter sig, boder mangler, og nogle områder ser ud til at eksistere på ét kort... men ikke på et andet.

Bag disken står Hr. Vejviser, en høj og ranglet skikkelse med alt for lange arme og et ansigt, der virker en smule ude af fokus, som om det hele tiden er ved at ændre sig.

Hans bevægelser er glatte og præcise, næsten mekaniske. Når han peger, strækker hans finger sig en anelse længere, end den burde.

NPC: HR. VEJVISER

Høj, tynd, med alt for lange arme. Meget hjælpsom, men giver ofte "forkerte" eller ufuldstændige svar.

DET FORKERTE KORT

I Informationsboden kan spillerne få et gratis kort over tivoliet. Kortet er magisk og:

- ændrer sig, hvis de kigger væk og tilbage igen
- viser nogle gange nye stier
- eller mangler steder, de allerede har besøgt

Hvis spillere konfronterer Hr. Vejviser: "Alt er, hvor det plejer at være... indtil det ikke er."

DET SUBTILE TWIST

Hvis spillerne spørger om:

- udgangen
- hvad der sker ved lukketid

tøver han et øjeblik. Ikke meget. Bare nok til at det føles forkert.

Så smiler han igen.

"Alle finder deres plads... til sidst."

NPC'ER I AKTIVITETERNE

For at binde tivoliet sammen og skabe en snigende fornemmelse af, at noget er galt, bør nogle af NPC'erne have en skjult forbindelse til Lumi.

Vælg 2–3 NPC'er og giv dem én af følgende roller:

DEN TAVSE SANDHEDSBÆRER

Ved, hvad der virkelig foregår, men tør ikke sige det direkte. De taler i halve sætninger, undgår bestemte emner eller prøver diskret at lede spillerne på rette vej.

DEN HALVT GRÅ

Er allerede begyndt at miste farve, minder eller følelser. De virker "forkerte" – gentager sig selv, reagerer langsomt eller mangler tydelige emotioner.

DEN USKYLDIGE TROENDE

Tror oprigtigt, at tivoliet er et vidunderligt sted. Forsvarer Lumi og afviser enhver mistanke, selv når noget tydeligvis er galt.

Disse roller kræver ingen forberedelse, men giver dig et stærkt værktøj til at skabe både mystik og fremdrift i historien.

MIDNATS-MANEGEN

Manegen er tivoliets centrum – et gigantisk telt af lilla og guldstribet dug, der rejser sig som et palads af stof midt i Lysglimt Tivoliet. Udefra pulserer det svagt af lys, som om noget indenfor trækker vejret.

Indgangen er flankeret af tunge fløjsforhæng, der åbner sig lydløst, når gæster træder nær.

INDENFOR

Luften er varm og elektrisk. Duften af sukker, røg og noget metallisk hænger tungt.

Rækker af sæder former en perfekt cirkel omkring en enorm scene. Publikum sidder tæt – lidt for tæt – og alle øjne er rettet mod midten.

Over scenen svæver krystallygter, der langsomt drejer rundt og kaster bevægelige mønstre af lys ud over teltets indre. Lyset er smukt... men det føles næsten levende.

Musikken er konstant. En blød, hypnotisk melodi, der virker bekendt, uden at man kan placere den.

LUMI SOLSTRÅLE

I midten står Lumi på en forhøjning.

Hendes kjole er enorm og flyder ud over scenen som et vandfald af lysende stof, der breder sig i alle retninger. Stoffet pulserer svagt, som om det har en egen rytme.

Hvis man kigger længe nok, kan man ane, at det ikke bare er stof.

Det bevæger sig.

Langsomt.

Som tråde, der trækker vejret.

Hendes ansigt er strålende og perfekt oplyst, men hendes øjne hviler aldrig helt ét sted. Når hun taler, føles det som om hendes stemme kommer fra hele teltet på én gang.

PUBLIKUM

Gæsterne klapper, griner og jubler... men ikke altid på de rigtige tidspunkter.

- Nogle klapper en anelse for længe
- Nogle stopper brat, som om de har glemt hvorfor de begyndte
- Nogle sidder helt stille og stirrer

Hvis spillerne holder øje:

- En gæst i mængden mangler farve i ansigtet.
- En anden gentager den samme bevægelse igen og igen.

DET SUBTILE UBEHAG

Selvom alt fremstår som et spektakulært show, er der små tegn på, at noget er galt:

Lyset flimrer et øjeblik... som et hjerteslag der hopper over Gulvet under scenen vibrerer svagt. En lav, mekanisk brummen kan høres, hvis man lytter nøje

Hvis en spiller træder tæt på scenekanten:

De mærker en svag varme... og en puls, der ikke er deres egen.

Læs højt

Musikken svulmer, og lyset samler sig i et strålende fokus på scenens midte.

Lumi løfter armene, og hendes stemme fylder hele teltet:

"Velkommen, kære gæster... til et sted, hvor øjeblikke varer for evigt."

OVERSIGT OVER AKTIVITETER

Tivoliet er inddelt i små øer af lys. Spillerne kan frit bevæge sig mellem dem.

STJERNE-KARRUSELLEN

En karrusel, hvor dyrene er stjernebilleder, man kan stige op på.

Oplevelsen

Når karrusellen drejer, løfter den sig fra jorden og svæver over tivoliet. Man kan se hele pladsen fra oven.

Interaktion

Man rider altid ved siden af en "Fremmed". Dette er en perfekt chance for at introducere en vigtig NPC, der kan give information om Lumi.

Mekanik

Et Presence roll. Ved succes får man en følelse af dyb ro og genvinder 1 Hope. Ved Fear taber man en personlig genstand ned i maskineriet under karrusellen (som man så må ned og hente i næste session).

NPC: SERAPHEL DEN STILLE

Type: Fey med stjernelys i huden

Taler roligt og næsten drømmende. Stiller eksistentielle spørgsmål og ved mere end han burde

■ SPEJLSALEN

Dette er ikke bare en labyrint, men et sted for selvrefleksion (bogstaveligt talt).

Oplevelsen

Spejlene er lavet af "frossent måneskin". Nogle viser karakteren som barn (måske med en genstand, de har mistet), andre viser deres mørkeste minde, og de mest sjældne viser et "potentiale" (fremtiden).

Mekanik

Instinct (Focus): For at navigere uden at blive overvældet af hallucinationer.

Presence: For at konfrontere et smertefuldt spejlbillede.

Ledetråden

I midten af salen findes "Sandhedens Spejl". Hvis man kigger i det, ser man ikke sig selv, men Lumi. Man ser hendes hjerte af tandhjul, der langsomt rustner. Dette giver et hak i hendes Menneskeligheds-måler.

NPC: REFLEKSA

Type: Væsen lavet af spejlskår

Taler i halve sætninger og afslutter folks tanker. Viser ting, man ikke vil se.

■ TUDSE-TONS

Et vildt ræs gennem en fortryllet sump, der ligger midt i tivoliet.

Ridedyrene

Kæmpe, selvlysende sumptudser (Glow-bellied Bullfrogs). De skifter farve alt efter rytterens humør.

Deltagerne

Spillerne kan dyste mod hinanden eller mod lokale Fey-væsner (f.eks. en hurtignakkende pixi eller en meget fokuseret mose-troll).

Mekanik

Instinct (Animal Handling): For at få tudsen til at hoppe i den rigtige retning.

Agility: For at undgå svævende forhindringer og lygtemænd.

Power: For at lave det afgørende "Super-hop" over målstregen.

Gevinst

Vinderen får den gyldne "Sump-Krone" (en Glimmer-token og en genstand, der lader dem trække vejret under vand).

NPC: HOPMESTER GRUNK

Type: Mose-trold

Overdrevet hype-commentator der tager racet ALT for seriøst. Han mener at snyd er "en del af showet".

■ BOBLE-BLÆSERENS BOD

En kæmpe snegl sidder og blæser magiske bobler, som man kan gå ind i.

Oplevelsen

Inde i boblen kan man svæve rundt. Boblerne opfanger lyde. Hvis man fanger en "Gammel Boble", kan man høre samtaler fra fortiden.

Ledetråden

Spillerne fanger en boble med Lumis stemme, hvor hun taler med sig selv om sin frygt for, at tivoliet skal dø. "Bare lidt mere energi... så bliver de her for evigt."

NPC: SLIMBELINA DRÅBESANG

Type: Kæmpe snegl

Taler langsomt, men poetisk, elsker sladder fra boblerne og kalder alle "lille ekko"

Replik: "Åh... den boble dér... den husker noget, du har glemt..."

■ STJERNESKUD-SØEN

I stedet for almindelige fisk fanger spillerne "Ønske-Fisk", der svømmer rundt i en dam lavet af flydende stjernelys.

Det fysiske twist

Når en spiller vil fiske, sætter du spillet i gang. De har 30 sekunder (eller én omgang af spillet) til at fange så mange fisk som muligt.

Mekanik

Før de starter, ruller de Instinct eller Agility.

Success: De får lov at bruge en "magnetisk madding" (de må bruge begge hænder eller får 10 sekunder ekstra).

Fear: Dammen "bliver grumset". De skal fiske med deres ikke-dominerende hånd.

Belønningen

Blå fisk: En hemmelighed om en NPC i tivoliet.

Rød fisk: En Glimmer-polet.

Guld/Særlig fisk: En "Sandhed" til Lumis Menneskeligheds-måler (f.eks. et tabt barndomsminde hun har smidt i søen).

NPC: FISKER FENNEL

Type: Tynd, bleg mand med alt for store øjne

Smiler konstant, blinker aldrig og taler med en hviskende stemme.

■ EKKO-HULLET

En dyb brønd, hvor man kan råbe spørgsmål ned, og ekkoet svarer... men ikke altid det man forventer.

Mekanik

Rul et Knowledge/Instinct-check. Spilleren stiller et spørgsmål om mysteriet.

Twist

Ekkoet svarer med en lyd eller en kryptisk sætning. Ved et rull med Fear stjæler brønden spillerens stemme i 10 minutter, og de kan kun kommunikere med fagter.

NPC: DYBDEN (ELLER "DEN DER SVARER")

Ikke en fysisk NPC, men kan spilles som én

Eksempel:

(*spiller*): "Hvad er der galt med Lumi?"

(*ekko*): ... Galt.. Galt.. Eller nødvendigt?"

■ PIXI-PUSLESPILLET

En flok pixier har lagt sig i et mønster på jorden. Det ligner et levende skakbræt.

Aktiviteten

Spillerne skal krydse feltet, men pixierne flytter sig og ændrer reglerne hele tiden (f.eks. "Nu må man kun træde på de blå felter!").

Mekanik

Rul et Agility/Knowledge-check. En kombination af at gennemskue mønsteret og være hurtig på fødderne.

Gevinst

Pixierne ved alt om tivoliets ansatte og elsker at sladre, hvis man vinder over dem.

NPC: TRIX & TRIX & TRIX

Type: 3 identiske pixier (eller er de?)

Afbryder hinanden konstant og skifter regler midt i spillet. Elsker at forvirre spillerne.

■ DEN OMVENDTE SKYDEBANE

Her er det ikke dig, der skyder til måls – det er målene, der skyder med komplimenter eller fornærmelser efter dig!

Udfordringen

Man skal stå helt stille (Resilience), mens de animerede skydeskiver prøver at få en til at grine eller blive vred.

Socialt

Hvis man holder masken, vinder man respekt hos tivoliets "hårde" typer (f.eks. vagterne), hvilket gør det lettere at snige sig rundt i Session 2.

NPC: KAPTAJN KOMPLIMENT

Type: Animeret træfigur / tidligere soldat

Skyder fornærmelser/komplimenter som kugler. Tager det som en æressag.

■ DRØMME-VÆVERIET

En kæmpe edderkop ved navn Arachne-Belle spinder candyfloss, der smager af minder.

Aktiviteten

Spillerne skal hjælpe med at "væve" en sky af candyfloss ved at beskrive et lykkeligt minde fra deres karakters fortid.

Mekanik

Rul et Presence-check. Hvis de ruller godt, bliver candyflossen magisk og giver +2 på deres næste Resilience tjek, fordi de føler sig varme om hjertet.

Mysteriet

Hvis de kigger nøje efter, kan de se, at edderkopen også væver tråde ind i folks skygger, så Lumi kan overvåge dem.

NPC: ARACHNE-BELLE

Type: Kæmpe edderkop

Kalder minder for "ingredienser". Bliver kortvarigt alvorlig ved triste minder.

Replik: "Åh, den dér! Den smager af noget, du savner."

■ DE GLEMTE SAGERS TELT

Et telt fyldt med ting, folk har mistet: En enkelt sok, en første kærlighed, nøglen til et barndomshjem.

Aktiviteten

Spillerne må trække én ting fra en pose (du kan have fysiske småting klar).

Udfordringen

De skal forklare, hvorfor denne genstand betyder noget for deres karakter, selvom de aldrig har set den før (Fey-logik!).

Narrativt

Dette er en fantastisk måde at lave world-building på. Måske finder de Lumis gamle hårspænde, som hun bar, før hun blev korrupt?

NPC: HR. NULLER

Type: Tynd mand i for stor frakke

Samler på "ubetydelige ting". Bliver fornærmet hvis noget betyder for meget

KURIOSITETS-KIOSKEN

Her kan spillerne bruge deres vundne Glimmer-Poletter (GP). Kiosken bestyres af en talende ravn ved navn Kras.

NPC: KRAS

Type: Ravnefolk

Samler på hemmeligheder og bytter gerne informationer, hvis spillere snakker.

D20	GENSTAND	PRIS	EFFEKT
1	Pixi-Støv	3 gp	Lader dig svæve over forhindringer i 5 minutter.
2	Latter på Flaske	5 gp	Drik den for at fjerne én Fear-markør fra GM'en.
3	Sandheds-Sukkervand	7 gp	Giver Advantage på Presence rolls mod tivoliets ansatte.
4	Skygge-Saks	5 gp	Klip en skygge løs → den kan udføre én simpel handling for dig.
5	Minder på Snor	6 gp	3 stk. Brug en: få Advantage på et roll. Efter brug: fortæl et minde din karakter mister.
6	Knirkende Næse	1 gp	En rød klovnænse der siger "HONK" hver gang du lyver.
7	Evig Candyfloss	2 gp	Forsvinder aldrig, men smager af et nyt minde hver gang du tager en bid. Spilleren beskriver mindet
8	Papirsfønix	1 gp	Flyver i 10 sekunder når den kastes og lander på noget "interessant", og brænder derefter op.
9	Frosne Sæbebolber	2 gp	Former sig som noget, der afslører den generelle følelse i rummet, når de bliver pustet.
10	Lomme med Hul i	2 gp	En lomme der altid taber én tilfældig ting pr. scene.
11	Mini-Fyrværkeri	1 gp	Lav et dramatisk entrance/exit.
12	Smil på Snor	3 gp	Du kan tage dit smil af og give det til en anden i en scene.
13	Usynlig Klokke	2 gp	Ringer højt, for én person spilleren vælger
14	Halv Billet	1 gp	Ligner noget vigtigt. Er det ikke.
15	"Silke" Handsker	2 gp	Alt du rører ved føles "nostalgisk vigtigt".
16	Ekko på Flaske	3 gp	Optag én sætning. Den kan senere afspilles, én gang
17	Tyv af Farver	4 gp	Stjæl farven fra en genstand. Den bliver grå.
18	Tåge i Lommeformat	3 gp	Skaber en lille tågesky (nok til at gemme én person kortvarigt)
19	Lånt Held	4 gp	+1 på ét rul → bagefter -1 på næste rul
20	Rundt Spejlstykke	3 gp	Se hvordan du fremstår for en anden person (én følelse/indtryk)

EKSTRA NPC'ER

Her er nogle ekstra NPC'er der kan bruges rundt omkring tivoliet, enten som besøgende, som ejere i madboder eller assitenter på forskellige forlystelser.

FRØKEN KLARA KLAP

Klapper konstant... Også når ingen gør noget. Hun stopper kun hvis nogen siger hendes navn.

HR. VENDT-RUNDT

Går altid baglæns, men taler normalt. Hvis man følger ham ender man et mærkeligt sted.

DEN TAVSE GENTLEMAN

Klædt perfekt på og kommunikerer kun med nik og gestik.
Efterlader små genstande hos spillerne uden forklaring.

LILLE GNIST

Et barn lavet af små lysglimt. Flakker lidt i formen.
Bliver svagere, hvis ingen giver hende opmærksomhed

SUKKER-TVILLINGERNE (PIP & POP)

Taler i kor op spiser konstant.
De tilbyder spillere mad, gratis (det er aldrig gratis).

KOKKEN BRÆNDT-SMIL

Madbodsejer med et lidt for stort grin. Maden ryger konstant.
Han spørger altid: "Hvad savner du at smage?"

VERA FARVELØS

Mangler helt farver. Prøver desperat at opføre sig normalt.
Hun beder spillerne beskrive farver for hende

GAMLE ONKEL GLIMT

Påstår han har været her "hundredvis af gange", men kan ikke huske sit eget navn.
Han genkender spillerne... selv hvis de aldrig har mødt ham

MILO MED DE TO SKYGGER

Har to skygger, der ikke er enige. Skyggerne bevæger sig forskelligt. Den ene skygge prøver at advare spillerne.

MADBODERNE

Rundt omkring i tivoliet findes farverige madboder, hvor duften af sukker, krydderier og noget... ubeskriveligt sødt hænger tungt i luften. Maden er ikke bare mad – den er lavet af minder, følelser og drømme.

Alt købes for 1–3 Glimmer-poletter.

Sådan fungerer det

Når en spiller køber noget, vælg eller rul:

Effekt (lille bonus eller twist)

Bivirkning (ofte social eller tematisk)

Effekterne varer typisk én scene

D20	GENSTAND	PRIS	EFFEKT
1	Barndommens Bolche	2 gp	Smager præcis som noget fra din barndom. Effekt: Få +1 på næste Presence eller Resilience. Twist: Du mister et lille, ligegyldigt minde (beskriv hvilket)
2	Flydende Mod	3 gp	En boblende, gylden drik. Effekt: Ignorerer Fear på ét rul. Twist: Du bliver overmodig (du skal tage første chance for handling)
3	Skygge-Slikkepind	2 gp	Kaster ikke skygge, mens du slikker på den. Effekt: Lettere at gemme sig i mørke situationer. Twist: Din stemme bliver hviskende og underlig
4	Knasende Stjernestøv	1 gp	Små, sprøde krystaller. Effekt: Lav et dramatisk øjeblik (lys, gnister, wow). Twist: Du nyser glimmer resten af scenen
5	Glemselste	2 gp	En varm kop med sølvskær. Effekt: Fjern én mindre negativ effekt (stress, frygt, osv.). Twist: Du glemmer, hvorfor du kom til tivoliet (kortvarigt)
6	Glasæbler	2 gp	Skifter farve, når du bider i dem. Effekt: Du kan ikke lyve resten af scenen. Twist: Du føler en stærk trang til at fortælle noget personligt
7	Karamel af Latter	1 gp	Klistret og boblende. Effekt: Du kan få én NPC til at smile eller slappe af. Twist: Du griner i upassende situationer
8	Den Sidste Bid	3 gp	Ser helt almindelig ud... Effekt: Når du spiser den, får du Advantage på ét rul. Twist: Du får en følelse af, at du aldrig burde have gjort det
9	Spejl-Suppe	2 gp	Overfladen viser dit ansigt... men lidt forkert. Effekt: +1 på Insight/Instinct. Twist: Du bliver usikker på, hvem du egentlig er
10	Sukkerhjerter	3 gp	Et bankende, varmt stykke slik. Effekt: Giv en anden spiller +1 på deres næste rul. Twist: Du føler deres følelser kortvarigt

NÅR LYSET FALMER

Som spillerne tilbringer tid i tivoliet, begynder tingene langsomt at ændre sig.

I starten er det subtilt:

- En gæst virker lidt blegere end før
- En latter stopper brat
- Musikken “hakker” i et øjeblik

Men med tiden bliver det sværere at ignorere:

- Nogle gæster mangler farve helt
- En NPC gentager den samme sætning igen og igen
- Skygger bevæger sig en smule forkert

Hvis spillerne ser sig selv i et spejl eller reflekterende overflade, kan de bemærke:

Deres egne farver er en anelse mindre klare end før.

Dette er det første tegn på, hvad tivoliet virkelig gør ved sine gæster.

Når mørket falder, og musikken ændrer tone, er det tydeligt: Noget er helt galt.

KAPITEL TO: BAG KULISSENERNE

Når de sidste gæster trasker mod udgangen, og de kulørte lamper begynder at summe med en unaturlig undertone, afsløres tivoliets sande ansigt.

NÅR MUSIKKEN FORSTUMMER

Når natten falder på, og spillerne har brugt deres poletter, skifter stemningen. Musikken bliver langsom og dissonant. Dette er tiden til efterforskning.

■ DE GRÅ

Spillerne kan observere de "farveløse" gæster blive ledt mod bagområderne af stumme vagter lavet af slebet glas.

■ VAGTERNE

Glassoldaterne reagerer ikke på tale, men deres indre lys skifter fra hvidt til truende rødt, hvis de opdager nogen i områder, hvor de ikke må være.

MIDNATS-MANEGEN

EFTER LUKKETID

Midnats-Manegen er det største telt i tivoliet. Det er her, Lumi byder velkommen om dagen, men om natten fungerer det som tivoliets kontrolrum.

Læs højt

Indersiden af det gigantiske telt er nu badet i et koldt, blåt skær. Midt på scenen står Lumi Solstråle. Hun bevæger sig ikke. Hendes enorme kjole af lysende stof flyder ud over scenen som størket lava. Hendes øjne er lukkede, og hun virker til at være i en dyb trance. Hele teltet trækker vejret med en svag, mekanisk brummen, der mærkes helt ind i knoglerne.

SANDHEDERNE

For at kunne redde Lumi (eller tivoliet) uden vold, skal spillerne bruge denne viden. Hver sandhed, de finder, giver dem en fordel i den endelige konfrontation.

■ SJÆLE-HØSTEN

Fundet ved Stjernesked-Søen

Det, der ligner uskyldige præmier, er i virkeligheden fragmenter af mennesker.

Opdagelsen

Når en spiller fanger en fisk i det fysiske fiskespil, giver du dem en lille seddel: "Fisken hvisker dit navn... men med en stemme, der lyder som din barndomsven, der forsvandt for 10 år siden."

Erkendelsen

Spillerne indser, at tivoliet genbruger menneskeliv og minder som valuta for at holde lysene tændt.

■ GLIMMER-KONTRAKTEN

Fundet i Spejlsalen

Lumi er ikke en tyrann efter eget valg, men fanget af en magisk pagt.

Opdagelsen

I et af spejlene ser spillerne et ekko af fortiden: Lumi, der underskriver en kontrakt med en tåget skikkelse (Glemsel).

Reglen

Kontrakten lyder: "Så længe maskinen drejer, vil ingen dø, men ingen vil nogensinde forlade manegen."

Erkendelsen: Hvis de blot ødelægger tivoliet voldeligt, bryder de også den magi, der holder alle de ansatte (og dem selv) i live.

■ SANDHEDEN OM FORBINDELSEN

Fundet i Pariserhjulet

Under scenekanten, skjult bag tunge fløjsgardiner, kan spillerne opdage årsagen til den mærkelige brummen. En tyk, fiberoptisk "rod" – en ledning af sammenflettede lysstråler – er hoppet ud af sin fatning i gulvet. Den gnister svagt med ustabil magi.

Interaktionen: En spiller skal forsøge at sætte ledningen på plads. Det kræver en Agility eller Knowledge rulle.

Mekanik: Det Empatiske Link

Den spiller, der fiksede ledningen, har nu et Empatisk Link til Lumi.

Fordel: Denne spiller har Advantage på alle sociale ruller (Presence) for at nå ind til Lumi under den store finale.

Ulempe: Hvis Lumi tager skade i en eventuel kamp, mærker spilleren et ekko af den smerte (GM kan bruge 1 Fear for at give spilleren 1 Stress).

Læs højt, når ledningen bliver sat på plads

I det øjeblik ledningen klikker på plads, gennemstrømmes teltet af et hvidt lysglimt. Lumi giver et pludseligt, smertefuldt ryk med kroppen, og en tåre af rent lys løber ned ad hendes kind, selvom hun stadig sover.

Til spilleren der rørte ledningen: Du mærker et øjeblikkeligt ekko af hendes bevidsthed. Det er ikke ondskab, du føler, men en knusende træthed og følelsen af tusind kolde tråde, der trækker i din sjæl. Hun holder ikke tivoliet kørende... hun er tivoliet.

GM NOTE

■ FRYGTENS INDFLYDELSE

Hvis du har mange Fear-tokens, kan du bruge dem til at gøre denne scene mere intens:

Du kan bruge Fear på

- En glassoldat træder ind i teltet for at undersøge støjen.
- Maskineriet under scenen begynder at "hyle", hvilket tvinger alle til at rulle Resilience for ikke at blive overvældet af den magiske støj.

TIVOLIETS TIKKENDE UR

Selvom Lysglimt-Markedet føles som et sted uden tid, bevæger det sig mod en uundgåelig afslutning. Tivoliet er kun åbent i en begrænset periode – og når det lukker, er det for sent.

Som GM bør du holde styr på tiden i hemmelighed eller åbent ved bordet.

■ SÅDAN VIRKER DET

Eventyret foregår over en begrænset tidsramme, opdelt i "timer" (eller scener, hvis det passer bedre til jeres spil).

Der går en time, hver gang spillerne:

- udforsker et område
- deltager i en aktivitet
- eller bruger længere tid på efterforskning

Du markerer det ved at sige:

"Der er gået endnu en time i tivoliet..."

■ STEMNING & ESKALATION

I starten føles det harmløst. Men som tiden går, ændrer tivoliet sig:

Tidlig fase: Lysene er varme, musikken er livlig **Midtvejs:** Skygger bliver længere, musikken bliver langsommere **Sen fase:** Tågen bliver tæt, lydene bliver forvrængede, og gæsterne virker... forkerte

Spillere vil ofte ignorere tid i starten – det er meningen.

■ SIDSTE TIME

Når du annoncerer:

"Der er én time til tivoliet lukker."

Bør spillerne forstå alvoren.

- Glasvagter bliver mere aggressive
- "De Grå" samles og føres mod manegen
- Udgangen begynder at forsvinde i tågen

■ NÅR TIDEN LØBER UD

Hvis spillerne ikke handler i tide:

- Tivoliet "lukker"
- Alle tilbageværende gæster bliver en del af det
- Spillerne risikerer selv at blive til "De Grå"

Dette kan bruges som:

- en hård konsekvens
- eller starten på en mørkere fortsættelse

■ AT REDDE "DE GRÅ"

Ikke alle er fortabt endnu.

I bagområderne kan spillerne finde grupper af "De Grå", som er tæt på at miste sig selv helt.

Sådan ser de ud

- Farverne er næsten væk
- Bevægelserne er langsomme og gentagende
- De l mumler brudstykker af minder

Eksempel: "...min datters navn var... var..."

Sådan kan de reddes

Spillerne kan forsøge at vække dem ved at:

- give dem et minde (rolleplay)
- tale til dem (Presence)
- eller bruge magi/genstande

■ MEKANIK

Ét succesfuldt rul eller stærkt roleplay → redder 1–3 personer
Ved Fear → personen mister det sidste af sig selv

■ VALGET

At redde "De Grå" tager tid.

Hver redningsaktion koster 1 time

Det betyder, at spillerne må vælge:

- Redde så mange som muligt
- Eller nå at stoppe Lumi

GM NOTE

Brug "De Grå" til at gøre indsatsen personlig.

Gør mindst én af dem til:

en NPC spillerne har mødt tidligere

eller

en person med en tydelig historie

Det gør valget langt sværere.

KAPITEL 3

DEN STORE FINALE

Lygterne skinner med en blændende intensitet, og publikums bifald lyder som torden. Men bag begejstringen lurer den evige glemsel.

HOVEDNUMMERET

Når spillerne har fundet sandhederne (eller forsøgt på det), bliver de kaldt til manegen. De "Grå" gæster og tivoliets ansatte fylder rækkerne. De klapper mekanisk, deres øjne er tomme.

Læs højt

Lumi Solstråle står i midten af den cirkulære scene, badet i et spotlight af rent, hvidt lys. Hendes kjole fylder hele platformen, og hendes stemme runger magisk gennem teltet: "Mine damer, herrer og alt derimellem! I aften har vi besøg af sande helte. Kom op! Kom herop i lyset! I skal være vores nye hovednummer – en del af Lysglimt-Markedet... for evigt!"

Lumi inviterer dem op på den platform, hvor hun selv er groet fast. Trådene fra Hjertestormen begynder at række ud efter spillernes skygger.

DEN SOCIALE KONFRONTATION MENNESKELIGHEDS-MÅLEREN

Hvis spillerne ønsker at løse konflikten uden vold, skal de tale til den Lumi, der gemmer sig bag korruptionen.

Måleren (9 felter):

1-3 - Benægtelse

Lumi ler ad deres påstande. Hun insisterer på, at hun har reddet alle fra "verdens gråhed".

4-6 - Tvivl

Hendes lys begynder at flimre. Hun husker glimt af sit tidligere selv. Hun indrømmer, at hun er træt.

7-9 - Vågen

Hun ser tivoliet for hvad det er: et smukt fængsel. Hun beder om hjælp til at bryde kontrakten.

BRUG AF SANDHEDERNE

Når spillerne præsenterer en af de tre sandheder (Sjæle-høsten, Kontrakten eller Forbindelsen), ruller de Presence eller Instinct.

Success: Kryds 2 felter af på måleren.

Hope: Kryds 3 felter af, og publikum begynder at vågne op og heppe på spillerne.

Fear: Lumi bliver bange og defensiv. Kryds kun 1 felt af, og GM får en Fear-token.

HJERTESTORMENS PROTOKOL FORSVARS-MODE

Hvis spillerne angriber Lumi fysisk, eller hvis de fejler den sociale konfrontation (f.eks. ved at akkumulere for meget Fear), overtager maskinen kontrollen over hende.

Transformationen: Hendes hud splintrer som glas og bliver til hårdt lyskrystal. Hendes stemme bliver en flerstemmig lyd af statisk støj.

KONTRAKTEN BRYDES AFSLUTNINGEN

Uanset om det sker gennem tale eller kamp, ender scenen med at kontrakten brydes.

HVIS DE OVERTALER HENDE

Lumi bruger sin sidste styrke til at vende Hjertestormens energi. Hun "hælder" farverne tilbage i De Grå. Hun forsvinder i et blidt lysglimt, og tivoliet begynder at opløses som en drøm ved daggry.

HVIS DE DRÆBER HENDE

Maskinen eksploderer voldsomt. Spillerne skal lave en Escape Sequence (Agility/Resilience) for at slippe ud af manegen, mens teltet kolliderer og tågen sluger alt.

EFTERSPILLET

Spillerne står tilbage i den normale verden. Tivoliet er væk. De forsvundne personer er tilbage, men de mangler måske stadig enkelte minder. Spillerne beholder deres Glimmer-poletter, men de er nu blevet til værdiløse, smukke glasstykker – et minde om en nat, de aldrig vil glemme.

GM NOTE

Hvis spillerne valgte at ofre noget af deres eget Hope for at redde Lumi, kan hun overleve som en normal dødelig, men hun har mistet sin magi. Dette er den perfekte "Good Ending" til en 3-sessions kampagne.

LUMI SOLSTRÅLE

Evasion: 14 (Hurtige lysreflekser).

Armor: 4

Damage Thresholds

Minor: 5 | Major: 12 | Severe: 20.

MENNESKELIGHEDS-MÅLER



Før kampen starter, eller under kampen, kan spillerne forsøge at nå ind til hende socialt.

Handling: Præsenter en "Sandhed" (Presence/Knowledge rulle).

Succes: Kryds 2 felter (3 ved Hope).

Effekt: For hver 3 felter der krydses, mister Lumi én af sine Fear-evner (se nedenfor), da hendes kontrol over maskinen svækkes. Hvis alle 9 felter krydses, overgiver hun sig.

TRAITS (PASSIVE EVNER)

Stationær Vagt

Lumi kan ikke bevæge sig fra sin platform. Til gengæld er hun immun over for effekter, der ville flytte hende (Knockback, Pull osv.).

Prismatisk Skjold

Så længe hun har over 5 HP, har hun Resistance mod magisk skade, da lyset brydes omkring hendes krystal-hud.

Det Empatiske Link

Den spiller, der fiksede ledningen, har Advantage på angreb eller sociale ruller mod hende. Dog tager spilleren 1 Stress, hver gang Lumi tager en Major eller Severe skade.

STANDARD ANGREB

Lyssøjler (Ranged)

Roll: +5 mod Evasion.

Damage: 2d10 + 4 (Magisk skade).

Beskrivelse: Lumi peger med sine krystal-fingre, og søjler af brændende hvidt lys skyder op fra gulvet under en spiller.

Glasskår-Storm (Melee/Close)

Roll: +4 mod Evasion. Damage: 1d12 + 3 (Fysisk skade).

Beskrivelse: Hendes enorme kjole hvirvler rundt og sender skarpe fragmenter af magisk glas mod alle inden for Close rækkevidde.

FEAR MOVES (GM BRUGER FEAR-TOKENS)

Hjertestormens Brøl (1 Fear)

Maskinen under scenen udsender en øredøvende, dissonant lyd.

Alle spillere i manegen skal rulle en Instinct/Presence rulle (DC 15). Ved fejl tager de 2 Stress.

Glemslens Tåge (1 Fear)

Lumi fremmaner en tyk, sølvfarvet tåge. Indtil starten af hendes næste tur har alle angreb mod hende Disadvantage, da man kun ser skyggebilleder af hende.

Hjertets Greb (2 Fear)

Lumi rækker ud efter en spillers skygge. Spilleren er Restrained (lænket af lys) og tager 1d8 skade ved starten af hver tur, indtil de bryder fri med en Power eller Agility rulle (DC 14).

REAKTIONER

Splintring

Når Lumi tager en Severe skade, eksploderer en del af hendes krop. Alle i Close rækkevidde tager 1d10 fysisk skade fra de flyvende krystaller.

Sidste Lysglimt

Når hun når 0 HP, udsender hun et blændende lys. Alle spillere skal rulle Resilience (DC 15) for ikke at blive Dazed i deres første runde af den efterfølgende escape-sekvens.

GM TIPS TIL KAMPEN

Husk at Lumi ikke nødvendigvis ønsker at dræbe dem. Hun ser det som om, hun "redder" dem ind i sit evige tivoli. Brug hendes dialog undervejs:

"Hvorfor kæmper I? Herude dør farverne aldrig!"

"Uden mig er I bare støv i vinden. Bliv... Bliv i lyset!"

Hvis de bruger Sandhederne under kampen, så lad det tælle som en handling. Det skaber et fedt taktisk valg: Skal de slå på hende med sværd, eller skal de prøve at tale hende til fornuft, mens de undviger lyssøjlerne?