

# Barbarer!



af Troels Ken Pedersen

til Viking-Con 2021

*Barbarer!* handler om 3-4 behårede, pelsklædte søskende, som fra Det Høje Nord er kommet til den vældige, dekadente storby Ascalon for at hente en fortabt slægtning hjem. Men er slægtningen taget til fange, eller bare for fascineret af storbyens fiksfakserier til at ville vende hjem til de sneklædte bjerge & skove? Og hvad længes Vore Helte egentlig selv mest efter?

Vi kommer til at se blodig Sword & Sorcery action, absurditeter, personlige dilemmaer og betragtninger om hvad civilisation er for en fisk, før den fortabte slægtnings skæbne er afgjort. Og Vore Heltes med!

**Stikord:** Sword & Sorcery, Fantasy, regel-let, drama

**Deltagere:** 3-4, plus en spilleleder

**Varighed:** 3½ time

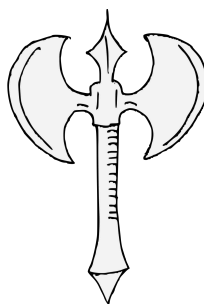
**Systemet** er en ultra-light version af Gumshoe

**Spillertype:** Du synes at Sword & Sorcery ramasjang er i alt fald mindst lige så sjovt som det er dumt, og du kan lide at din action er krydret med følelser og personlige dilemmaer.

**Spilledertype:** Du skal præsentere en kulørt, småbeskidt verden, og presse spillerne gennem system og personligt drama.

# Indhold

Foromtale.....	1
Velkommen, kære spilleleder!.....	2
Spilforløb.....	4
Scener.....	6
Fortabte-arket.....	14
Jagten (håndud).....	15
Ascalons godter (håndud).....	16
Spilpersoner menu (2 stk).....	17
Spilpersoner.....	18



# Velkommen, kære spilleleder!

Tak fordi du vil køre Barbarer! Eller hvis du bare er her for at læse – velkommen alligevel.

**Barbarer!** er et Sword & Sorcery action-drama scenarie om natur mod civilisation og om familie mod personlige ambitioner. Tonen er på den lette side, og der er en del humor at finde i en masse fjollede stereotyper om tegneserie-barbarer og en tegneserieagtigt dekadent storby. Der ER lidt alvor at reflektere over, nedenunder alle bjørneskindsunderbukserne, men alvoren bør give ekstra klangbund og følelse til underholdningen, ikke skubbe den til side.

**Settingen** er fantasy-Ascalon som udviklet i Legenden Om...-scenarierne af Morten Greis Fakkelskov Petersen og jeg selv, og dén er en let omskrevet udgave af settingen til RE Howards klassiske Conan the Barbarian-historier, krydret med rollespilsinspiration fra Lars Nøhr Andresen og Johannes Busted. I Conan-begreber er spilpersonerne naturligvis cimmeriere, og Ascalon ligger i nabolaget af Koth eller Khoraja – men det er virkelig ikke noget at bekymre sig om. Med *Sword & Sorcery* mener jeg fantasy, men med mere tilbagetrukket og skummel magi end f.eks. Dungeons & Dragons. Det handler ikke om den store kamp mellem Lyset og Mørket, men om folk med appetit på livet og døden, der med blodig beslutsomhed går efter at få deres vilje, med sex og vold til følge.

**Systemet** er et stærkt simplificeret hack af Gumshoe-systemet (se side 4-5). Der er to vigtige ting ved det: For det første er det et vædde-system, hvor man (nogen på vegne af gruppen) satser et antal points og håber på at få succes – spændingen kommer af satset. For

det andet har spillernes puljer temaer, som de skal bringe i spil for at bruge deres ressourcer. Dette sikrer en rimelig fordeling af rampelys mellem spillerne, og sikrer at spillerne bliver skubbet til at bringe flere sider af deres karakterer i spil.

**Spilpersonerne** er badass barbarer fra Det Høje Nord. De er alle søskende, og 3-4 spillere vælger spilpersoner fra en menu på 6 muligheder. Den centrale NPC, "Fortabte", er én af de 2-3 ikke-valgte spilpersoner. Fortabte er i storbyen Ascalon, og Vore Helte (hvad jeg herfra kalder spilpersonerne som gruppe) er udsendt af Mor for at hente Fortabte hjem. Hver af de søskende har to dominerende personlighedstræk og kilder til styrke – ét som drager dem mod bjergene og ét som drager dem mod byen. Spillerne vælger frit køn på deres spilpersoner, der er skrevet til at være barbarisk kønsneutrale – men nogle af Sword & Sorcery stereotyperne sidder lidt forskelligt på spilpersonerne alt efter køn.

**Strukturen** er rimelig simpel og låst-ish indtil slutningen, som til gengæld er ret åben. Vore Helte får missionen af Mor og rejser til Ascalon. Her finder de efter noget besvær Fortabte, som har travlt med sine egne by-sager (bestemt af by-motivationen hos den mulige spilperson, der endte med at blive Fortabte) og lever i skjul. Fortabte er ikke til sinds bare at tage hjem, men lover at overveje det, hvis Vore Helte til gengæld vil lade Fortabte vise dem Ascalons vidundere. Når de har oplevet 2-3 vidundere (som passer til spilpersoners pro-by-motivationer) munder det ud i en diskussion, hvor de søskende får en chance for at overbevise hinanden om henholdsvis byens og bjergenes fortræffeligheder, og alle skal beslutte hvor de vil ende, og om de vil forsøge at tvinge nogen af de andre til at gå mod deres tilbøjeligheder.

## Spillederfærdigheder

Så, hvordan spilleder man scenariet? Her er et par færdigheder, jeg synes er vigtige:

**Formidler** – det er din opgave at guide spillerne gennem historien og hjælpe dem med at bruge mekanikken, så de får god spænding ud af det. Her er det også vigtigt at du holder et øje på tiden og sikrer spillets fremdrift.

**Fremmaner** – dine beskrivelser skal bringe bjergene og Ascalon til live. Det betyder ikke at du skal komme med alenlange beskrivelser hele tiden! Et par enkelte gange kan du rulle dig ud med saftige beskrivelser, men som regel er det en bedre idé at komme med en kort beskrivelse med en eller to gode detaljer, når du beskriver en person eller et sted. På den måde stimulerer du spillerne til at fantasere med selv, og giver dem et par konkrete detaljer at hænge deres fælles samtale op på uden at dræbe tempoet.

**Udfordrer** – giv dem lidt modstand, noget at rive i. Sørg for at det føles fedt når de lykkes med ting, og at det føles meningsfuldt hvis de får overtalt Fortabte.

**Cheerleader** – vær fan af dine spillere og af spillet. Udtryk entusiasme omkring spillet og spilsituationen. Smil en masse. Når spillerne gør og siger seje ting, så reager med synlig begejstring. Det vil løfte hele spillet ganske gevaldigt.

# Spilforløb

## Spilfordeling

Hvis du spiller dette på Viking-Con, sørger Troels for at fordele folk ud på hold. Mens vi er samlet, tager Troels nok også noget af det grundlæggende intro.

## Intro

Vi spiller Sword & Sorcery barbarer, klassiske bjørneskinds-underbukse-typer. Spillet handler om natur/barbari vs civilisation, hvor spillerne er barbarer. Stemningen er tænkt som lidt over-the-top action-drama med et komisk twist. Det er fint at det bliver sjovt, men en gang imellem må der godt være plads til de lidt mere alvorlige temaer nedenunder – natur vs civilisation og familie vs individ. De er brændstof i motoren, og både humor og action bliver federe med lidt på spil.

Sword & Sorcery rimer på sex & vold. Til gengæld er det også til at skrue på, hvor udpenslet gruppen vil have det. Nu er et godt tidspunkt at have en lille snak om det (og Troels kunne godt finde på at bruge præferencer hér til at sortere grupper efter).

Systemet er et stærkt simplificeret hack af Gumshoe. Selv om systemet er letvægts, så strukturerer det dog også spillet, og man kan ikke bare ignorere det.

## Vælg spilpersoner

Fremlæg menuen med de seks mulige spilpersoner (to eksemplarer, riv/bid/flå dem fra hinanden) og lad spillerne vælge. En spilpersons køn er op til spilleren.

Mens de læser deres spilpersoner, vælger SL en Fortabte blandt de resterende (det SKAL være én, der deler pro-civ motivation med en valgt spilperson, og meget gerne også en pro-bar motivation med en anden) og udfylde Fortabte-arket (side 14). Arket bør være færdig udfyldt senest før rejse-scenen.

Ubrugte søskende eksisterer men er på yeti-jagt og kommer først hjem om en måneds tid eller to.

## Regelforklaring

Kortfattet! Vi kommer til at se det gradvist udfoldet i praksis undervejs.

*Giv spillerne deres pulje-points*, 5 pr pulje ved 3 spillere, 4 ved 4.

**Puljer + terninger.** Terning plus 0 eller flere pulje-points mod sværhed. Man får sværheden at vide og vælger hvad man vil spendere, *før* man ruller. Man kan hjælpe hinanden ved at flere spenderer fra puljer og lægger til samme rul. Ingen om-rul – rullet afgør situationens udfald.

**Puljers temaer.** Man skal inddrage puljens tema i karakterens ord og handlinger for at få lov til at spendere. Tænk på pulje-points som spotlys-tid. Puljens tema behøver ikke være TOTALT spot on. Hvis f eks man skal gøre noget der kræver styrke, er det OK at bruge en

pulje som 'Elsker den rene bjergluft' – så siger man bare sådan noget som "Jeg er stærk, fordi jeg er vokset op i den rene bjergluft". Er forbindelsen ikke åbenlys, kan spilleleder kræve at spilleren forklarer sig. Den slags forklaringer er sejst *in character*.

**Udfordringer vs forhindringer.** Udfordringer er noget som vi bare klarer eller ikke klarer, mens forhindringer er noget, vi *skal* forbi. Fejler man en forhindring, er gruppen tvunget til at spendere de manglende points op til sværheden, PLUS 3 ekstra for at fejle. Man SKAL spendere nok til at starte med til at man ville kunne klare forhindringen på en sekser. Scener med mekanik er enten den ene eller den anden slags.

**Ingen points = spilpersonen kommer aldrig hjem.** Enten fordi man er død, eller fordi man af andre årsager sidder håbløst fast i Ascalon.

**Der er 7-8 rul i spillet,** mod sværheder mellem 4 og 7, og måske/måske ikke noget at bruge points til i slutningen. Det er et satse-vædde-system, hvor man prøver at få mest mulig spotlys (og succes) for den mindste mulige omkostning – men at prøve at slippe meget billigt kan være en dyr fornøjelse, hvis sværheden er i den højere ende.

Reglerne er et ultrasimpelt hack af Gumshoe-systemet, men det er ikke vigtigt for at formidle scenariet, at du siger det medmindre folk spørger.

## Scener

Følger i næste afsnit. Skal I have en pause, vil jeg foreslå mellem rejsen og Ascalons porte.

### Pulje-økonomi

Spillerne har 30 points i alt hvis de er tre, eller 32 hvis de er 4. De skal have mindst ét point tilbage hver for at kunne komme hjem, og det koster anslået 21-24 points for gruppen at komme frem til slutningen, med mulighed for store udsving hvis spillerne gambler med lave indsatser. Økonomien er ikke vildt stram hvis folk tænker sig lidt om, men det ER muligt at forkludre det. Jeg *tror* ikke de vil ende med at slås med hinanden, men hvis de gør, betyder det selvfølgelig noget hvem der har points tilbage.

### Trick med raflebæger

Her er en idé til en måde at gøre det på, som ingen matematisk forskel gør, men det kan psykologisk set blive mere spændende ved bordet. Tak til Henning Basballe for idéen.

1. Tag et raflebæger.
2. Tal jer fremt til det punkt i scenen, hvor det er klart hvad problemet er, og spilleleder siger hvad sværheden er.
3. Spilleleder ruller terningen med raflebægret midt på bordet, men lader bægret stå over terningen så ingen ved hvad terningen viser.
4. SÅ finder spillerne ud af hvad de vil bringe i spil af pulje-ressourcer, og siger hvad de gør.
5. Spilleleder (eller en anden) løfter bægret, og vi finder ud af hvordan det er gået, og vi spiller scene færdig.



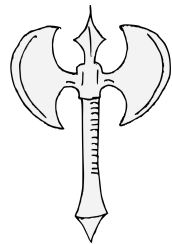
# Scener

## Afrejse (montage)

Familien bor i et stort, solidt bjælkehus i en skovklædt dal i De Nordlige Bjerge. Mor blæser i det store mammut-horn med det signal der kalder børn hjem, som er inden for hørevidde (hvilket er ret langt). Alle spillere var ude på ærinder.

Bed hver spiller beskrive sin spilperson, som de kommer hjem fra hvad de nu har lavet på bjergtinder, i skoven, ved floden eller whatever. Vælg køn på Fortabte når alle har introduceret sig – er der flertal af et køn blandt de valgte spilpersoner, er Fortabte det modsatte.

Anyway, mor fortæller at Fortabte (brug altid det rigtige navn, ikke "Fortabte") har været borte i over tre år som lejesoldat i Syden, og skulle have været hjemme for tre måneder siden eller have sendt besked. Det ligner Fortabte dårligt, og derfor beder Mor de søskende om at drage til Ascalon og hente Fortabte hjem. Fortabte er enten fanget, eller er blevet forvirret og har mistet blikket for de vigtigste ting i livet – familie og hjemstavn. Lad spillerne tale lidt in character, men lad heller ikke scenen løbe meget længe.



## Scener for begyndere

En scene er en kombination af tid/sted/situation, over hvilken man kan bygge rollespil, der (som dette) hopper lidt i tid og rum, å la "tre dage senere...". Muligvis er du garvet veteran – så kan du ignorere boksen her. Ellers virker en scene ca. sådan her, i alt fald i *Barbarer!*

Spilleleder beskriver kort stedet/situationen. Spillerne spørger måske ind til noget, evt ved at sige at deres spilpersoner undersøger ting. Spilleleder uddyber.

Måske er problemet/udfordringen allerede åbenlys. Ellers siger spilleleder undervejs, og inden der er gået alt for lang tid, noget som klart afslører hvad der er på højkant – vagt-løverne i grevindens have truer Vore Helte, f eks. Er der et action-krævende problem, siger spilleleder her, hvad sværheden er og om det er en udfordring eller en forhindring.

Hvis problemet kræver action, siger spillerne hvad deres spilpersoner gør, og hvem af dem der spenderer points fra hvilke puljer. Hvis forbindelsen mellem pulje-temaer og handlinger ikke er åbenlys, spørger spilleleder ind. Når det er klart hvad der bliver spenderet, griber en spiller en sekssidet terning, ruller den og lægger de spenderede pulje-points til.

Spilleleder og spillerne fortæller så sammen, hvad udfaldet er, og runder scenen af.

## **Rejsen** (Montage)

Fra de vildsomme, majestætiske bjerge gennem vidtstrakte skove. Forbi ruinerne af faldne stæder, over sletter og floder, på vej mod den mægtige stad Ascalon. Barbarer kommer hurtigt langt omkring!

Giv spillerne udfordringer, én pr spiller. Sæt selv gode ord på. Én spiller skal så beskrive hvordan de overvinder udfordringen med kløgt, råstyrke eller noget helt tredje. MEN der er et benspænd – de skal bruge temaet fra en af deres to puljer som udgangspunkt for at beskrive deres egen awesomeness, uden at spendere eller rulle.

### ***Udfordringer:***

- Blodsugende vampyr-rosenbuske som kommer krybende om natten
- Kæmpehyæner med en foruroligende latter
- Lasede banditter
- Lassosvingende slavejægere til hest.

Ind mellem spiller-udfordringer, servér rygter om Ascalon. Fra en handlende, fra en tigger. Og fortæl lidt rejse ind imellem, så det ikke bare virker som om alting falder pladask oven i hinanden.

***Rygte 1:*** Det trækker måske op til krig mellem Ascalon og det sydlige rige Kem. Og der er også optræk til konflikt mellem Påfuglens Hus og Leopardens Hus. Blod er allerede flydt i gaderne, og det kunne måske ende i borgerkrig?

***Rygte 2:*** Kommer an på Fortabtes ambition:

- En barbar fra Nord frelste kronprinsessen fra et mordforsøg, siger de.
- En barbar fra Nord udfordrede svindler-troldmanden Ashemos til magiker-duel og skræmte ham til døde med en forbandelse, siger de.
- En barbar-tyv fra Nord har røvet den ældgamle konge Ipqu-Annunitums grav, siger de.



## **Ascalons porte** (forhindring)

Ascalon er et prægtigt syn som det ligger der på sletten, på et lavt, bredt plateau som rejser sig over sletten, befæstet af mure og tårne. Paladsets gyldne spir lyner i solen! En dis hænger over byen, af støvet fra en million fødder, stanken fra ubegribeligt mange kroppe, røgen fra titusindvis af bål, duften af krydderier på stegeosen.

Der er dog noget opstandelse foran porten hvor titusind folk venter på at komme ind, og rygter løber hurtigt at vagten vist leder efter barbarer fra Norden, og vist allerede har tilbageholdt et par stykker (vagterne aner ikke hvorfor, men det er fordi Fortabte har trådt et par mægtige folk over tærne, og de nu er bange for at Fortabte skal få forstærkninger nordfra).

Umiddelbart kan de komme ind gennem porten eller ad floden, eller de kan blive kreative og gøre noget helt tredje? De kan i det hele taget gøre hvad de vil for at komme ind – det er en forhindring med *sværhed 4* (med mindre de insisterer på at gøre et eller andet decideret fjollet). Er de nødt til at betale strafpoints, betyder det at de bliver fanget, og så flygter ved at betale differencen.

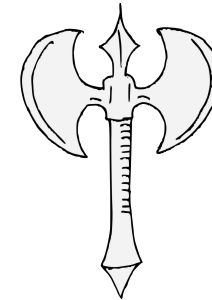
**Porten:** Narre sig forbi, eller lave kaos og trænge ind i forvirringen.

**Floden:** Svømme/sejle ind gennem vandporten, forbi de moderat årvågne vagter dér.

## **Jagten på Den Fortabte** (montage)

Kort montage hvor spillerne fortæller med på hvordan Vore Helte spørger sig om efter den fortabte og taler med ludere, lommetyve og lejesoldater. Leder op til at spilleder fremlægger de tre næste scenemuligheder, som spillerne kan vælge mellem. Læg Jagten-arket (side 15) frem.

I den første Jagten-scene, hvor spillerne har succes, får de at vide hvad Fortabtes by-motivation mere konkret er. I den anden får de at vide hvor Den Fortabte befinder sig (blad videre til næste, åndeløst spændende side!)



**Sværheder:** I den første jagt-scene, de vælger, er sværheden 6. I anden jagt-scene er sværheden 7. Kommer de til en tredje, er sværheden 5. Jagt-scenerne er udfordringer, så længe de klarer dem. Men har de fejlet en jagt-scene, bliver den eller de efterfølgende til forhindringer – ellers ville de ikke kunne opnå de to succeser, der er nødvendige.

### **Jagten 1: Den Underjordiske Flod**

(Udfordring, kan blive til Forhindring)

#### ***Meshalla, gravrøver på Den Underjordiske Flod.***

De som følger Lukoworgos' mysteriekult har et særegent begravelsesritual – de bliver sat på fint dekorerede både, med fine gaver, på Den Underjordiske Flod som flyder i murede hvælvinger under Ascalons byhøj. Der bliver bådene søsat, og sat i brand, ved slangeguden Lukoworgos' tempel, og flyder ud i mørket. Men så fine gaver kan ikke blot få lov at forsvinde ud i mørket! Derude lurar gravrøvere på at plyndre de ulmende vrage, der stadig flyder på overfladen, og de mest dumdristige dykker ned i de mørke vande efter sunkne skatte mellem resterne af forbrændte lig.

En sådan røver af brændende grav-både er Sorte Meshalla fra Kem, der ifølge rygten har været Fortabtes elsker. Meshalla må vide noget, men er svær at finde.

### **Jagten 2: Dusørjægernes lønkontor**

(Udfordring, kan blive til Forhindring)

#### ***Dusørkassereren Ileni, lumsk bureaukrat.***

Fortabte har tidligere tjent gode, ascaloniske penge som dusørjæger, så selvfølgelig har kassereren Ileni en sagsmappe. Og vagter. Og en masse attitude. Ileni ved helt sikkert noget, men vil helst både smigres OG bestikkes for at give nogen nyttig viden fra sig. Ud over snuheit kan man også opnå fremdrift her med tilstrækkelig grove trusler og vold (selv om der selvfølgelig ER vagter).

### **Jagten 3: Arenaen**

(Udfordring, kan blive til Forhindring)

#### ***Mestertræneren Krakka, eks-barbar.***

Arenaen, hvor der væddes på både mere og mindre bevæbnede kampe. En af de mere interessante skikkelser er træneren Krakka, der selv kom ned fra de nordlige bjerge for mange år siden. Krakka MÅ vide noget. Krakka har dog for travlt til at bruge tid på folk, der ikke er interessante. Interessant viser man sig ved at tage den åbne udfordring fra Kødbjerget Morgan. Folk vædder ikke på hvem der vinder, men på hvor længe folk holder mod Morgan... Klarer Vore Helte det, besejrer de Morgan – de er trods alt badass barbarer! Almindelig bestikkelse imponerer ikke Krakka, og hvis man prøver med trusler, vil man hurtigt opdage at der står 30+ sværtbevæbnede krigere parat til at bakke Krakka op.

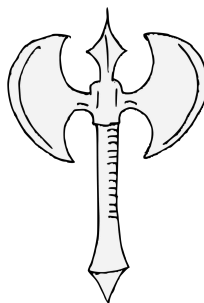
## Den Fortabtes Skjul (Forhindring)

De ved nu hvor Den Fortabte er, men stedet er ikke helt nemt at nå frem til. At nå frem er en forhindring, *sværheden er 5*. Vælg den som giver mening ud fra hvor Den Fortabte holder til (se Fortabte-arket, side 14).

***Øen i den kæmpestore, underjordiske cisterne.*** For at komme dertil skal man dog håndtere en muteret, tohalet krokodille, med vold eller dyretække.

***Pavillionen i Grevinde Sashiras have.*** De tamme løver i haven er dog ikke tammere end at de er trænet til at æde indtrængende. Igen, vold eller dyretække.

***Palmebladshytten på taget.*** For at komme hertil skal man forbi en flok wanna-be røvere med køller, knive og store forhåbninger til fremdrift i tilværelsen.



## Ansigt til ansigt (montage)

Endelig er de nået frem! Men de bliver nødt til at forholde sig til at Fortabte faktisk er travlt optaget af vigtige sager og ikke har lyst til at tage med hjem. Og hvis Vore Helte på vej til skjulet har gjort løver eller krokodiller fortræd, er Fortabte pænt irriteret. Start med at beskrive Fortabte. Gør Fortabte OK sej, og nævn en detalje som har ændret sig siden Fortabte drog hjemmefra.

Fortabte nægter ikke kategorisk at tage med hjem, men insisterer under alle omstændigheder på at ville vise Vore Helte hvor fantastisk Ascalon er. Når de har set (og hørt! og smagt!), kan vi tale om at tage hjem – hvis de altså stadig selv vil. Fortabte lover meget omhyggeligt IKKE at tage med hvis de klarer prøvelser, kun at tale om det.

Dette leder til en række Ascalons godter-scener, op til tre. De er straight up udfordringer som kan fejles (hvilket vil føre til at Fortabte ler nådesløst af dem). Rækkefølgen er fri, og der skal spilles 2-3 af dem. Den som betyder mest for Fortabte, er selvfølgelig den som hører til Fortabtes ambition. Læg Ascalons godter-arket (side 16) frem, ligesom Jagten-arket tidligere. Vore Helte møder udfordringen sammen, og flere kan bidrage til det ene, fælles rul.

### Ascalons gødter 1: En nat i Det Gyldne Hus (Udfordring)

Feste natten igennem med druk, stoffer, fantastisk musik, eksotiske snacks og absurde selskabslege i luksusbordellet *Det Gyldne Hus* uden at miste fatningen og ende i en sørgelig forfatning når solen står op.

Tænk rød silke, tænk messingbeslag poleret så de skinner som guld i lampeskæret. Tænk røgelse, parfume, bjældebesatte tambouriner, harpespil og søde suk bag forhængene. *Sværhed 5.*

*I denne scene kan du skrue ret meget på hvor seksuelt indholdet skal være. Tilpas til gruppen.*

### Ascalons gødter 2: En nat i De Dødes By (Udfordring)

Ved solnedgang tager Fortabte Vore Helte gennem en sideport ind på gravpladsen De Dødes By. Her udfordrer Fortabte dem til at finde deres tipoldemor Agos grav inden daggry. Men når man leder, er der mange grave med barbarer, der kom til Ascalon, ind mellem sydlændingenes grave. Både simple gravsten købt for de sidste skillinger og vældige mausolæer som fejrer rigdom og bedrifter. Og når solen er nede, kan de se mange barbarers spøgelse komme frem fra skyggerne, både usle og prægtige, fortvivlede og veltfredse (og tilfredshed og pragt hænger ikke altid sammen...) Man kan udveksle blikke med spøgelse før de forsvinder igen, men ikke ord. Udfordringen er at finde graven før daggry og bevare fatningen på det fascinerende men skræmmende sted – barbarerne er et overtroisk folkefærd.

Tænk række på række af gravsten og hele små huse til de døde. Forvitrede relieffer og vejrbidte statuer. Let selvlysende blomster, der dufter i mørket mellem gravene. Briser, der bringer byens duft ind mellem gravende, med røg og krydderier. Krogede gamle træer, hvor man i mørket let kan forestille sig oldinges ansigter. Agos grav er et helt lille palads. *Sværhed 5.*

#### Konflikter

Til slut er det muligt at det kommer til konflikt. Det fungerer således:

- Én runde rul afgør situationen – lurepassere kan ikke komme ind bagefter og rydde op.
- Alle beslutter sig for hvilken side de er på. Flere personer kan bidrage points til én side. Der kan godt være flere end to sider.
- Alle deltagende personer vælger puljer og bestemmer sig hemmeligt for hvor meget de spenderer ved at lægge en terning frem med det antal øjne under deres hånd, og så afslører alle samtidig. Så ruller hver side samtidig én terning og lægger sine spenderede points samlet til.
- Højeste enkeltside vinder, og bestemmer udfaldet. Står flere sider lige om at være den højeste, bestemmer spilleleder udfaldet på en måde, der er skidt for alle. Fortæl situationen sammen.
- Husk, har du ingen points tilbage, kan du ikke forlade Ascalon (måske fordi du er død).

nt

let

den

## Afgørelsen!

Her taler Fortabte "bare" med dem, og det er op til Vore Helte at overbevise Fortabte om at komme hjem. Der er ingen terninger og puljer, med mindre det kommer til tilspidsede konflikter mellem forskellige karakterer. Slutningen er potentielt ret åben – spilleder, jeg stoler på at du får noget fornuftigt ud af det.

### *Hvordan man overtaler Fortabte:*

I sidste ende er det op til dig som spilleder om du føler at det giver mening at Den Fortabte er overbevist (og det skal ikke være ustyrligt svært), men her er nogle ting at lægge mærke til.

- Klarede Vore Helte den udfordring fra Fortabte, som svarer til deres civiliserede motivation? Så har deres ord større vægt. Især hvis de kan tale dén motivation ned UDEN at svine den til.
- Spiller de på Fortabtes pro-barbari motivation? Det er et godt håndtag, særligt hvis de kan henvise til den konkrete scene fra Jagten, der svarer til denne motivation.
- Forsøger de at skamme Fortabte til at komme hjem, gør det Fortabte mere kontrær. Taler de om Mors længsel og familiesammenholdet, virker det bedre.

Hvis det kommer til kamp/tvang, har Fortabte 3 points i sin pro-civ pulje (og se konflikt-boksen). Spilpersoner kan godt hjælpe Fortabte. Men ideelt bør det ikke komme til terninger.

Det er også meget muligt at en eller flere spilpersoner vil beslutte sig for at blive i Ascalon. Det skal nok få fut i snakken. Men hvis dét begynder at køre i ring mere end to gange, så afbryd samtalen og spørg hvad de hver især beslutter sig for at gøre.

## Hjemrejsen/de efterladte

Hvis man er tør for points, bliver man i Ascalon.

Hvis nogen bliver og nogen tager hjem (inkl fortabte), så spil kort afskeden uden yderligere konflikter – de er afgjort.

Fortæl sammen kortfattet og montage-agtigt om hjemrejsen og deres liv det næste års tid eller to. Eller om deres liv i Ascalon, hvis det er dér, nogen ender.

# Tak for spillet!

Jeg håber at I har moret jer – det har i alt fald været sjovt at skrive.

# Fortabte-arket

Navn: \_\_\_\_\_

Køn: \_\_\_\_\_

Pro-barbari: \_\_\_\_\_ Værdi: 0

Pro-civilisation: \_\_\_\_\_ Værdi: 3

## Tilholdssted (sæt streg under)

En hytte på en ø i en kæmpestor, glemte, *underjordisk cisterne* med krystalklart vand.

En *overdådig pavillion* i Grevinde Sashira af Påfuglens Hus' have.

En *palmeskytte på et fladt tag* i det lovløse kvarter Labyrinten.

## Plan/ambition (sæt streg under)

**Magt & ære:** Stige i graderne i elitekorpset Det Røde Regiment, specielt når den næste krig bryder ud, blive adelig og måske gribe kronen? Har allerede kronprinsessen Ayas gunst, så det er vel iværksat. (Magt & ære ELLER Luksus)

**Hemmeligheder:** Lære dæmon-binding fra den navnkundige men hemmelighedsfulde bibliotekar Irbine den Yngre. Har allerede bundet spøgelse og elementar-ånder. (Hemmeligheder ELLER Magt & ære)

**Luksus:** Har vundet en enorm skat ved at plyndre Ipqu-Annunitums kongegrav, og er nu ved at systematisk solde den op den på at smage alle berømte retter, prøve alle sindsudvindende stoffer og lære sig alle seksuelle teknikker. (Luksus ELLER Hemmeligheder)

## Jagten (håndud)

At finde den fortabte slægtning kræver at Vore Helte følger mindst to ledetråde med succes.



## Meshalla, gravrøver på Den Underjordiske Flod

Rygtet vil vide at Sorte Meshalla fra Kem er den fortabte slægtnings elsker. Meshalla må vide noget! Men den Underjordiske Flod, hvor Lukoworgos-kultisterne brænder deres ligbåde, er et både grufuldt og uhumsk sted.

## Ileni, kassefører på Dusørjægerens lønkontor

Rygtet vil vide at den fortabte slægtning har arbejdet som dusørjæger. Kasseføreren Ileni må vide noget – den slags har deres fedtede fingre i alle slags tærter. Men kan man stole på sådan én, og hvor dyrt kan man komme til at betale?

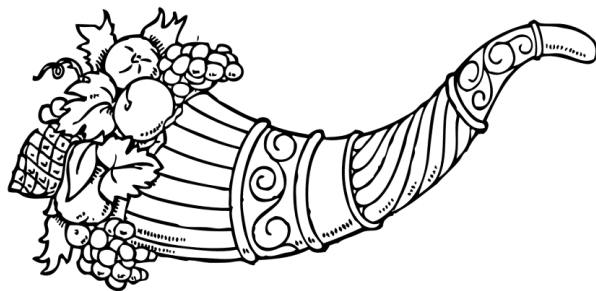
## Krakka, mestertræner i Arenaen

Krakka, barbar fra Norden, er den mest efterspurgte træner for folk som ønsker at udfordre skæbnen i Arenaen. Krakka må vide noget, men der skal nok ét og andet til at imponere Krakka.



## Ascalons godter (Håndud)

Den fortabte slægtning viser Vore Helte Ascalons vidundere. Oplev mindst to – tre hvis I vover.



## En nat i Det Gyldne Hus

Feste til det lyse morgengry i luksusbordellet Det Gyldne Hus, og nyde det uden at miste fatningen. Overdådig mad, druk, stoffer, fantastisk musik og selskabslege. Har I appetitten, eller kommer Ascalons overdådigheder til at fortære jer, som så mange før jer?

## En nat i De Dødes By

På den enorme gravplads er ikke blot høje såvel som lave ascalonieres grave indviet og genbrugt gennem århundreder, der er også grave for mange, mange barbarer fra nord – blandt andet tipoldemor Ago. Find tipoldemors grav inden daggry – er det generationer af barbarers døde øjne, der følger jer fra skyggerne?

## Optagelsesprøve til Det Røde Regiment

Har man is i maven, kan man springe års træning og massevis af bestiklinger over og vinde retten til at indtræde i eliteregimentet ved blot at klare forhindringsbanen bag kasernen. Og selv hvis man ikke vil være med – lyder det ikke som en sjov udfordring?

## Spilpersons-menu

**Agra** Elsker bjergluftens renhed MEN tørster efter magt & ære i Ascalon

**Breka** Stolt af sine bjergboer-muskler MEN ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom

**Crova** Frygter byboernes lusk & fusk MEN tørster efter magt & ære i Ascalon

**Dugra** Frygter byboernes lusk & fusk MEN længes efter Ascalons legendariske luksus

**Eskra** Elsker bjergluftens renhed MEN ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom

**Fragga** Stolt af sine bjergboer-muskler MEN længes efter Ascalons legendariske luksus

## Spilpersons-menu

**Agra** Elsker bjergluftens renhed MEN tørster efter magt & ære i Ascalon

**Breka** Stolt af sine bjergboer-muskler MEN ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom

**Crova** Frygter byboernes lusk & fusk MEN tørster efter magt & ære i Ascalon

**Dugra** Frygter byboernes lusk & fusk MEN længes efter Ascalons legendariske luksus

**Eskra** Elsker bjergluftens renhed MEN ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom

**Fragga** Stolt af sine bjergboer-muskler MEN længes efter Ascalons legendariske luksus

# Agra

*Elsker bjergluftens renhed MEN tørster efter magt & ære i Ascalon.*

Agra er en stolt jæger og stærk kriger, en af de frygtede barbarer fra De Nordlige Bjerge. Agra har fem søskende, og selv om de ofte konkurrerer, og skændes så det brager, så vil de gå gennem ild og vand for hinanden.

**Køn?** Du bestemmer selv om Agra er kvinde eller mand. Blandt bjergfolket er det styrke og snilde, der tæller – ikke detaljerne. Byboerne har alle mulige mærkelige idéer om den slags.

## **Pulje 1: Elsker bjergluftens renhed \_\_\_\_\_**

Din styrke er født af den rene bjergluft og de klare, kolde floder. Du elsker din styrke og frygter at den skal blive svækket af byens snavs og smuds. På den anden side ville byens smuds også være den ultimative prøvelse, og er der én ting som barbarer går op i, så er det styrkeprøver! (Eskra har det også sådan.)

## **Pulje 2: Tørster efter magt & ære i Ascalon \_\_\_\_\_**

Oppe i bjergene kan man få et klap på skulderen og et "godt gået!", og det er vel fint nok. Men lidt småt når man har nedlagt en kæmpestor, uldhåret mammut. I Ascalon kan man få en parade, hvor der er tusindvis der jubler, og der er flag og forgyldte stridsvogne. Man kan også få fine titler såsom 'kaptajn', 'baron' eller 'dronning' – sejt nok. Og man kan få hundredevis af folk der gør hvad man siger, ikke bare fordi de har lyst, men fordi de skal. Spændende! (Crova har det også sådan.)

## **Regler, ultrakort**

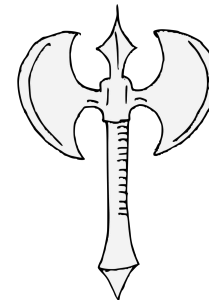
Rul med 1t6 mod sværhed.

**Tema** – hvis man bringer en pulje i spil ved at beskrive hvad man gør så det giver nogenlunde mening ift puljen, kan man spendere points fra puljen og lægge til rullet.

**Før rullet** – man skal spendere før der rulles. Flere spillere kan bidrage til samme rul (så hjælper man hinanden).

**Udfordring** – klarer man ikke rullet i en udfordring-scene, har gruppen fejlet. Ingen om-rul.

**Forhindring** (dvs plottet kræver at gruppen skal forbi) – klarer man ikke rullet, skal nogen betale de manglende pulje-points, plus en ekstra pris på 3 points for at have fejlet.



# Breka

*Elsker sine bjergboer-muskler MEN ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom.*

Breka er en stolt jæger og stærk kriger, en af de frygtede barbarer fra De Nordlige Bjerge. Breka har fem søskende, og selv om de ofte konkurrerer, og skændes så det brager, så vil de gå gennem ild og vand for hinanden.

**Køn?** Du bestemmer selv om Breka er kvinde eller mand. Blandt bjergfolket er det styrke og snilde, der tæller – ikke detaljerne. Byboerne har alle mulige mærkelige idéer om den slags.

## **Pulje 1: Elsker sine bjergboer-muskler \_\_\_\_\_**

Du elsker at være stærk, at kunne alt muligt sejt, at gøre alt muligt sejt. Og du ved at din styrke kommer af det hårde, frie liv i bjergene. Selv de allerstærkeste byboer bliver kun næsten lige så stærke som dig. Her i bjergene er din styrke udmærket, men ikke noget usædvanligt. I byen, derimod – der vil din styrke gøre dig til noget ganske særligt! (Fragga har det også sådan.)

## **Pulje 2: Ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom \_\_\_\_\_**

Oppe i bjergene er viden noget med at fortælle historier ved bålet, og at kigge med når nogen arbejder. Så meget viden bliver forvansket eller fortabt! I Ascalon skriver de ting ned og har lærere og alt muligt, så de har skatkamre med århundreders visdom. Med det kan de binde dæmoner og lave broderet silkeklæde og alt muligt andet sejt! Du har plaget onkel Grokka til at lære dig at læse, men i bjergene er der ikke meget læsestof. (Eskra har det også sådan.)

## **Regler, ultrakort**

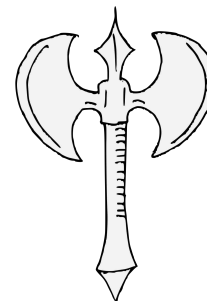
Rul med 1t6 mod sværhed.

**Tema** – hvis man bringer en pulje i spil ved at beskrive hvad man gør så det giver nogenlunde mening ift puljen, kan man spendere points fra puljen og lægge til rullet.

**Før rullet** – man skal spendere før der rulles. Flere spillere kan bidrage til samme rul (så hjælper man hinanden).

**Udfordring** – klarer man ikke rullet i en udfordring-scene, har gruppen fejlet. Ingen om-rul.

**Forhindring** (dvs plottet kræver at gruppen skal forbi) – klarer man ikke rullet, skal nogen betale de manglende pulje-points, plus en ekstra pris på 3 points for at have fejlet.



# Crova

*Frygter byboernes lusk & fusk MEN tørster efter magt & ære i Ascalon.*

Crova er en stolt jæger og stærk kriger, en af de frygtede barbarer fra De Nordlige Bjerge. Crova har fem søskende, og selv om de ofte konkurrerer, og skændes så det brager, så vil de gå gennem ild og vand for hinanden.

**Køn?** Du bestemmer selv om Crova er kvinde eller mand. Blandt bjergfolket er det styrke og snilde, der tæller – ikke detaljerne. Byboerne har alle mulige mærkelige idéer om den slags.

## **Pulje 1: Frygter byboernes lusk & fusk \_\_\_\_\_**

Bjergfolk er stærkere end byfolk, men byfolk mestrer en kunst som kan give dem en fordel – bedrag. I bjergene siger folk hvad de mener og lover hvad de holder, men i byen kan ord være fælder og lokkemad. Byen lyder spændende, men det er skrækindjagende at hvemsomhelst kan finde på at narre én til hvadsomhelst! (Dugra har det også sådan.)

## **Pulje 2: Tørster efter magt & ære i Ascalon \_\_\_\_\_**

Oppe i bjergene kan man få et klap på skulderen og et "godt gået!", og det er vel fint nok. Men lidt småt når man har nedlagt en kæmpestor, uldhåret mammut. I Ascalon kan man få en parade, hvor der er tusindvis der jubler, og der er flag og forgyldte stridsvogne. Man kan også få fine titler såsom 'kaptajn', 'baron' eller 'dronning' – sejt nok. Og man kan få hundredevis af folk der gør hvad man siger, ikke bare fordi de har lyst, men fordi de skal. Spændende! (Agra har det også sådan.)

## **Regler, ultrakort**

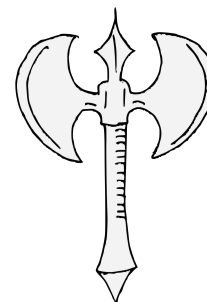
Rul med 1t6 mod sværhed.

**Tema** – hvis man bringer en pulje i spil ved at beskrive hvad man gør så det giver nogenlunde mening ift puljen, kan man spendere points fra puljen og lægge til rullet.

**Før rullet** – man skal spendere før der rulles. Flere spillere kan bidrage til samme rul (så hjælper man hinanden).

**Udfordring** – klarer man ikke rullet i en udfordring-scene, har gruppen fejlet. Ingen om-rul.

**Forhindring** (dvs plottet kræver at gruppen skal forbi) – klarer man ikke rullet, skal nogen betale de manglende pulje-points, plus en ekstra pris på 3 points for at have fejlet.



# Dugra

*Frygter byboernes lusk & fusk MEN længes efter Ascalons legendariske luksus.*

Dugra er en stolt jæger og stærk kriger, en af de frygtede barbarer fra De Nordlige Bjerge. Dugra har fem søskende, og selv om de ofte konkurrerer, og skændes så det brager, så vil de gå gennem ild og vand for hinanden.

**Køn?** Du bestemmer selv om Dugra er kvinde eller mand. Blandt bjergfolket er det styrke og snilde, der tæller – ikke detaljerne. Byboerne har alle mulige mærkelige idéer om den slags.

## **Pulje 1: Frygter byboernes lusk & fusk \_\_\_\_\_**

Bjergfolk er stærkere end byfolk, men byfolk mestrer en kunst som kan give dem en fordel – bedrag. I bjergene siger folk hvad de mener og lover hvad de holder, men i byen kan ord være fælder og lokkemad. Byen lyder spændende, men det er skrækindjagende at hvemsomhelst kan finde på at narre én til hvadsomhelst! (Crova har det også sådan.)

## **Pulje 2: Længes efter Ascalons legendariske luksus \_\_\_\_\_**

Livet i bjergene er godt og simpelt. I alt fald simpelt. "Krydret" betyder en kvist timian på toppen, et lændeklæde og en pelskappe ved man hvad er, og elskovskunsten er lært på fem minutter. Simpelt. I Ascalon har de ting der dufter og smager og ser ud og føles på tusind måder, og du er ved at dø af længsel efter al den skønhed og glæde. Og underbukser der ikke kradser. (Fragga har det også sådan.)

### **Regler, ultrakort**

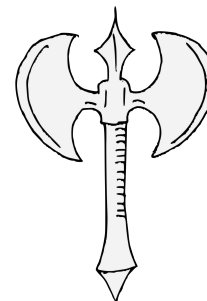
Rul med 1t6 mod sværhed.

**Tema** – hvis man bringer en pulje i spil ved at beskrive hvad man gør så det giver nogenlunde mening ift puljen, kan man spendere points fra puljen og lægge til rullet.

**Før rullet** – man skal spendere før der rulles. Flere spillere kan bidrage til samme rul (så hjælper man hinanden).

**Udfordring** – klarer man ikke rullet i en udfordring-scene, har gruppen fejlet. Ingen om-rul.

**Forhindring** (dvs plottet kræver at gruppen skal forbi) – klarer man ikke rullet, skal nogen betale de manglende pulje-points, plus en ekstra pris på 3 points for at have fejlet.



# Eskra

*Elsker bjergluftens renhed MEN ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom.*

Eskra er en stolt jæger og stærk kriger, en af de frygtede barbarer fra De Nordlige Bjerge. Eskra har fem søskende, og selv om de ofte konkurrerer, og skændes så det brager, så vil de gå gennem ild og vand for hinanden.

**Køn?** Du bestemmer selv om Eskra er kvinde eller mand. Blandt bjergfolket er det styrke og snilde, der tæller – ikke detaljerne. Byboerne har alle mulige mærkelige idéer om den slags.

## **Pulje 1: Elsker bjergluftens renhed \_\_\_\_\_**

Din styrke er født af den rene bjergluft og de klare, kolde floder. Du elsker din styrke og frygter at den skal blive svækket af byens snavs og smuds. På den anden side ville byens smuds også være den ultimative prøvelse, og er der én ting som barbarer går op i, så er det styrkeprøver! (Agra har det også sådan.)

## **Pulje 2: Ønsker sig Ascalons hemmeligheder & visdom \_\_\_\_\_**

Oppe i bjergene er viden noget med at fortælle historier ved bålet, og at kigge med når nogen arbejder. Så meget viden bliver forvansket eller fortabt! I Ascalon skriver de ting ned og har lærere og alt muligt, så de har skatkamre med århundreders visdom. Med det kan de binde dæmoner og lave broderet silkeklæde og alt muligt andet sejt! Du har plaget onkel Grokka til at lære dig at læse, men i bjergene er der ikke meget læsestof. (Breka har det også sådan.)

## **Regler, ultrakort**

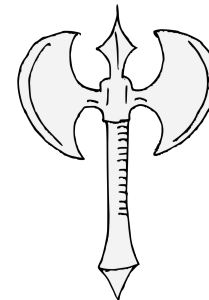
Rul med 1t6 mod sværhed.

**Tema** – hvis man bringer en pulje i spil ved at beskrive hvad man gør så det giver nogenlunde mening ift puljen, kan man spendere points fra puljen og lægge til rullet.

**Før rullet** – man skal spendere før der rulles. Flere spillere kan bidrage til samme rul (så hjælper man hinanden).

**Udfordring** – klarer man ikke rullet i en udfordring-scene, har gruppen fejlet. Ingen om-rul.

**Forhindring** (dvs plottet kræver at gruppen skal forbi) – klarer man ikke rullet, skal nogen betale de manglende pulje-points, plus en ekstra pris på 3 points for at have fejlet.



# Fragga

*Stolt af sine bjergboer-muskler MEN længes efter Ascalons legendariske luksus.*

Fragga er en stolt jæger og stærk kriger, en af de frygtede barbarer fra De Nordlige Bjerge. Fragga har fem søskende, og selv om de ofte konkurrerer, og skændes så det brager, så vil de gå gennem ild og vand for hinanden.

**Køn?** Du bestemmer selv om Fragga er kvinde eller mand. Blandt bjergfolket er det styrke og snilde, der tæller – ikke detaljerne. Byboerne har alle mulige mærkelige idéer om den slags.

## **Pulje 1: Elsker sine bjergboer-muskler \_\_\_\_\_**

Du elsker at være stærk, at kunne alt muligt sejt, at gøre alt muligt sejt. Og du ved at din styrke kommer af det hårde, frie liv i bjergene. Selv de allerstærkeste byboer bliver kun næsten lige så stærke som dig. Her i bjergene er din styrke udmærket, men ikke noget usædvanligt. I byen, derimod – der vil din styrke gøre dig til noget ganske særligt! (Breka har det også sådan.)

## **Pulje 2: Længes efter Ascalons legendariske luksus \_\_\_\_\_**

Livet i bjergene er godt og simpelt. I alt fald simpelt. "Krydret" betyder en kvist timian på toppen, et lændeklæde og en pelskappe ved man hvad er, og elskovskunsten er lært på fem minutter. Simpelt. I Ascalon har de ting der dufter og smager og ser ud og føles på tusind måder, og du er ved at dø af længsel efter al den skønhed og glæde. Og underbukser der ikke kradser. (Dugra har det også sådan.)

## **Regler, ultrakort**

Rul med 1t6 mod sværhed.

**Tema** – hvis man bringer en pulje i spil ved at beskrive hvad man gør så det giver nogenlunde mening ift puljen, kan man spendere points fra puljen og lægge til rullet.

**Før rullet** – man skal spendere før der rulles. Flere spillere kan bidrage til samme rul (så hjælper man hinanden).

**Udfordring** – klarer man ikke rullet i en udfordring-scene, har gruppen fejlet. Ingen om-rul.

**Forhindring** (dvs plottet kræver at gruppen skal forbi) – klarer man ikke rullet, skal nogen betale de manglende pulje-points, plus en ekstra pris på 3 points for at have fejlet.

