



# SPARTA

AF  
KRISTOFFER KJÆR JENSEN  
OG  
MORTEN HOUGAARD







## FAKTA

Genre: Græsk Epik  
System: Eget skæbnesystem  
Spillere: 5  
Forventet spilletid: 4-5 timer

## FOROMTALE

Det bliver hvisket i vinden og kan aflæses i dyrefringernes indvolde. Den fjerde tidsalder er ved sin ende. I Delfi kagler oraklet endeløst åbenbaringen ud gennem de vulkaniske dampe. Heltenes tidsalder vil snart blive afløst af den sidste menneskealder, hvor det selviske og jernstøbte menneske, arrigt og kujonagtigt, vil leve og dø til denne verdens ende. Den femte alder vil fødes i blod ved Spartas porte, hvor de to sidste store helteslægter kæmper om sejren over den sidste værdige modstander og den tilbageværende ære.

Sparta er et scenarie med herlige helte og intrigante guder, mandsmod og stolte slægters tunge arv. En episk skæbnefortælling om et tvillingepar, som er forudsagt til at vælte en stor konge, og en by hvis bedrifter for evigt giver genklang gennem historien.

# INDHOLD

|                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| <b>KORT OM SCENARIET</b>     | <b>1</b>           |
| <b>GRÆSK HELTEPIK</b>        | <b>4</b>           |
| <b>OM SPARTA</b>             | <b>6</b>           |
| <b>SÅDAN KØRER DU SPARTA</b> | <b>14</b>          |
| <b>SPILLEDERRESSOURCER</b>   | <b>21</b>          |
| <b>SYSTEM</b>                | <b>31</b>          |
| <b>SPILLEDER HJÆLPEARK</b>   | <b>BILAG A,B,C</b> |
| <b>FORSCENER</b>             | <b>BILAG D</b>     |
| <b>FONETISK NØGLE</b>        | <b>BILAG E</b>     |
| <b>KORT OVER PELEPONES</b>   | <b>VEDLAGT</b>     |
| <b>SKÆBNEPLADE</b>           | <b>VEDLAGT</b>     |
| <b>ROLLERNE</b>              | <b>VEDLAGT</b>     |
| <b>KORT</b>                  | <b>VEDLAGT</b>     |

## KONTAKT

Kontakt os endelig, hvis du har spørgsmål om scenariet

Kristoffer Kjær Jensen  
Tlf. 26 39 87 73  
E-mail [kristofferkj@hotmail.com](mailto:kristofferkj@hotmail.com)

Morten Hougaard  
Tlf. 40 54 71 41  
E-mail [morten\\_hougaard@hotmail.com](mailto:morten_hougaard@hotmail.com)

## KOLOFON

Et scenarie af Morten Hougaard og Kristoffer Kjær Jensen til Fastaval 2007  
Layout: Magnus Udbjerg  
Spiltestere Anders Frost Bertelsen, Johanne Wenstrup, Mikkel Bækgaard, Mikkel Kjær Jensen og Søren Koch Laursen.  
Tak til Mette "Scenariemor" Finnerup for hjælp og vejledning og for at ligge hus til en vigtig skriveseance.  
Tak til Mads Brynnum for uundværlig hjælp til systemudvikling  
Tak til Sanne Harder for en tidlig rollefeedback  
Tak til Anders Frost Bertelsen og Peter Dalby for idéer, kritik, gennemlæsninger og korrektur  
Tak til Mette for at bære over med Kristo

# SPARTA

VELKOMMEN TIL SCENARIET

VELKOMMEN TIL SPARTA KÆRE SPILLEDER.

DET DU NU SIDDER MED I HÅNDEN ER VORES OPLÆG TIL EN EPISK ROLLESPILSOPLEVELSE FOR DIG OG FEM SPILLERE, INSPIRERET AF HOMERS ILLIADE OG DE GRÆSKE HELTEMYTER. PÅ DE FØRSTE SIDER, VIL VI KORT SÆTTE DIG IND I SCENARIET, SÅ DU VED, HVAD DU KAN FORVENTE AF RESTEN AF SCENARIETEKSTEN. SIDENHEN VIL VI UDDYBE HVER ENKELT PUNKT MERE INDGÅENDE OG SÅLEDES KLÆDE DIG PÅ TIL AT LEDE SPILLET. VI HAR OGSÅ VEDLAGT EN RÆKKE OPSUMMERINGSARK, SOM SKAL HJÆLPE DIG MED AT AFVIKLE SPILLET – DER ER ET OPSTARTSARK, ET SCENEARK OG ET SYSTEMARK.

GOD FORNØJELSE, FOR SPARTA!

## SYNOPSIS: HELTESLÆGTERNES SIDSTE STORE KAMP

I de sidste dage af heltenes tidsalder strides to mægtige slægter om magten over den stolte stad Sparta. Opildnet af en profeti om deres to tvillingeheltes store skæbne, vender Heraklideslægten tilbage fra års eksil og udfordrer Atreidernes ret til Spartas trone. Flere olympiske guder retter samtidig deres blikke mod byen for endnu engang at udspille deres intriger igennem de dødeliges kampe.

*Sparta* er en skæbnefortælling med en semi-åben slutning, som afgøres af belejringens krigshandlinger. Spillerne får i alt femten roller, som giver mulighed for at udspille konfliktens mange intriger og slagmarkens drabelige dueller, for til sidst at sørge for at profetien om tvillingernes skæbne går i opfyldelse, hvad end det så indebærer.

## TEMAER

*Sparta* foregår i en semimytisk tid i det præantikke Grækenland – det er et genrescenarie efter Homers to heltegedigte "Illiaden" og "Odyseen" og bruger mange af temaerne herfra.

*Sparta* handler om modsætningen mellem heltemod og ansvar. Det handler om familiefølelser og kærlighed, men også om

at stræbe efter magt på bekostning af alt andet. Det handler om forandring og om de uundgåelige overgange mellem tidsaldre.

Og så handler *Sparta* om skæbnens luner og guderne, som af og til griber overraskende ind i liv og død, selv for store helte.

## STEMNING

Stemningen i *Sparta* er først og fremmest episk, med et snært af tragedie. Vi ønsker dystre rådslagninger i den kolde kongehal, hemmelige guddommelige møder med tilbedere i belejrerens telte og kække bemærkninger om modstanderens forsmædelige ophav i duellerne på slagmarken. I *Sparta* skal man kunne mærke, at der bliver bygget op til et uundgåeligt klimaks, som vil ændre byen for altid.

## HVAD DER REFERERES TIL HVØR

Ordet Sparta kan være to ting i denne tekst: Byen og dette scenarie. For at gøre alt lidt nemmere har vi valgt at skrive Sparta i kursiv, når vi mener scenariet og Sparta uden kursiv, når vi mener byen.

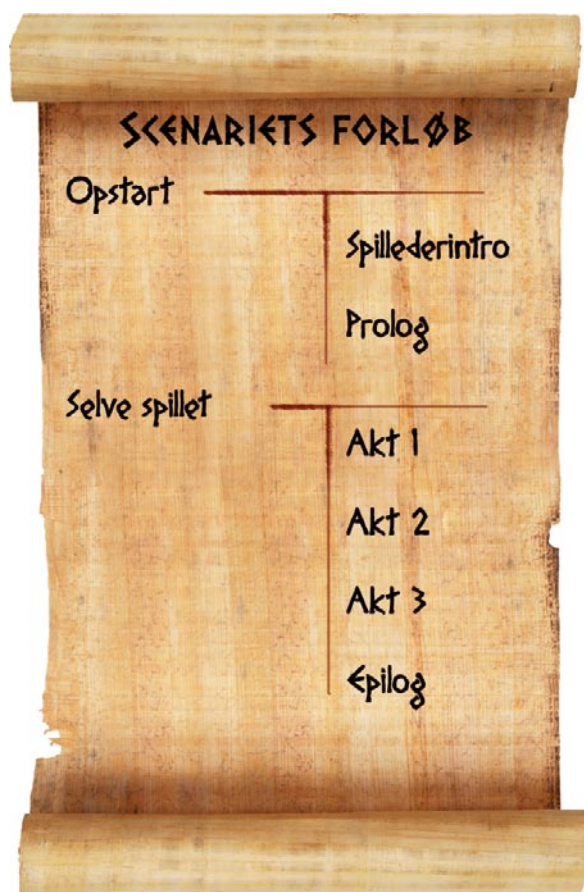
Noget andet, der kan forvirre, er slægterne og de to parter i konflikten. Rollerne inden for murene kalder vi "Atreiderne", selvom der rent slægtsmæssigt kun er to Atreider (Penthielos og Helene). Dem uden for murerne kalder vi "Herakliderne" – selv om én af dem (Oxylos) ikke har Herakles' blod i sine årer.

## EPISK OG EPISK ROLLESPIL

Den episke genre er en af de tre grundlæggende græske genre som også tæller dramaet og lyriken. Epikken udmærker sig særligt ved at have en stærk fortæller, et relativt langt begivenhedsforløb og omhandle en stor og vigtig konflikt. Episke fortællinger kaldes til tider også for heltegedigte, eftersom de ofte er befolket af store helte, der i løbet af fortællingens "kampe" udfører overjordiske heltegerninger.

I *Sparta* lægger vi således op til episk rollespil, som er defineret ved omhandle store emner som magt, kærlighed og ære, frem for dagligdagsproblemer. Tonen i episk rollespil er seriøs, men også spændende og underholdende. Her er store helte, som har noget på spil, ogsom har evnerne til at gøre en forskel ved deres indsats.





## STRUKTUR OG SPIL

Scenariet er inddelt i en prolog, tre akter og en epilog hvori profetien opfyldes. Prologen er opbygget af fire forscener, som introducerer spillerne til scenariets baggrund, flere af rollerne og det hjemmelavede kampsystem. Forscenernes udgangspunkt og handlingsforløb er defineret på forhånd. Alle tre akter afsluttes af et slag, men derudover er de meget løst planlagt for vores side. Vi vil give dig en række retningslinjer og nogle sceneforslag, som vil ruste dig til at skabe en sammenhængende og underholdende historie sammen med spillerne.

Slagene og deres system vil forme det øvrige spil. Hvert slag har således sit eget tema som bliver defineret af en begivenhed som f.eks. "Kampen om vestporten" eller "I ly af mørket". Systemet kan bedst beskrives som bilkort med terninger – hvor kortene er med græske helte i stedet for biler. Som resultat af slagene, kan der ske mange ting, f.eks. at bymuren falder eller der bliver taget prominente fanger. En masse mindre helte vil med sikkerhed dø, og undervejs - især mod slutningen - vil nogle af de store helte, scenariets hovedpersoner, formentlig også falde. Dette kan alt sammen danne et naturligt udgangspunkt for de næste scener.

Imellem slagene udspiller intrigerne sig i begge lejre, omkring taktik, giftermål og hvem der egentlig skal have magten, hvis byen falder. Og endeligt blander de olympiske guder sig med deres yndlingshelte og måske med deres guddommelige alliancepartnere eller modstandere.

## ROLLERNE

Scenariets femten karakterer fordeler sig på tre grupper. De to første er helteslægterne samt deres allierede. Den sidste gruppe er korte roller med de olympiske guder. Hver spiller har en rolle fra hver gruppe. Således har spillerne roller på alle sider af konflikten.

Den første gruppe er Herakliderne. Den består af to tvillinger, den stærke Prokles og den snedige Eurysthenes. Med sig har de deres to onkler, Temenos som hemmeligt selv begærer tronen, og Kresphontes, som egentlig helst

## PROFETIEN OM TVILLINGERNES STORE SKÆBNE

Scenariet kredser om spådommen om de to tvillinghelte Prokles og Eurysthenes. Af Oraklet i Delfi er de spået til at "vælte en løve af en mand". Uanset hvad, vil spådommen gå i opfyldelse under scenariets slutning. Spådommens betydning for scenariet er således klar, men det er dens konkrete opfyldelse ikke. Selv mener Herakliderne, at den indebærer, at tvillingerne vælter en stor konge, men det er langt fra givet. Om spådommen falder ud til tvillingernes fordel afgøres af spillets slag, som fungerer gennem Spartas system. På den måde kan spådommen resultere i at:

- at tvillingerne vælter kong Penthilos af Sparta og efterfølgende tager magten.
- at tvillingerne vælter den store stenstøtte af kong Menelaos (Penthilos' forfader)
- at tvillingerne slår helten Leandros ihjel, Penthilos' ven og elsker. Hans navn betyder "løve af en mand"
- at tvillingerne dræber kong Penthilos, men efterfølgende selv bliver dræbt af deres magtliderlige onkel. (f.eks. hvis skæbnepladen viser at tvillingerne har tabt, men Penthilos er død i kamp)

Dette er absolut ikke en udtømmende liste. Spådomme er forrædderiske og ikke mindst den her.

Herefter er det så op til spillerne og dig at fortælle den bedste og mest heroiske historie om spådommen og Spartas skæbne.



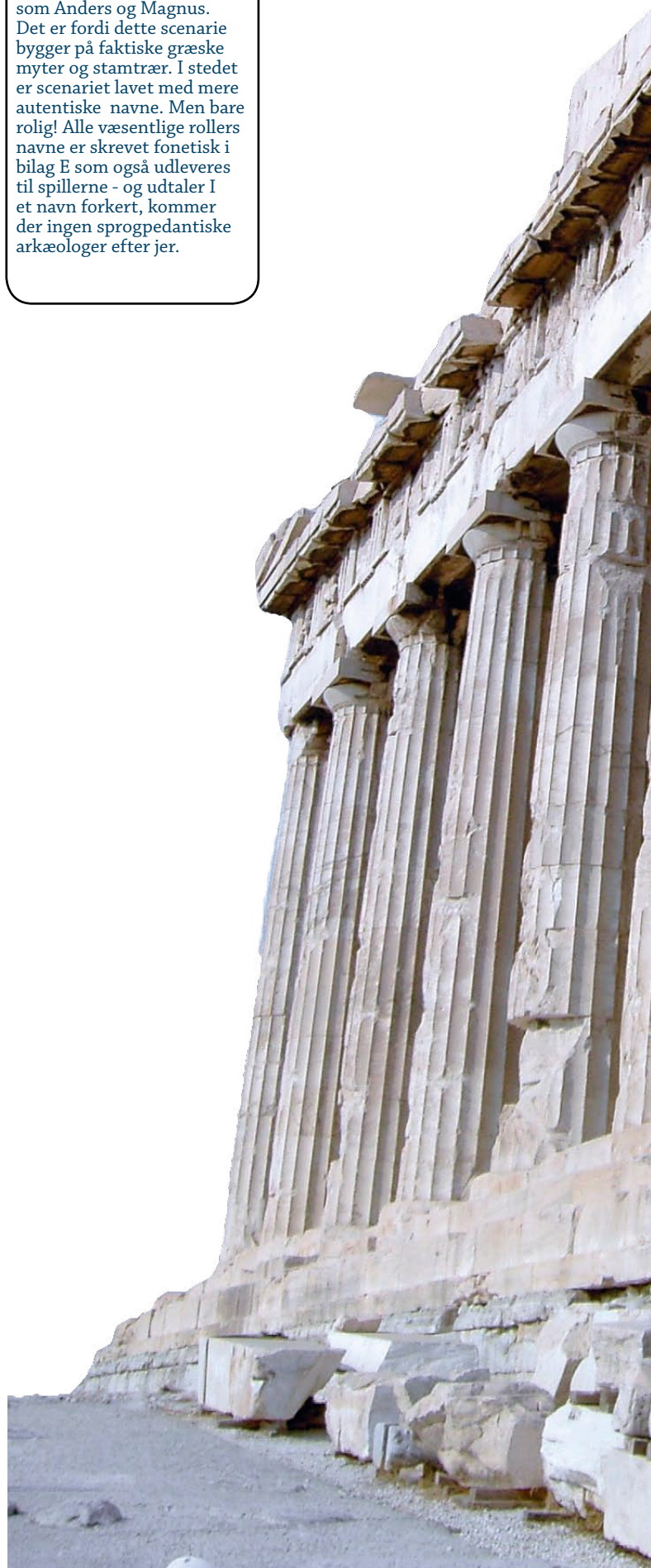
vil hjem til sit kongerige igen. Derudover er der forræderen Oxylos, som engang var en spartansk stormand. Deres fælles mål er at erobre Spartas trone.

Den anden gruppe er Atreiderne, som forsøger at forsvare byen Sparta mod belejringen. Den består af den unge konge Penthilos som har sine tvivl om, hvad han skal stille op. Derudover er der hans fire rådgivere; Leandros, Penthilos' elsker, en smuk og modig helt. Den forfængelige præst for Apollon Lykourgos, som altid tolker varslerne til sin egen fordel. Den højrøstede og ærefulde veteran Alektos. Og endelig den smukke og vise Helene, Penthilos faders tante, der har oplevet mere end halvfjerds vintre, uden at det kan ses på hendes ydre.

Den sidste gruppe er de olympiske guder, som blander sig i konflikten. Herakliden støttes af den blodtørstige og simple krigsgud Ares og den lumske havgud Poseidon. Atreiderne støttes af den harniskeklædte jomfru Athene sammen med Hera, gudernes dronning. Den skønne kærlighedsgudinde Afrodite har ikke valgt side endnu, og hvem ved i øvrigt, hvor guderne vil stå ved kampens ende?

## Afri-hvad-for-noget?

Vores spillere og bipersoner har ikke mundrette danske navne som Anders og Magnus. Det er fordi dette scenarie bygger på faktiske græske myter og stamtræer. I stedet er scenariet lavet med mere autentiske navne. Men bare rolig! Alle væsentlige rollers navne er skrevet fonetisk i bilag E som også udleveres til spillerne - og udtaler I et navn forkert, kommer der ingen sprogpædagogiske arkæologer efter jer.



# GRÆSK HELTEPIK

“VREDEN, GUDINDE, BESYNG, SOM RAMTE PELEIDEN ACHILLEUS,  
DEN ØDELÆGGENDE VREDE SOM BRAGTE TALLØSE SORGER OVER AKAIERNE,  
OG SENDTE MANGE TAPRE HELTESJÆLE TIL HADES,  
OG GJORDE DERES KROPPE TIL ROV FOR HUNDE OG HVER ENESTE FUGL...”  
ILIADEN, 1. BOG

*Sparta* er i en hel special genre, så det er vigtigt, at du forstår, hvad græsk helteepik betyder i dette scenarie. Over de næste sider vil vi kort beskrive *Spartas* kontekst – det vil sige hvordan den passer ind i den græske litteratur og mytologi.

## HELTEPIKENS TEMAER

I *Sparta* er der ikke plads til, at heltene handler kujonagtig eller at spillere prøver at vinde scenariet, selv om det i praksis er umuligt!

Det er vigtigt, at du redegør for scenariets temaer og præmisse, så det står klart for gruppen, at det ikke er et antikt hverdagsdrama, de skal til at spille. Scenariet er tænkt som et skæbnebestemt heltepos. Her vil vi forklare hvordan vi bruger trækkene fra *Iliaden*, så du får en baggrund for at forstå stilen og kan forklare den til spillerne.

## SPARTAS BEGREBSVERDEN

I *Sparta* har vi forsøgt at bruge de Homeriske stiltræk og begreber, uden at skabe en direkte kopi. Vores fortælling foregår i forlængelse af begivenhederne i *Iliaden* og rollerne i *Sparta* befinder sig i en lignende situation. Der er et kongerige på spil, og heltene kæmper om hæder og ære. Der er forsmåethed og vrede. Der er hævn og blodfejder. Og i sidste ende vil indsatsen på slagmarken og gudernes hjælp afgøre hvem der vinder.

*Iliaden* fungerer som backdrop for *Sparta* og har adskillige temaer i sin historie, der har relevans i scenariet. F.eks. tager de første vers i *Iliaden* (citeret ovenfor) fat i den græske helt Achilleus' vrede overfor Agamemnon, hans øverstbefalende, som har bemægtiget sig Achilleus' smukke krigsslave Briseis. Achilleus' **vrede** og **hovmod** kommer til at definere hele historien, da han gang på gang sætter hele krigsindsatsen på spil for sin **forsmåede æres** skyld. Denne **smålighed** har vi forsøgt at overføre på nogle af karaktererne i scenariet. På den måde er *Sparta* er fyldt med ligheder med *Iliaden*.

Rollerne i vores scenarie defineres af de to begreber **mandsmod** og **mådeholdenhed** (Achilleus er blottet for det sidstnævnte). De opnår endegyldigt **hæder** og **ære**. I *Iliaden* betaler Achilleus og hans trojanske modstykke, Hektor, den ultimative pris og dør, men vinder til gengæld evig hæder og ære. Alle de dødelige roller i *Sparta* er defineret ud fra de kvaliteter, hvad enten det er fordi de har dem eller ej.

**Spådomme** og menneskers **skæbnevalg** er også vigtige, og vi vil igen illustrere det med Achilleus. Han er blevet spået, at han enten vil ældes og dø hjemme i glemsel eller dø ærefuldt i kamp og blive husket for altid. Det er de eneste valgmuligheder hans skæbne giver ham, og han vælger selv den sidstnævnte. Skæbnen og spådommens kraft spiller også en afgørende rolle i *Sparta*.

## SPARTAS MYTOLOGISKE FORLÆG

De fleste kender lidt til græsk mytologi. Her beskriver vi kort hvordan den kendte græske gudeverden passer sammen med vores scenarie.

*Sparta* tager sit mytologiske udgangspunkt i fortællingen om Herakles' efterkommere, de såkaldte Herakliden (Herakles er kendt som Herkules på latin). Hera var Zeus' skinsyge kone og hadede Herakles, fordi han var søn af Zeus og den dødelige kvinde Alkmene. Hera forsøgte gentagne gange at slå Herakles ihjel, men han overlevede gennem hele sit lange liv. Derfor stod halvguden som indbegrebet af **styrke**, **hårdførhed** og **virilitet** i den græske mytologi.

I det 5. og 4. århundrede f.v.t. påstod udvalgte slægter stadig at nedstamme fra forskellige guder og helte. Den militaristiske bystat Sparta, hvor man værdsatte **styrke** og **mod**, var et særpræget dobbelt-kongedømme. Spartanerne mente, at det stammede fra en svunden tid, hvor to tvillingehelte og efterkommere af Herakles - Prokles og Eurysthenes - stødte den sidste Atreide fra Spartas trone og regerede som konger i fællesskab.

Det er denne myte som *Sparta* er baseret på. Vi har naturligvis taget os kunstneriske friheder, men scenariet er i brede træk tro over for det mytologiske forlæg.

### Hvad eksisterer i scenariets univers?

Homers *Illiade* som litterær værk eksisterer ikke i scenariets univers. Vi har her gjort dig lidt bekendt med den alligevel, fordi vi er så inspireret af den. Rollerne kender ikke til værket og spillerne behøver derfor ikke at blive bekendt med det i forholdet til spillet. Indholdet i fortællingen om belejringen af Troja er derimod, ligesom Heraklideslægtens eksil og den græske gudeverden, en del af rollernes baggrundsviden. Derfor skal spillerne sættes ind i disse fortællinger. Du kan læse mere om, præcist hvad vi anbefaler dig at referere til spillerne inden spilstart i afsnittet "Opstart".

## LIDT OM DEN LITTERÆRE INSPIRATION

Sparta er et scenarie om heltegerninger, mandsmod og manipulerende guder. Det er inspireret af de græske helteedigte, hvoraf fortællingerne i Den Episke Sagnkreds var de mest toneangivende. Udover *Iliaden* og *Odysseen* var der også 6 andre værker med i Sagnkredsen, men de er desværre gået tabt for eftertiden. De otte værker handler om begivenhederne før, under og efter belejringen af byen Troja på det nuværende Tyrkiets vestkyst.

Spartas direkte inspiration er *Iliaden*, som tilskrives den græske digter Homer og som dateres til det 8. eller 7. århundrede f. Kr. Handlingen i *Iliaden* foregår dog i en tidligere mytisk tid, hvor guderne vandrede på jorden og deltog direkte i de dødeliges affærer. Handlingen dækker kun et par uger i det tiende og sidste år af belejringen af Troja og beskæftiger sig udelukkende med helte og guders gerninger i løbet af belejringen.

### Helteedigte og det græske samfund

De græske helteedigte udfyldte et forklaringsmæssigt og socialt behov i det antikke Grækenland. Digtene var en fælles historie for alle grækere, i en tid hvor de første bystater blev etableret, uanset om de kom fra Sparta, Athen eller Theben. Samtidig viste digtene hvilke egenskaber et medlem af samfundets højeste lag burde besidde og de skabte grobund for definitionen af et predemokratisk krigeraristokrati. Derfor kan man i høj grad sammenligne de græske helteedigte med de islandske sagaer og de middelalderlige ridderedigte, som *Rolandskvadet* og *Sangen om El Cid*, som også formidlede en fælles historie og et sæt krigeridealer.

Helteedigtene fortalte også om det menneskelige forfald som havde skabt den verden publikum kendte. Digtene illustrerede at selv de mægtigste riger og helte i sidste ende kæmper en forgæves kamp mod tiden. Alt vil forgå. Sparta foregår i slutningen af den mytiske tid og gør derfor brug af denne forfaldstanke.





# OM SPARTA

“MENNESKETS GENERATIONER ER SOM BLADENE.  
VINDEN BLÆSER NOGLE AF DEM TIL JORDEN,  
MENS SKOVEN, IDET DEN BLOMSTRER,  
FREMBRINGER ANDRE VED FORÅRETS GENKOMST.  
OG SÅLEDES ER DET MED MENNESKET,  
HVOR ÉN GENERATION VOKSER OG EN ANDEN DØR.”  
GLAUKOS, ILIADEN, 6. BOG

## SPARTAS FORHISTORIE

### BYEN SPARTA OG MYTEN OM HERAKLIDERNE

Myten om Herakliden beskriver, hvordan Zeus kortvarigt tildelte Herakles overherredømmet over byen Sparta og hele halvøen Pelopones. Det var før halvguden endelig steg til Olympen. Med Herakles' opstigning mistede hans børn og efterkommere deres familiefaders lederskab og styrke. De kunne derfor ikke gøre deres arveret gældende og blev snart fordrevet fra landet. Herefter måtte de leve en kummerlig tilværelse væk fra deres retmæssige hjem.

Mange år gik.

Sparta, Pelopones og dele af det græske fastland faldt langsomt under Atreidernes overherredømme. De nedstammede ligesom Herakliden fra Zeus, men gennem stamfaderen Atreus og hans sønner Agamemnon og Menelaos. Under disse to store konger var slægten blevet en stormagt i hele det Ægæiske Hav. Agamemnon og Menelaos dristede sig endda til at belejre den stærkeste by på den anatolske kyst, Troja.

### BELEJRINGEN AF TROJA OG ATREIDERNE'S NEDGANG

Den skæbnesvangre belejring af Troja tog sit udgangspunkt i en konkurrence mellem gudinderne Athene, Hera og Afrodite om hvem der var den skønneste. Guderne kunne ikke blive enige, så derfor kiggede de tre gudinder sig om efter en uvildig dommer. Valget faldt på Paris, den smukke prins af Troja. Hver gudinde forsøgte at bestikke ham med gaver og løfter. Da Afrodite tilbød ham den smukkeste kvinde i verden, Helene, kunne Paris ikke takke nej. Der var dog et problem – Helene var allerede gift med Menelaos, kongen af Sparta.

Optændt af begær drog Paris til Sparta og bortførte Helene til Troja. Da det gik op for Menelaos, at hans kone var blevet røvet og hans ære krænket, klagede han sin nød til sin bror Agamemnon, kongen af Mykene. Agamemnon så muligheden for at tilrane sig alle Trojas rigdomme og inkaldte sine vassalkonger. Blandt dem var den rapfodede Achilleus og den snarrådige Odysseus. En mægtig flåde stod til søs og landede på strandene i nærheden af Troja. Forhandlingerne om en udlevering af Helene brød hurtigt sammen og belejringen blev sat.

10 år gik og mange navnkundige helte døde på slagmarken uden at Troja faldt, blandt





dem Achilleus, verdens mægtigste helt. Det så sort ud for Agamemnon og Menelaos, men Odysseus udtænkte en list, som kunne knække byen. Han byggede en hul hest af træ, hvorved en håndfuld mænd kunne blive smuglet ind bag murene, og efterlod den på sletten foran byen. Trojanerne troede, at det var en ofring til guden Poseidon og bragte den ind i Troja. Da det blev nat, listede de skjulte krigere sig ud af hesten og åbnede byportene for resten af hæren. Et orgie af blod, plyndring og voldtægt fulgte. Bruderaneren Paris blev slået ihjel, og Menelaos genvandt det som tilhørte ham – Helene. Hun blev trukket tilbage til Sparta ved sit smukke hår.

Efter belejringen af Troja virkede Atreiderne i en kort periode uovervindelige. Men de flygtige guder trak snart deres gunst tilbage og helteslægts stjerne faldt drastisk. Indbyrdes stridigheder splittede det stolte rige. Agamemnon blev myrdet, Menelaos gik bort og deres fælles arving Orestes, Agamemnons søn, blev ramt af galskab og døde. Sparta, Pelopones og hele slægtens falmende storhed blev lagt i hænderne på Orestes' eneste ægtefødte søn, Tisamenos.

Herakliderne besluttede sig for at vende tilbage, lige da Atreiderne stod svagest. På det nordlige Pelopones mødte de den svækkede Tisamenos og hans hær i et slag ved Rion. Her faldt den sidste ægtefødte Atreide, for en forræders forgiftede pil, og slægtens overherredømme over den Peloponesiske halvø var forbi. Enkelte Heraklider nedsatte sig som konger på halvøen.

Dermed kunne fortællingen om Herakles' efterkommere have været ved sin ende. Men det er netop her, i kølvandet på det blodige slag ved Rion, at mytologien slutter og scenariet tager sin begyndelse...

## FRA RION TIL SPARTA

Sparta tager sit udgangspunkt ca. 50 år efter belejringen af Troja. Scenariet begynder kort efter slaget ved Rion. De to Heraklider, den **tvære Kresphontes** og **listige Temenos**, samt Tisamenos bane den spartanske **forræder Oxylos**, har nedsat sig som konger af henholdsvis Messenia, Argos og Elis. Derved er størstedelen af Pelopones på Heraklidernes

hænder - bortset fra byen Sparta og riget som omgiver den.

Krephontes og Temenos' tvillingenevøer, **stærke Prokles** og **snedige Eurysthenes**, har dog ikke taget deres retmæssige stykke af arven i besiddelse. Tvillingerne er blevet spået, at de skal vælte en "løve af en mand". Hvis ikke gudinden Hera havde skilt dem i to før fødslen, ville de være født som én mand, måske så mægtig som Herakles. På grund af spådommen om tvillingernes store skæbne, har Herakliderne vowed at angribe halvøen. Ved Rion fald Tisamenos men ikke for tvilligernes hænder, så profetien er stadig uopfyldt.

Men den afdøde kong Tisamenos var ikke den allersidste spire på Atreidernes slægtstræ. Den **smukke Helene**, **krigsveteranen Alektos** og resten af Spartas aristokrati vender sig imod Tisamenos uægte halvbror, den **unge Penthilos**, og beder ham om at tage kongemangten på sig. Selv om han er født uden for ægteskabet, af en forening mellem halvsøskende, vælger den unge Atreide at lade sig krone som konge af Sparta. Men hans ophav spillter ham mellem en følelse af utilstrækkelighed og sin pligt. Han støtter sig til sin inderste kreds af rådgivere, der (udover Helene og Alektos) består af hans elsker, den krigsvante og **smukke Leandros** og Apollonpræsten, den **lumske Lykourgos**.

Tvillingerne hører om Penthilos' kroning og efter kort tid ankommer Prokles og Eurysthenes til Spartas hof. Ved det følgende gæstebud giver de Penthilos to muligheder: Han kan opgive byen og kongemagten uden kamp eller miste begge dele ved magt. Trods sin vægelsindethed er Penthilos en mand af ære og har derfor kun én reel valgmulighed. Han sender de to Heraklider bort med beskeden om, at han ikke vil gå ind på deres krav. Derefter begynder han at gøre klar til en længere belejring.

Der går ikke mange uger før Prokles og Eurysthenes ankommer foran Spartas mure med en anseelig hær. De lægger en jernring omkring byen og begynder at bygge krigsmaskiner. Men tvillingeheltene opdager snart, at de ikke er i stand til knække Sparta

uden hjælp, så de sender bud efter de tre konger; deres onkler, Kresphontes og Temenos, og den enøjede forræder Oxylos.

Imens følger fem af Olympens guder de dødeliges konflikt med interesse. De ved, at Zeus' blod i Atreiderne og Heraklidernes årer snart vil fortyndes, og at mennesket vil gå nye tider i møde. For dem er denne konflikt endnu en mulighed for at afgøre gamle fejder – og for at fortsætte stridighederne fra belejringen af Troja. Den **viise Athene** og den **hvidarmede Hera** har stillet sig på Atreidernes side, mens den **jordrystende Poseidon** og den **krigeriske Ares** bakker op om de stærke Heraklider. Kun den **skønne Afrodite** mangler at vælge side og hun vil kunne vende udfaldet af de dødeliges konflikt.

## ROLLERNE

For at få et fuldstændigt billede af scenariets roller, bør du selvfølgelig læse dem i deres helhed. Men vi vil nu kort introducere dig for dem, også så du kan vide, hvad vi vægter i hver enkelt.

## ATREIDER

### PENTHILOS

Penttilos er Spartas unge konge. Han er uægte søn af Orestes, den tidligere konge af Sparta, og dennes halvsøster. Penttilos er den sidste mandlige Atreide og er blevet tvunget til at påtage sig kongemagten efter hans ægtefødte halvbror Tisamenos blev slået ihjel. Det var aldrig meningen, at Penttilos skulle være konge, og han tvivler nu på, om han kan magte opgaven. Samtidig frygter han for sin elskede by hvis den falder i hænderne på Herakliderne. Penttilos finder lys og håb hos sin blodsbror og elsker Leandros og sin smukke tante Helene. Helene har sagt, at hun synes, at Penttilos skal gifte sig for at sikre slægtens overlevelse.

### LEANDROS

Leandros er Spartas bedste kriger. Han har fulgt Penttilos i tykt og tyndt, og som voksne er de

blevet elskere. Leandros har forsvaret Penttilos ved mere end en lejlighed. Blandt andet stak han den spartanske stormand Oxylos' ene øje ud, fordi han fornærmede Penttilos ved at kalde ham en bastard. Leandros er ærlig og ærefuld, men frygter for Penttilos liv i hvis de møder Herakliderne uden for murene. Derudover nager det ham, at hans elskede måske vil blive tvunget ud i et ægteskab.

### LYKOURGOS

Lykourgos er Spartas lumske præst for Apollon. Han er forfængelig og selvtilfreds. Lykourgos har skuet ud i fremtiden og har set, at heltenes tidsalder snart vil være ved sin ende. Det passer ham fint, for i bund og grund er Lykourgos en jævn mand, som føler at Zeus' mangfoldige afkom har ødelagt mere, end de har skabt. Han går konflikten i møde med forventningen om, at han vil kunne skabe en bedre verden, når den er overstået. Han er ikke interesseret i at Penttilos gifter sig og fører slægten videre, med mindre ægteskabet er af en sådan karakter at det svækker Atreiderne yderligere. Hvis mulighederne for en omvæltning ser bedre ud hos Herakliderne, er han villig til at skifte side.

### ALEKTOS

Alektos er Spartas ældste og mest garvede kriger. Han lærte Penttilos og Leandros krigens kunst. Han har tjent Atreiderne, så længe nogen kan huske og stod ved Troja sammen med Menelaos og Agamemnon. Derfor lytter alle respektfuldt til hans meninger og anekdoter. Selvom han holder af sin tidligere elever, synes Alektos, at Penttilos er for vægelsindet. Han kan ikke helt forlige sig med, at Leandros er blevet Penttilos' elsker, fordi han tit bliver alt for beskyttende overfor kongen. Han mener, at Penttilos burde mande sig op og møde Herakliderne i åben kamp uden for murene. Giftermål og opbygning må vente til belejringen er overstået.

### HELENE

Helene er Penttilos' fars tante og Spartas ypperste skønhed. Hun er datter af Zeus. Det er mange år siden hun blev bortført til Troja, men hendes udseende har ikke lidt under tidens tand. Helene er viis og kender til krig



og slægters stridigheder. Hun har set sin slægt kæmpe og dø igennem generationer, og hun har ikke i sinde at lade noget besudle Atreidernes arv. Derfor er det hende desto mere magtpåliggende at få Penthilos til at gøre det rigtige i nødens stund. Hun mener derfor at Atreiderne bør møde fjenden foran murene og at kongen bør gifte sig og sikre slægtens overlevelse.

## HERAKLIDER

### PROKLES

Prokles er den ældste af de to tvillingehelte. Han er stor stærk og mandig, bestemt ikke uklog, men har ikke sin broders rænkesmedende sind. Prokles er en livsnyder som holder af vin, mad og kvinder. Prokles svæger til krigsguden Ares. Egentlig er Prokles ret godt tilfreds med sin tilværelse, som den er nu og er derfor en smule ængstelig i forhold til fremtiden. Desuden nages han af spørgsmålet om hvem der bliver konge, når konflikten er ovre – især fordi de to tvillinger er så afhængige af hinanden. Prokles vil hellere end gerne dele magten med Eurysthenes, men er usikker på hvad tvillingbroderen tænker.

### EURYSTHENES

Eurysthenes er den yngste af de to tvillingehelte. Han er mindre end sin ældre bror, men til gengæld knivskarp og har strategisk snilde. Onklen Temenos introducerede Eurysthenes til den lumske Poseidon, og nu er han gudens trofaste tilhænger. Eurysthenes er hjernen bag belejringen. Samtidig er han ligesom Prokles bekymret for, hvad der vil ske, når belejringen er overstået. Eurysthenes stoler på Prokles sværdarm og hans mod, men ikke hans overblik og situationsfornemmelse. Prokles er den ældste og kan derfor gøre sin eneret til Spartas trone gældende. Eurysthenes er både ambitiøs og arrogant, og kan ikke se Prokles styre Sparta alene.

### KRESPHONTES

Kresphontes er tvillingernes onkel og den ældste nulevende Heraklide. Han er konge af Messenia samt tvær og brysk. Han er den mest kampvante af tvillingernes to onkler og lærte

dem derfor at slå, da de var børn. Kresphontes tilbyder Ares og respekterer mandsmod og styrke. Men siden Rion er han blevet træt af krig, for nu vil han bare nyde sit længe udsatte otium. Han er belejringsstyrkens modvillige deltager, som kun er til stede pga. sin æresgæld til tvillingernes efter slaget ved Rion. Kresphontes agiterer for et direkte angreb på byens mure, så han hurtigst muligt kan vende hjem til sit ny erhvervede kongedømme og leve i fred.

### TEMENOS

Temenos er tvillingernes listige onkel og konge af Argos. Han er en beleven og veltalende verdensmand, som har rejst og set vidunderne i de østlige riger. Bag den chamerende facade gemmer der sig en skånselsløs og manipulerende person, der lever op til sin favoritgud Poseidons dyder. Temenos' dybeste hemmelighed er, at han ikke har til hensigt at overlade det stolte Sparta sine nevøer. Derfor forsøger han at spare sine mænd til en tid, hvor han kan tage opgøret med sit eget kød og blod. Temenos har set at der er to tvillinger, men kun én trone, og forsøger at spille dem ud mod hinanden, i håbet om at det vil forbedre hans egne chancer. Temenos regner desuden med at kunne manipulere både sin bror og forræderen Oxylos til at hjælpe ham med sin sag.

### OXYLOS

Den enøjede Oxylos er en tidligere spartansk stormand som har hjulpet Herakliderne og gjort sig skyldig i forræderi overfor sin by. Via Temenos kom han i Heraklidernes tjeneste, og som tak for hans indsats endte de med at skænke ham herredømmet over Elis. I sidste ende er dette kun en ringe trøstepremie for Oxylos, for han tørster kun efter hævn over Leandros, som tog hans øje, og Atreideslægten som lod det ske ustraffet. En del af hævnen blev fuldbyrdet i slaget ved Rion, hvor den enøjede dræbte sin gamle ven og konge, Tisamenos, med en forgiftet pil. Oxylos' hævnthirst er dog ikke slukket, og han håber inderligt, at belejringen vil give ham muligheden for at slå Leandros ihjel. Når det er gjort, vil han tage bastarden Penthilos' liv og ende Atreidernes blodlinje.



## DE OLYMPISKE GUDER

### ARES

Den modige og blodtørstige Ares er gud for den kaotiske krig. Han er søn af Zeus og Hera. Man kan altid finde Ares, hvor krigens brutalitet hersker. Det er derfor ingen overraskelse, at han har støttet Heraklidernes og deres voldelige forsøg på at vinde deres arv tilbage. Krigens gud tager med velbehag imod Prokles og Kresphontes' ofringer. Ares synes tilmed, at Atreiderne er blevet svage og blødsødne siden belejringen af Troja og ser derfor frem til kulminationen på konflikten med stor spænding.

### AFRODITE

Den smukke og forførende Afrodite er gudinde for kærlighed og erotik. Hun er barn af ét af Zeus' guddommelige sidespring. Afrodite er splittet i forhold til både den dødelige og den guddommelige konflikt og har ikke valgt side. Hun har stadig et svagt punkt for den skønne Helene, som mere eller mindre frivilligt fulgte begærets vej til Troja. Men mest af alt er den flygtige gudinde styret af sine følelser, så det bliver afgørende, hvilken side der ender med at appellere til hendes romantiske væsen.

### ATHENE

Den velovervejede og kyske Athene er gudinde for visdom og den strategiske krig. Ligesom Afrodite er hun barn af ét af Zeus' sidespring. I modsætning til sin halvbror Ares afskyr Athene den unødige vold og brutalitet, som Herakliderne har bragt med sig. Hun er skytsgud for Sparta og hendes sympati ligger hos Atreiderne, selv om der nu sidder en konge på tronen, som ikke er født i ægtesengen.

Athene definerer et menneskes værd ud fra dets kløgt, forståelse og vilje til at tage mod råd fra andre. Visdommens gudinde tror helhjertet på, at Penthilos med tiden kan blive indbegrebet af den vise konge og vil kæmpe for at give ham den tid.

### HERA

Den skinsyge og hævngherrige Hera er gudinde for hjem og ægteskab. Hun er gift med sin bror Zeus og mor til Ares. Hun hadede Herakles indædt, fordi han var barn af ét af Zeus' mange sidespring. Nu hader hun hans efterkommere. Hun har også et meget anstrengt forhold til Zeus' guddommelige frillebørn. Hendes had til Herakliderne er stort nok til, at hun har valgt Atreiderne – på trods af de også nedstammer fra Zeus og den nuværende konge af Sparta er født uden for ægteskab. Hun har dog et svagt punkt for forrædderen Oxylos, som er den eneste dødelige, der kan måle sig med hende i hævngherrighed.

### POSEIDON

Den lumske og lunefulde Poseidon er gud for hav og jordskælv. Han er Zeus og Heras ældre bror. Med tiden er Poseidon blevet bitter og forsmået over, at Zeus i sin tid blev kronet som gudernes konge og fik Olympen, mens han selv blev hensat til havets mørke dyb. Havets gud har i lang tid længtes efter at herske i overfladens lys, frem for blot at få ofringer fra havets rejsende. Ligesom Herakliderne føler Poseidon sig snydt for sin retmæssige arv, og han vil nu bruge dem til at vinde noget af det tabte tilbage. Poseidon forestiller sig en alder, hvor alle byerne på Pelopones kun tilbeder ham. Hans håb hviler på Eurysthenes og Temenos. Og Sparta vil blot være begyndelsen, hvis de støder Penthilos fra tronen.

## HVAD GUDERNE MÅ?

Der er to simple huskeregler som du skal holde dig for øje, når det kommer til guderrollerne i scenariet:

1. Guderne må interagere, ikke dominere. De må åbenbare sig og kan forsøge at påvirke de dødelige gennem samtale. De må ikke bruge deres kosmiske krafter på at påtvinge mennesker et sæt holdninger eller slå dem ihjel for et godt ord. Både guder og mennesker er underlagt skæbnen, og skæbnespillet skal udfolde sig.
2. Gudernes direkte indflydelse udfolder sig på slagmarken. Her kan de vælge at hjælpe deres dødelige yndlinge direkte. Hvis spillerne bryder den første regel, er du som spilleder i din ret til at skride ind, gerne i form af Zeus (se under Spillederroller).



## DE FIRE KONFLIKTLINJER

Der er fire hovedkonflikter blandt de dødelige i scenariet. Der ligger også andre småkonflikter i nogle roller. Eksempelvis kan Lykourgos nemt komme i konflikt med resten af Penthilos' råd, når han forsøger at tolke gudernes vilje. Dertil kommer at guderne har også har intriger med hinanden, men scenariets vigtigste konflikter fordel sig i to hovedkonflikter hos Atreiderne og to hos Herakliden:

### ATREIDER

#### 1. ATREIDERNES OVERLEVELSE

Penthilos er den sidste Atreide og ugift. Samtidig er han uægte barn af den tidligere konge Orestes og dennes halvsøster. Han bliver nødt til at gifte sig og få en arving, for at sikre slægtens overlevelse. Derudover har han et behov for at legitimere at han, som uægte søn, sidder på tronen. Den afdøde kong Tisamenos, hans halvbror, har heldigvis en ægtefødt søster, Adrasteia (se under Spillederroller), som nu er i den giftefærdige alder. Men hvordan vil Penthilos forholde sig til, at hun er hans halvsøster – især i betragtning af hans egen baggrund? Og hvad med hans kærlighedsforhold til Leandros?

Helene er den varmeste fortaler for at Penthilos bør ægte Adrastia. Hun mener dels, at det vil give Penthilos en bedre legitimitet til tronen, og dels at Penthilos skylder slægten en arving hurtigst muligt. Lykourgos er også for, og det netop fordi han ønsker at Atreiderne skal svækkes. Et giftermål med Adrastia vil nemlig betyde endnu mere af det samme blod, hvilket Lykourgos som præst for lægeguden godt ved er skadeligt. Leandros vil have Penthilos for sig selv og er derfor imod, mens Alektos mener at tiden ikke er passende for gifterier og andet pjank.

#### 2. TAKTIK - INDE ELLER UDE?

Penthilos bliver nødt til at handle i forhold til Herakliden. Før hvert slag i scenariet vil der blive holdt et råd, hvor Penthilos mødes med sine rådgivere. Han skal beslutte om Atreiderne skal møde den belejrende hær i ærefuld kamp foran portene, eller blive stående på murene. Den sidste mulighed er naturligvis mere sikker, men også mindre ærefuld. Det er vigtigt at understrege, at valget har direkte indflydelse på slagafviklingen (se under System).

Alektos argumenterer for at mandsmodet og æren bør gøre valget klart: Sparta skal forsvares uden for murene. Helene er enig, slægtens ære kræver en konfrontation på sletten. Leandros frygter for Penthilos liv hvis de går ud og Lykourgos er ligeledes imod. Præsten har nemlig i en vision set et Sparta uden mure og helteslægter, en profeti som kan gå i opfyldelse hvis Herakliden vælter murene.

### HERAKLIDER

#### 3. HVEM SKAL HAVE TRONEN?

Da scenariet starter, er det ikke afgjort hvem af Herakliden, der egentlig skal være konge, hvis Sparta falder. Herakliden er mistænksomme over for hinanden. De umiddelbare kandidater, Prokles og Eurysthenes, har ikke diskuteret, hvordan byen skal regeres, når Atreiderne er væk. De ved ikke, at de ret nemt kunne bliver enige. Deres onkel Temenos har en plan om at rane magten over byen fra de to tvillingebrødre. Kresphontes og Oxylos er egentlige begge uinteresserede i konflikten, men Temenos har til hensigt at manipulere dem til at støtte ham..

Det er svært at kortlægge udfaldet af denne konflikt. Det er sandsynligt at Prokles og Eurysthenes vil danne fælles sag, og at Temenos derfor vil få det svært. Derfor har vi indlagt en række sceneforslag, som kan hjælpe den gode Temenos i hans forehavende. Temenos har allerede ved scenariets udgangspunkt bedt en uforstående Oxylos om at skaffe en smuk, hvid tyr, for at skabe religiøs splid (Offertyren, s. 29). Der kan opstå uenighed om hvilken gud tyren skal ofres til og hvem der skal være Spartas fremtidige skytsgud. Der kan også

opstå uenighed om hvem der skal have lov til at ægte/ligge med en evt. tilfangetaget Adrasteia osv. Dette kan bidrage til at bryde tvillingernes enighed

#### 4. TAKTIK - HVORDAN KNÆKKER VI SPARTA?

Ligesom Atreiderne bliver Herakliderne nødt til at holde krigsråd. Før hvert slag mødes de og beslutter, hvorvidt de skal angribe med krigsmaskiner eller lokke Atreiderne uden for portene. Det er endnu engang vigtigt at understrege, at valget har direkte indflydelse på slagafviklingen (se under System).

Kresphontes vil hårdnakket argumentere for, at de skal bruge krigsmaskiner, så belejringen

kan få en ende og han kan vende hjem til Messenia. Oxylos har ikke tålmodighed til at vente på smarte taktikker. Han mener derfor at der skal angribes nu, omend han pakker det ind i strategiske overvejelser. Eurysthenes og Temenos mener, at de skal bruge list. Prokles kan stille sig på begge sider.

### RELEVANTE OLDGRÆSKE SKIKKE

De følgende skikke er en del af Spartas univers og kan blive relevante undervejs i scenariet

#### Tvekampe

Krigen har altid været mandens domæne. Den vigtigste kvalitet en mand kan besidde i det tidlige Grækenland er at være en modig kriger. Hans værd bliver udmålt i hans egenskab til at stikke lanse (spyd) eller sværd i sin modstanders kød. Der bliver ikke kæmpet i formation og kampene er derfor uorganiserede. Hver eneste kriger søger sin ligemand på slagmarken, en mand som vil være ham værdig i kampkunst, såvel som slægt og ædelhed. Kampen bliver ofte indledt med smædeord.

Selv uden for slagmarkens kaos, har en mands våbenfærdigheder noget at sige. Søger han retfærdighed eller hævn, skal han blot udfordre sin modstander med lansen i sin hånd. I en tidsalder uden retssale bliver mange skærmydsler og stridigheder afgjort gennem tvekamp til døden.

#### Kvinderov og ægteskab

Kvinderov, det at tage sin fjendes hustru eller søster som krigsbytte, er det endegyldige udtryk for krigsmæssig overlegenhed i det tidlige græske samfund. Kvinden udfylder rollen som hustru, mor og beskytter af hjemmet. Derfor voldtager man typisk en bys kvindelige beboere når man plyndrer den. Efterfølgende deler man både kvinder og bytte ud blandt krigerne. Voldtægtsakten i sig selv fungerer ofte som en klar markering af ejerskab.

De tilfangetagne kvinder kan komme til at spille et antal af roller. Deres status er dog altid klar – de er krigsbytte og derfor i alle henseender underlagt deres nye herres vilje. Ægteskab er en mulighed, hvis de er af god familie og man ønsker at knytte familiære bånd til den overvundne fjende. Hvis man er gift i forvejen, kan særskilt smukke individer tjene som konkubiner.

#### Homoerotiske forhold

Erotiske forhold mellem to mænd er relativt almindelige i det tidlige Grækenland. Det er generelt ikke ilde set at mænd har nære venskaber der også antager en seksuel dimension, så længe deres mandighed ikke bliver undermineret.

Forholdets seksuelle karakter kan udmønte sig på forskellige måder, men det er typisk vigtigt for de involverede parter at det ikke bliver umandigt og uværdigt. Derfor er analsex udelukket i de fleste tilfælde. Derudover, er det ikke socialt accepteret at man tilsidesætter sin hustru til fordel for en mandlig elsker, da det er mandens ædleste opgave at sikre slægtens overlevelse ved at sætte arvinger i verden. Man kan med andre ord ikke leve som erklæret homoseksuel mand, uden kone og uden interesse i at få en sådan.

# SÅDAN KØRER DU SPARTA

“SÅ LAD INGEN MAND SKYNDE SIG FOR AT DRAGE HJEMAD,  
FØREND HAN HAR LIGGET MED EN TROJANERS KONE,  
SOM BELØNNING FOR HANS MØJE OG BESVÆR FOR HELENES SKYLD.  
HVIS NOGEN MAND ER VIRKELIG IVRIG EFTER AT VENDE HJEM,  
LAD HAM DA BARE LÆGGE HÅND PÅ SIT HURTIGE SKIB,  
OG HAN VIL MØDE DØDEN OG SIN SKÆBNE I ALLES ÅSYN.”  
NESTORS BRANDTALE, ILIADEN, 2. BOG

## I SPARTA HAR DU SOM SPILLEDER TRE OVERORDNEDE OPGAVER:

Du skal sætte spillet i gang ved at introducere spillerne for scenariets univers og baggrund, uddele rollerne og styre forscenerne.

Du skal gøre scenariet levende med beskrivelser af den stolte stad Sparta, Heraklidernes imponerende krigslejr, den skiftende krigslykke, heltens kampe på slagmarken og af gudernes kosmiske kræfter i aktion osv. Du skal sikre flowet og sammenhængen i en historie, som ikke kan planlægges på forhånd.

I de følgende afsnit vil vi give dig en række værktøjer til at løse disse opgaver. Men dette afsnit skal betragtes som en vejledning mere end en facitliste – Vi stoler på at du godt ved, hvordan netop du vil skære afviklingen af *Sparta*.

## SCENARIETS FORLØB

*Sparta* er et relativt løst struktureret scenarie, som er opbygget i en opstart med bl.a. spilleder introduktion og prolog, tre akter med få faste scener og til sidst en semi-åben fjerde akt/afslutning hvor tvillingernes profeti bliver opfyldt og Spartas skæbne beseglet.

## OPSTART

*Sparta* har en lidt kompliceret baggrundshistorie, et væld af roller og en ny måde at spille sig til viden om rollernes baggrund: Forscenerne. For at undgå forvirring og gentagelser, bør du starte op efter følgende rækkefølge.

0. I siger goddag og lærer hinanden en smule at kende.

1. Du introducerer spillerne til scenariets univers, rollespilsmæssige særpræg, baggrund og set-up.

2. Du udleverer rollerne til spillerne, som læser dem igennem. Du taler evt. med spillere, der har spørgsmål.

3. I spiller de fire forscener.

4. I går i gang med selve scenariet.

Det er meget vigtigt at punkt 0.-3. varer en time, ellers er det vores erfaring, at spillerne bliver utålmodige.



## STARTINFO TIL SPILLERNE

Det er vigtigt, at spillerne ved, hvad der skal spilles fra starten af – de har brug for nogle oplysninger for at kunne spille deres roller optimalt. Nogle af disse oplysninger bliver formidlet gennem rollerne samt forscenerne, derfor har vi lavet en kort liste i stikordsform over, hvad vi synes, du bør fortælle spillerne om, således at der ikke bliver for meget dobbeltinformation. Vi opfordrer dig til at holde denne introduktion på højst tyve minutter. Vi har lavet en forscene til at introducere scenariets system, så vi anbefaler at du venter med introduktionen af systemet til denne scene.

## INTRO TIL SCENARIETS UNIVERS OG GENRE

- Inspireret af Homers Illiade, låner en del af sin baggrund fra historien om Troja
- Genren: Græsk epik
- Overmenneskelige helte, der har domineret i århundreder
- Olympiske guder, der har det med at blande sig i menneskelige affærer.
- Et ekspressivt scenarie med store gerninger og følelser
- Relevante græske skikke: Tvekampe, kvinderov og ægteskab, homoerotiske forhold

## INTRO TIL SCENARIETS ROLLESPILSMÆSSIGE SÆRPRÆG

- 15 roller, to typer.
- Fast slutning: Der er en profeti, som skal opfyldes og dette afgøres ved skæbnepladen.
- Der er tre slag i scenariet, derudover meget løs scenestruktur.
- Spillerne kan ønske scener.
- Scenariet tager ca. 4-5 timer.

## INTRO TIL SCENARIETS BAGGRUND OG SITUATION VED SPILSTART

- Sparta er en den største by på halvøen Pelepones (vis kort)
- Scenariet omhandler de to sidste heltefamilier, hvori Zeus blod flyder. De kæmper om magten over den stolte stad Sparta
- Heraklidernes stamfader, Herakles, sad

engang på tronen i Sparta, men blev senere ophøjet til gud. Herakliderne gik derefter i eksil i øst.

- Atreiderne har længe siddet på magten over byen, men deres slægt er svundet ind.
- Heraklidernes tilbagekomst er ansporet af en spådom om, at to tvillingehelte vil "vælte en løve af en mand" – en skæbne der vil blive opfyldt uanset hvad
- Det hele trækker op til en konfrontation, hvor også de olympiske guder vil blande sig.
- Præsenter nu de 15 spilpersoner
- Opildnet af spådommen er Herakliderne

## ROLLEPAKKER

|           |             |                 |
|-----------|-------------|-----------------|
| Spiller 1 | Eurysthenes | (Dødelig rolle) |
|           | Alektos     | (Dødelig rolle) |
|           | Ares        | (Guderolle)     |
| Spiller 2 | Lykourgos   | (Dødelig rolle) |
|           | Oxylos      | (Dødelig rolle) |
|           | Afrodite    | (Guderolle)     |
| Spiller 3 | Penthilos   | (Dødelig rolle) |
|           | Kresphontes | (Dødelig rolle) |
|           | Poseidon    | (Guderolle)     |
| Spiller 4 | Leandros    | (Dødelig rolle) |
|           | Temenos     | (Dødelig rolle) |
|           | Hera        | (Guderolle)     |
| Spiller 5 | Prokles     | (Dødelig rolle) |
|           | Helene      | (Dødelig rolle) |
|           | Athene      | (Guderolle)     |

kommet tilbage til Pelepones, og ved Rion stod der et stort slag mellem dem og en koalition af Pelepones' kongeriger anført af Sparta.

- Herakliderne vandt slaget og dræbte undervejs Spartas konge, Tisamenos. Der bliver sluttet en fred, hvor Herakliderne får kongeriger på Pelepones.
- I Sparta bliver Penthilos konge, og alle tror nu at freden vil herske... Men pludselig melder tvillingeheltene deres ankomst.
- Ved det efterfølgende gæstebud erklærer tvillingerne deres intention om at overtage magten i Sparta. To måneder senere omringes Sparta af Heraklidernes imponerende hær.

## CASTING

De femten roller i *Sparta* er samlet i fem pakker, én til hver spiller. Hver pakke indeholder en guderolle og to dødelige roller, hhv. en Atreide og en Heraklide. Pakkerne er sammensat, så spillerens roller ikke bør møde hinanden og så hver spiller prøver nogle forskellige typer af roller.

De mange roller kan gøre det lidt svært at lure, hvordan man bør caste rollerne. Vi anbefaler dig at fokusere på få vigtige roller frem for dem alle i hver pakke. Vi vil selv caste efter følgende hensyn:

**Spiller 1** Har Eurysthenes som er en meget vigtig rolle. Giv pakken til en erfaren spiller – gerne en med snakketøjet i orden.

**Spiller 2** Har med Lykourgos og Afrodite nogle af de mere showorienterede roller. Giv pakken til den af spillerne, som virker mest opfindsom, og som nyder at være på.

**Spiller 3** Har Penthilos som skal tage en række beslutninger undervejs og samtidig lytte en del til råd. Giv pakken til en spiller, som vil give andre plads, men også tage en beslutning, når tiden er inde.

**Spiller 4** Har Leandros er modig, ædel og relativ ligetil... Men omvendt har han et homoseksuelt forhold til Penthilos. Det kan måske gøre ham og Penthilos lidt svære at spille for meget unge mandlige spillere. Den listige Temenos rolle peger i samme retning.

**Spiller 5** Har generelt roller som er relativt lige til, og kan derfor spilles af de fleste spillere. Pas dog på med spillere som måske kunne komme til at spille Prokles for drukfældig og karikeret.

## PROLOGEN - FORSCENERNE

Prologen består af fire forscener. Forscenerne er *fastlagte* scener hvor de relevante spillere modtager hver deres vejledning på forhånd således at de ved hvad der skal foregå. Ud fra disse stramme oplæg fortælles fire historier fra scenariet og spilpersonernes *baggrund*, som har væsentlig betydning for den situation Atreiderne og Herakliderne befinder sig i ved spilstart. Således kan *forscener betragtes som et tillæg* til visse roller. En af forscenerne er samtidig en introduktion til Spartas system. I bilag D finder du *vejledninger til de relevante spillere for hver enkelt scene*. De vejledninger skal du klippe ud og give dem.

### OXYLOS' ØJE

(spilid: 3-5 min)

#### Deltagende roller:

*Penthilos, Leandros, Oxylos*

#### Formål:

at fortælle historien om hvorfor Oxylos endte med at forråde Sparta  
at vise Leandros kærlighed til Penthilos

#### Hvornår:

Denne scene udspiller sig fem år før belejringen

#### Forhistorie:

Spartas hof har været på jagt . For første gang er det ikke mesterbueskytten og stormanden Oxylos, der har fældet det mest imponerende stykke vildt. Kong Tisamenos bastardhalvbror Penthilos skød nemlig en fantastisk sølvmanke buk.

#### Handlingsforløb:

Der er fest i Spartas kongehal. De fældede dyr roterer på spid over arnen, og allerede nu har selskabet drukket tæt. Oxylos har fået en tår over tørsten og irriteres i stigende grad over Penthilos, som bliver hyldet af sine unge venner. På et tidspunkt kan han ikke dy sig længere og fornærmer Penthilos i alles nærvær. Et øjeblik er der tavshed, hvorefter Leandros opfordrer Oxylos til at undskylde. Da Oxylos fortsætter sine fornærmelser, reagerer Leandros med at stikke hans ene øje ud med en ildrager. Scenen slutter, da Kong Tisamenos

bryder ind og beder alle om at stoppe vanviddet. Han sender sin ven Oxylos til lægen, men vil ikke straffe Leandros, da Oxylos selv var ude om det.

## Epilog:

Få dage efter forlader Oxylos byen og ingen i Sparta hører fra ham i årevis....

## Din opgave:

- Fortæl forhistorien,
- Sæt scenen,
- Beskriv omgivelserne,
- Prik til Oxylos så han går i gang,
- Spil Tisamenos som afslutter scenen,
- Fortæl at Oxylos forlader byen.

## ORAKLETS PROFETI

(spiltilid 3-5 min)

## Deltagende roller:

*Temenos, Eurysthenes og Prokles*

## Formål:

At præsenterer profetien

## Hvornår:

Denne scene udspiller sig tre år før belejringen

## Forhistorie:

Tvillingeheltene Eurysthenes og Prokles har i en årrække sejlet rundt med deres Charmerende, men udspekulerede onkel, Temenos. Her har de lært om alt fra etikette til list. En dag kommer der bud til skibet om, at Pythia Oraklet i Delphi ønsker at tale med de to ungersvende.

## Handlingsforløb:

Skibet ligger an i Delphis havn. Temenos fører tvillingerne op til oraklet i Apollontemplet, på en klippeblok uden for byen. Temenos fortæller, at Pythia kun henvender sig til folk, når hun har noget vigtigt at berette. Templet viser sig at være hugget ud i selv klippen og derfor mørk, men også fugtigt. Bevæbnede vagter følger Herakliderne helt ind i det dunkle tempel. Pythia, oraklet, ligger henslængt på en trone af sten, klædt i gennemsigtige hvide klæder, der ikke efterlader meget af hendes perfekte mælkehvide krop til fantasien. Hun er omhyllt af dampe, som stiger op fra sprækker i klippen

og fylder rummet. Hun kigger på tvillingerne med sine pupilløse hvide øjne og fortæller dem, at hun glæder sig over deres ankomst. Hun flirter først lidt, men bliver så alvorlig og fortæller, at Apollon har ladet hende vide, at "de to, som skulle være blevet født som én, går en stor skæbne i møde. Thi de skal vælte en løve af en mand".

Audiensen er slut og vagterne fører Herakliderne ud igen. På vejen tilbage taler de om profetiens mening og Temenos er sikker i sin sag: Tvillingerne skal vælte en stor konge.

## Din opgave:

- Fortæl forhistorien
- Beskriv turen ind i templet og den mystiske Pythia
- Spil den småskæve Pythia
- Lever spådommen og understreg herved dens vigtighed
- Før spillerne ud af templet og giv plads til tolkninger
- Klip når Temenos er kommet med sin.

## SLAGET VED RION

(spiltilid 15-20 min)

## Deltagende roller:

*Penttilos og Athene (spilsekvens)*

## Formål:

at fortælle historien om slaget ved Rion, at introducere systemet til spillerne.

## Hvornår:

Et halvt år før belejringen

## Forhistorie:

Begejstret over profetiens løfter, samlede Herakliderne en mægtig styrke. Med hjælp fra den tidligere Spartanske stormand Oxylos landede de på Pelepones ganske ubemærket. Da nyheden om Heraklidernes ankomst nåede Sparta, samlede kong Tisamenos i al hast halvøens kongeriger under sit banner for at slå invasionshæren tilbage. Konflikten tiltrak med det samme flere af de olympiske guders opmærksomhed og som møl til flammen, hastede de til sletten ved Rion, hvor slaget skulle stå.



## Handlingsforløb:

De to hære mødes tidligt om morgenen på sletten ved Rion. Hele dagen kæmper de indædt. De olympiske guder ægger deres favoritter frem, lokker deres rivalers helte i døden og støtter deres foretrukne part med kosmiske kræfter.

Slaget bølger frem og tilbage. Tvillingerne, Penthilos og Leandros udmærker sig i kampen på deres respektive sider. Penthilos bliver pludselig opsøgt af gudinden Athene, som byder ham at kæmpe sig vej til sin kongelige broders side for at beskytte ham. Penthilos leder sine folk på vej, men han kommer for sent. Få meter foran sig, kan han se at Oxylos, forræderen der nu kæmper for Herakliden, dræber sin gamle ven Tisamenos, kongen af Sparta, med en forgiftet pil.

## Systemintro:

Nu er det tid til at forklare spillerne systemet. (Se system)

Uddel heltene til dette særlige slag (der står "Rion" på bagsiden) efter følgende skabelon:

En Heraklide til Poseidon-, Afrodite- og Aresspilleren. En Atreide til Athene- og Heraspilleren samt til dig selv

Kortene lægges på bordet med bagsiden opad (husk at fortælle at man normalt har flere kort på hånden og vælger hvem man vil lægge frem). Forklar kort kortenes angivelser (kampevner, bogstaver og pointværdi)

Giv spillerne deres gudekort og redegør kort for dem (fortæl dem desuden, at i denne kamp må de kun bruge gudernes bonuskort)

Bed nu Poseidon om at udfordre Athenes helt. Der må spilles kort, der rulles og kampen afgøres.

Bed Afrodite udfordre Heras helt. Der må spilles kort, der rulles og kampen afgøres.

Bed Ares udfordre dig. Samme procedure.

Inden du slutter slaget skal du kort fortælle om begivenhedskort og skæbnepladen.

## Din opgave:

- Fortæl forhistorien
- beskriv slaget
- sæt scenen mellem Athene og Penthilos
- bed Penthilos om at fortælle om sin kamp for at nå sin bror
- introducer systemet
- kæmp mini-slaget

- afrund med en fortælling om Oxylos forgiftede pil og kongens død.

## HERAKLIDERNES GÆSTEBUD

(spiltilid 5-8 min)

### Deltagende roller:

*Prokles, Eurysthenes, Penthilos, Leandros og Lykourgos*

### Formål:

At spille krigserklæringen og få trukket frontlinjen op.

### Hvornår:

To måneder før belejringen

### Forhistorie:

Efter slaget ved Rion blev der sluttet en fred, hvori Krephontes og Temenos blev konger over henholdsvis Messenia og Argos. I mellemtiden blev Penthilos, til sin egen forbløffelse, udnævnt til konge af Sparta. Eurysthenes hævdede imidlertid, at spådommen endnu ikke var gået i opfyldelse - for det var jo Oxylos og ikke tvillingerne, som dræbte Tisamenos. Prokles og Eurysthenes drog derfor til Sparta for at erklære deres krav på tronen.

### Handlingsforløb:

Tvillingerne er pludselig dukket op i Sparta, og Penthilos er blevet nødt til at afholde et gæstebud til deres ære. Der er dækket op i den store sal og festen er vel undervejs. Penthilos udveksler høfligheder og ønsker om fred. Pludselig tager Eurysthenes ordet og erklærer Heraklidernes krav på tronen. Han tilbyder bastarden Penthilos at træde tilbage i fred. Penthilos afslår selvfølgelig og Herakliden forlader salen med løfte om at vende tilbage... med

Kære spiller, kunne jeg ikke få lov at mødes med Afrodite?

Vi opfordrer dig til at bede spillerne om at ønske scener. Seks hoveder tænker bedre end et. I spiltesten fik vi således mange gode forslag til den næste scene - som var affødt af det foregående spil, slagets gang og rollernes motivationer og karakteristika. Ofte vil der være bud efter flere scener på en gang, og da må nogle spillere vente på at andre får spillet en anden scene først.

en hær.

## Din opgave:

- Fortæl forhistorien,
- sæt scenen, cut når Heraklidenes forlader salen.
- I er nu klar til selve scenariet!

## SELVE SPILLET

Efter forscenerne skal I til selve scenariet, som er organiseret i to former for spil.

Den ene type spil er scenerne. Det er dig som udvælger scenerne ud fra vores, dine egne eller spillernes forslag. Du kommer med et kort oplæg om scenen og cutter den, når du mener, det er på sin plads. Den ene scene følger således den anden og på den måde udvikler I historien om belejringen af Sparta. Nogle scener foregår måske simultant rent tidsmæssigt. Her kan du evt. klippe frem og tilbage mellem scenerne eller kører dem i rap. Når en scene er i gang anbefaler vi at de spillere som ikke er med, følger med alligevel. Undervejs i Sparta er der ikke behov for det store hemmelighedskræmmeri mellem spillerne, og det er derfor kun fedt hvis f.eks. tvillingernes spillere opdager Temenos' hensigter, så de kan orientere deres eget spil derefter. Det hele handler om at skabe en fed historie i fællesskab.

Den anden type spil er slagene, som spilles med heltekortene, orddueller og episke beskrivelser fra din side (Se system). Der er tre slag i alt, en i slutningen af hver af akt 1-3. Inden slagene skal du huske, at begge lejre skal holde rådslagninger omkring deres taktik, for dette har nemlig betydning for slagenes set-up.

## AKT 1 - STILHED FØR STORMEN

**Anbefalet antal scener:** 5-10 scener

**Anbefalet varighed:** 20-35 min

**Skal ske:** Både Atreiderne og Heraklidenes skal vælge taktik med henblik på slaget.

**Slag:** 3 heltekort på hånden, 2 runder, Ares starter (Se system)

1. Akt handler om forberedelserne til de første kamphandlinger og det første møde mellem de to styrker. Det er imidlertid også i denne akt, at I skal have det store rollegalleri på banen og have etableret de fleste konfliktlinjer. Vi anbefaler at du lægger ud med et par scener på Olympen og en scene i både Sparta og tvillingernes lejr. Hos Atreiderne er det oplagt med en rådslagning i den store hal, hvor Penthilos beder sine rådgivere om råd i den svære stund, måske særligt vedr. hvilken militær taktik man skal anvende overfor Heraklidenes. I krigslejren uden for portene er det oplagt med en lignende scene, hvor Eurysthenes og de andre diskuterer brugen af krigsmaskiner, Temenos' mænd osv..

Før de endelige beslutninger bliver taget, bør I udspille en række mindre scener rundt omkring i paladset, byen eller krigslejrene, hvor intriger og følelser kommer i spil. Endelig er det også en god idé at få guderne på banen ved f.eks. at lade dem mødes med nogle af deres yndlinge. Inden I går til slaget, skal du spørge Penthilos og Eurysthenes om hvad de er endt med at beslutte i forhold til taktik.

### Eksempel på forløb:

*Scene 1 I Zeus' olympiske hal er Zeus, Hera og Ares samlet til middag. Her taler de om den kommende konflikt om Sparta, men det hele ender op i skændeier som vanligt. Scene 2 Apollon har inviteret sine søskende Afrodite og Athene, samt sin onkel Poseidon, til sin udkigspost på Olympens højeste tinde, for at antyde at denne alder er ved at være ovre. Ingen af Apollons gæster lytter dog rigtig til hans formaninger. Scene 3 foregår i den store hal i Spartas kongsborg. Her taler Penthilos med sine rådgivere. Alektos og Lykourgos skændes om man bør kæmpe uden- eller indenfor murene. Scene 4 I tvillingernes store telt mødes Heraklidenes til rådslagning. Temenos ønsker at lokke fjenden uden for murene ved fortsat at gemme sin styrke, således at Heraklidenes virker svagere end de er. Kresphontes argumenterer for et frontalt angreb med en rambuk og bakkes op af Prokles. Scene 5 Penthilos overraskes i sit kammer af et pludseligt hvidt lys. Gudinden Athene er kommet for at advare ham om Heraklidernes listige væsen. Scene 6 Helene opsøger Lykourgos*

i dennes tempel, officiel for at bede om gudernes råd, uofficielt for at prøve at lure den mytiske præst. Lykourgos kaster sine skæbneknogler og fortæller forfærdet om alle de ulykker der vil ramme Atreiderne, hvis man kæmper udenfor murene. Scene 7 Ved et stort bål fester de mest drukfældige Heraklidekrigere med Prokles i spidsen. Afrodite har forklædt sig som glædespige for at inspicere lejren og Heraklidernes væsen. Hun bliver betaget af den virile Prokles og ender i hans telt. Slaget Spillederen spørger Penthilos om Atreidernes taktik, og denne fortæller, at han har besluttet at kæmpe indenfor murene. Eurysthenes har besluttet sig for at angribe med rambukken. Ved hjælp af terningerne og spillernes brug af kortene ender Atreiderne med at sejre. Begge sider har flere døde.

## AKT 2 - MENS VI MINDES DE FALDNE

**Anbefalet antal scener:** 8-12 scener

**Anbefalet varighed:** 30-45 min

**Skal ske:** Både Atreiderne og Herakliderne skal vælge taktik med henblik på slaget.

**Slag:** 3 heltekort på hånden, 2 runder, Hera starter (Se system)

I den anden akt har de to hære mødtes én gang og puster nu ud før næste konfrontation. I denne akt skal I have fulgt op på slagets udfald. I skal fortætte konflikterne fra den foregående akt og have nogle flere på banen. Det kan være en god idé at starte med endnu et par rådslagninger i de to lejre, hvor slaget evalueres. Slaget kan have haft konsekvenser der bør samles op på. Måske er nogen blevet bortført, mange faldet, eller måske er en plan gået så galt at det er tid til selvransagelse? Dette kan føre til alt fra scener med ligbål, udveksling af lig eller gidsler, redningsaktioner osv..

Gudernes alliancer er nu kommet frem i lyset og derfor kan det være passende med en række møder guderne imellem. Måske vil en af siderne prøve rekrutere Afrodite til deres side, eller måske vil Poseidon søge at få sin søster Hera til at opgive sin støtte til Atreiderne?

## AKT 3 - DEN NÆSTE ALDER SKAL FØDES I BLOD

**Anbefalet antal scener:** 8-12 scener

**Anbefalet varighed:** 30-45 min

**Skal ske:** Både Atreiderne og Herakliderne skal vælge taktik med henblik på slaget.

**Slag:** 5 heltekort på hånden, 3 runder, Afrodite starter (Se system)

Når 3. Akt begynder bliver det svært at forudse spillet på forhånd. Måske har et af de to slag resulteret i at en eller flere af helterollerne er døde? Måske er den ene side er langt bagud på skæbnepladen og har evt. mistet mange mænd? Lige meget hvad, har konflikten udviklet sig til et punkt, hvor sagens alvor er lysende klar. Den ene side ved godt at de er bagud, og er også klar over at det næste slag bliver det afgørende (altså ikke i forhold til pladen, som ikke eksisterer i spil, men i forhold til belejringen). Derfor bliver de taktiske diskussioner så meget vigtigere. Igen er der måske behov for ligbål, udvekslinger af lig eller redningsaktioner?

Dette er også akten hvor spillerne har den sidste reelle chance for at få spillet en konfliktlinje ordenligt frem. Har Temenos f.eks. været passiv i sin higen efter magten, er det nu, du skal aktivere ham. Det er også sandsynligt at nogle af Heraklidelejrens fraktioner trækker deres støtte fra tvillingerne, f.eks. Kresphontes, hvis han føler at slaget allerede er vundet. Endelig er akten ret vigtig i forhold til de guddommelige alliancer, for guderne fornemmer også at det sidste slag er på vej.



## EPILOG - PROFETIENS TID

**Anbefalet antal scener:** 4-8 scener

**Anbefalet varighed:** 15-30 min

**Skal ske:** Tvillingernes profeti skal opfyldes

I slutningen af Akt 3 afgøres profetiens retning via slaget. Makøren på skæbnepladen vil nu enten være endt til tvillingernes fordel eller det modsatte. Samtidig er der stor chance for at jeres persongalleri er svundet betydeligt ind efter det sidste lange slag, hvor flere store helte formentlig er døde. Dette betyder også at mulighederne for profetiens opfyldelse er svundet ind - hvilket er en fordel. Husk at alle kampe som vedrører profetien, og som du helst vil have et særligt udfald på, bør foregå uden terninger, så du sikrer det rigtige udfald.

Har tvillingerne vundet er det nu de skal vælte kong Penthilos, hvis han da ikke allerede døde i slaget. Derved opfylder de profetien ved at vælte en stor konge. Hvis Penthilos ikke er død, kan I sætte en række scener som leder frem mod en kamp i kongsborgen hvor tvillingerne vinder, eller Penthilos kan overgive sig, osv.. Herefter bliver tvillingerne konger i fællesskab eller enkeltvis. På trods af Temenos' rænker, vil én eller begge tvillinger sætte sig på tronen.

Falder makøren ikke ud til tvillingernes fordel, er slutningen langt mere åben. Igen skal du sætte en række scener der leder frem til en negativ tolkning af profetien, evt. med hjælp og forslag fra spillerne. Måske vælter de blot Menelaosstatuen i bymidten og bliver dræbt af Penthilos kort efter? Måske ender de med at dræbe deres onkel Kresphontes osv.. Bemærk i øvrigt at tvillingernes mindre gunstige skæbne ikke er lig sejr til Atreiderne. Skæbnepladen illustrerer om det er lykkedes tvillingerne (og deres hær) at dominerer i kampen om Sparta, og om de således har fortjent (efter helte-episk målestok) en positiv udgave af profetien eller ej. Hvis markøren ikke falder ud til tvillingernes fordel kan I lade Atreiderne vinde, men Penthilos kan jo være faldet eller i har måske lyst til at lade en aktiv Temenos vinde? Husk bare at lige meget hvad skal profetien opfyldes! (det vil i øvrigt også sige at hvis tvillingerne

falder i kamp, skal deres død på en eller anden måde resulterer i at profetien opfyldes).

Lige meget om tvillingerne vinder eller ej, bør du ikke glemme de resterende karakterer. Både guder, helte og de øvrige roller kan have behov for at få afrundet deres historie. Vil Helene eksempelvis begå selvmord efter Penthilos' død, skal hun have lov til det. Vil Hera lade en sidste bemærkning falde før hun tager tilbage til Olympen, skal hun have lov til det. Vil Penthilos afholde et storslået ligbål for Leandros, som faldt i slaget, så kan det have en god effekt, som endda kan give plads til at tvillingerne foretager sig noget i ubemærkethed imens. Husk blot på at slutningen ikke bør blive alt for lang.

*Eksempel på scenariets slutning: I det sidste slag faldt en god del af de store helte. Således døde både Oxylos, Alektos og Kresphontes. Markøren og slaget faldt ikke ud til tvillingernes fordel. Scene 1 Rasende over endnu et nederlag, lægger Eurysthenes en desperat plan. Nu må Prokles og ham tage sagen i deres egen hånd og snige sig ind og dræbe Penthilos. Scene 2 Ares skændes med Poseidon og forlader menneskenes verden, fortvivlet og vred over endnu et nederlag. Scene 3 Trods Alektos' død er Penthilos optændt af glæde over slagets udfald. Han samler sine tilbageværende rådgivere, og fortæller til Helenes glæde at han nu agter tage Adrasteia til ægte. Scene 4 Lykourgos henvender sig til Herakliderne. Han frygter at Atreideslægten vil herske over Sparta som hidtil. Han fortæller Herakliderne om brylluppet og en hemmelig indgang til paladset. Scene 5 Penthilos fejrer sejren og brylluppet med Adrasteia. Festen afbrydes af de to tvillinger, som har sneget sig ind i kongehallen. Leandros kaster sig ind i kampen for at redde sin elskede og bliver derved dræbt af Prokles (ingen terninger). Profetien er nu opfyldt da Leandros hvis navn betyder "en løve af en mand" er faldet. Leandros' indsats har købt Atreiderne vigtig tid og Penthilos leder, fuld af vrede og sorg, en større gruppe mænd frem mod tvillingerne, der falder efter en drabelig kamp. Penthilos tager Adrasteia til ægte og fortællingen om Sparta er slut.*

# SPILLEDER-RESSOURCER

"HUSBOND, DU ER GÅET TABT FOR LIVET,  
SELVOM DU STADIG VAR I DIN UNGDOM,  
OG EFTERLADER MIG SOM ENKE I DINE HALLER.  
OG DIN SØN ER STADIG VÆK BLOT ET SPÆDBARN,  
SØNNEN SOM BLEV FØDT AF DIG OG MIG I VORES ULYKKE.  
EJ HELLER SKØNNER JEG AT HAN VIL VOKSE TIL MANDDOM,  
FOR FØR DET VIL DENNE BY BLIVE LAGT FULDKOMMEN ØDE.  
ANDROMACHE TIL HEKTORS BEGRAVELSE. ILIADEN 24. BOG

I Sparta har du den lidt utaknemmelige opgave at binde historien sammen, som skyldes et system der delvist er baseret på tilfældigheder samtidig med, at spillerne har en del frihed. Derfor kommer du uundgåeligt til at improvisere en del i løbet af spillet. Derfor vil vi i dette afsnit give dig en masse inspiration til din improvisation, først og fremmest i form af beskrivelser af vigtige lokationer, gudernes kosmiske kræfter osv. Men vi vil også opridse hvilke værktøjer du egentlig har til din rådighed, hvis du vil præge spillerne i en gunstig retning. Endelig oplister vi en lang række sceneforslag, som du kan sætte i spil efter behov.

## LOKATIONER

Overordnet set gør Sparta ikke brug af særlig mange lokationer. Vi har valgt at beskrive dem som er mest brugbare. Du skal være velkommen til at finde på andre lokationer i løbet af scenariet, hvis du føler, der er behov for det. I det tilfælde kan du bruge de følgende beskrivelser som inspiration.

## SPARTA

Sparta ligger i den sydlige ende af den Lakonske slette, på Eurotasflodens vestlige bred. Byen har altid haft et naturligt forsvarsværk mod fjender, da sletten er omkranset af bakker og bjerge. I sin tid valgte Atreiderne at befæste byen yderligere og byggede derfor en ringmur omkring den. Muren er bygget af kampesten,

som er så store, at besøgende ofte tror, at kykloper eller giganter har hjulpet til med at opføre den. Der er tre byporte, henholdsvis mod nord, vest og syd.

De almindelige huse i yderkanten af Sparta står typisk kun i en etage og er opført af simple soltørrede mursten, som er beklædt med et hvidt lag puds. Når man nærmer sig byens midte, hvor den rigere del af befolkningen bor, finder man huse i to etager. De er bygget af samme materiale, men kan have en simpel søjlerække ved indgangspartiet. Nogle huse er bemalet i spraglete farvekombinationer af rød, grøn og gul. Byens gader og gyder er snirklede og ufremkommelige, så den uforvarne besøger kan nemt fare vild. Sparta har et markedstov og adskillige templer – det største for Athene, byens skytsgud.

På et fremspring i bymidten står kongsborgen. Dette befæstede kompleks stammer fra en svunden tid og vil ikke kunne holde til et koncentreret angreb.

### SPILLEDER! MÅ MINE ROLLER IKKE NØK MØDES?

Det kan ske undervejs at to af en spillers roller med fordel kan møde hinanden. Her anbefaler vi at du tillader det, men lader en anden spiller overtage en af rollerne for en stund.



## ◀ ET SPARTA MED MURE ▶

I historisk tid var spartanerne meget stolte af det faktum at deres by ikke havde mure og aldrig havde haft det. De brystede sig af at de stærke indbyggere var det eneste forsvarsværk de havde brug for. I Sparta har byen en ringmur for at give plads til belejringsituationen, et "faktum" der åbenbart senere er blevet glemt.

Foran borgen ligger der en stor plads, hvor der står en massiv statue af den tidligere konge, Menelaos, som er udført i mørk, næsten sort, sten. I yderkanten af pladsen står guden Apollons aflange tempel.

Kongsborgen består af fem bygninger som er omkranset af en lav mur. Kongens livvagt har deres garnison ved indgangen. Komplekset indbefatter også en staldbygning og et lille værksted, hvor kongens bronzesmed arbejder. Sidst men ikke mindst, er der den store kongshal og en treetages bygning, hvor kongen og hans familie har deres gemakker.

## KONGENS HAL

Indgangspartiet til hallen bliver holdt oppe af to stensøjler. Når man træder ind bliver man mødt af lugten af røg. Taget bliver understøttet af fire massive søjler og i midten af kongshallen ligger Spartas store arne, som bogstaveligt talt er centrum for byen. Spid med kød bliver langsomt vendt over den buldrende ild. Kødfedt drypper ned i flammerne og sender en kvalm lugt ud i rummet. Kongens tjenere lader aldrig ilden gå ud, da det siges at guderne vil vende ryggen til byen og den vil gå under, hvis arnen bliver kold. Et hul i loftet lader størstedelen af røgen undslippe, men der står alligevel altid en tynd dis i hallen. Der står to tunge langborde på hver side af arnen, som typisk kun bruges ved gæstebud.

Ved bagvæggen, overfor indgangen, står højbordet og kongens trone, som er udhugget af et stykke mørkt granit. Det er her at Penthilos holder råd. Væggen bagved er bemalet

med to griffe, symboler på kongemagten, som beskyttende løfter deres klør over tronen. På hver side holder fremstillinger af Zeus og Athene hver ét af de to fabeldyr i halen. Hallens sidevægge er prydet med vægmalerier af løver som jager og sønderriver vildt. Indgangen flankeres på hver side af importerede motiver fra Kreta med tyrespringere og barbrystede kvinder. Hallen er oplyst af olielamper, men soden fra arnen har med tiden misfarvet alle væggene og givet den et dystert præg.

## PENTHILOS' SOVEKAMMER

Kongens sovekammer ligger på tredje etage i den bygning, hvor Atreideslægten har deres gemakker. Det firkantede kammer har kun et enkelt vindue, med udsigt udover Spartas nordvestlige del og Heraklidernes lejr. Det bliver som regel oplyst af små olielamper i dagens tidlige timer og om aftenen. Hele vejen rundt er væggene er bemalet med en flåde af skibe, en repræsentation af Atreidernes færd mod Troja. En stor jernbeslået kiste indeholder Penthilos' vigtigste ejendele og en stander bærer hans bronzerustning. I en niche i bagvæggen står kongens seng, som er importeret fra østen. Den er lavet af cedertræ og er beklædt med små løver og griffe af elfenben.

## APOLLONS TEMPEL

Udover at være Apollons helligdom, fungerer denne bygning som præsten Lykourgos' hjem. Man træder ind i et aflangt forkammer. Væggene er beklædt med en kaotisk kollage af silke, tæpper og andre stoffer. Luften er tyk af støv og lugten af urter gennemsyrr alting. Rummet er mørkt og er kun oplyst af fire fyrfade. Der står to bænke ved indgangen, hvor gudens tilbedere kan fordrive ventetiden. En sidedør leder til Lykourgos' sovekammer. Bagerst i forkammeret finder man præstens sæde og hans remedier. Over et lille ildsted står en stander med en stor bronzekedel, som indeholder en ildelugtende drik. Præstens skæbnegler bliver opbevaret i en lille træskål. På et sølvfad ligger der en blodig lever som præsten lige har taget varsler ud fra. Bag et forhæng ved præstesædet findes indgangen til det allerhelligste, hvor Apollons træudskårne kultbillede står.



## HERAKLIDERNES HOVEDLEJR

Hovedlejren strækker sig i en bred bue fra Eurotasflodens vestbred nord for Sparta til den vestlige port. Belejringen har allerede stået på et par uger, så lugten af sved og menneskelig afføring hænger derfor tungt over lejren når det er vindstille. Alle steder hører man lyden af økser der møder træ, da der arbejdes hårdt på at fremstille krigsmaskiner. Krigerne bruger deres fritid på lejrens mange bålpladser, hvor de fortæller historier, vedligeholder deres våben, drikker vin og mødes med prostituerede.

## PROKLES OG EURYSTHENES' TELT

Tvillingeheltenes telt er det største i lejren. Udover at tjene som brødrenes hjem i felten, er det her Herakliderne mødes for at diskutere slagets gang. Derfor er der stillet et firkantet bord op i midten af teltet med fire kliner, dvs. simple divaner, rundt om. Her ligger tvillingerne til bords med deres onkler når den strategiske situation skal vendes. Oxylos har ikke samme status og bliver derfor som regel tildelt en simpel feltstol.

De to brødre har delt resten af pladsen ligeligt over. Prokles' halvdel af teltet roder. Hans rustning, skjold og våben ligger henslængt i et hjørne. Der ligger ituslåede vinkander blandt beskidte kofter og hans tæppe og leje er stænket med vinpletter. Eurysthenes' halvdel er derimod pertentlig velordnet. Hans sværd, skjold og pletfrie rustning er anrettet perfekt på en stander. Derudover er hans mange dokumenter blevet stillet op på en lille transportabel reol.

## KRESPHONTES' TELT

Kongen af Messenia bor i et dueligt skarlagensrødt telt. Inventaret indbefatter kun en lille seng og et sammenklappeligt bord. På bordet ligger der træskårne modeller af krigsmaskiner og adskillige kort over Sparta og byens opland. Små træbrikker på ét af kortene symboliserer Heraklidernes styrker. Foruden hans våben og rustning, er disse få ting de eneste fornødenheder som Kresphontes mener han har brug for. Hvis det står til ham, vil belejringen få en hurtig afslutning.

## OXYLOS' TELT

Oxylos bor lidt afsides, i nærheden af Eurotasfloden. Hans telt indeholder kun hans våben og rustning, en feltseng og en kiste med enkelte minder fra den svundne tid, hvor han var stormand i Sparta. Hovedsaligt drejer det sig om enkelte jagttrofæer. Oxylos har valgt at placere de stolteste af disse, kranierne af en stor hjort og et drabeligt vildsvin, på to pæle ved indgangen til det mørke telt.

## TEMENOS' LEJR

Kongen af Argos har slået lejr en lille kilometer nordvest for Heraklidernes hovedlejr, på et sted hvor den er skjult af bakker og bevoksning. Temenos' lejr er renere og mindre ildelugtende end hovedlejren, idet han lige er ankommet og han har færre mænd at tage højde for. Den kløgtige konge har endda sørget for at få gravet ordentlige latriner til sine krigere.

## TEMENOS' TELT

Temenos bor i et rummeligt azurblåt telt, som indeholder genstande fra hans mange rejser i østen. Både hans seng og arbejdsbord er laver i østen, og er indlagt med elfenben og guld. Sengen er beklædt med silke af den bedste kvalitet og der hænger et blankpoleret bronzespejl på en af teltets stolper. På bordet ligger der forskellige amuletter, blandt andet en skarabæ fra Ægypten og adskillige prægtige muslingeskaller med indgraverede besværgelser, som vidner om Temenos' tilknytning til Poseidon.

## OLYMPEN

Olymposbjerget ligger i det nordlige Grækenland, langt fra Sparta, og er hjem for olymperne, de tolv mægtigste blandt de mangfoldige guder. Det er ved bjergets himmelstrækkende tinder at disse guder har bygget deres himmelske boliger af krystal.

### ZEUS' TRONSAL

Den mest prægtige bygning på Olympen er Zeus' kongesal, hvor guderne traditionelt mødes for at diskutere guddommelige og dødelige problemer. Tronsalen minder om dødelige kongers haller i opbygning, men er større og mere prægende. Hele bygningen er opført af gennemsigtig krystal. Både de langstrakte borde, gudernes sæder og Zeus' store trone er opført af samme materiale. Tronsalen på alle tidspunkter oplyst af et overjordisk lys, selv når store skyer passerer og der ligger en tynd dis hen ad gulvet.

### APOLLONS UDKIGSPOST

Fra Olympens højeste tinde, Mytikas, lader Apollon ofte sit skarpe blik glide ud over verden. I solenes lys, kan han se alt med sine klare øjne. Det er på dette øde sted, under den krystalblå himmel hvor den uendelige stilhed hersker, at guden opnår sin klarsynede indsigt i mennesker og guders affærer.

## HELTE I AKTION

Sparta er befolket af fantastiske helte. På begge sider kæmper der mænd, som hæver sig over almindelige mennesker i styrke og mod. Disse helte er repræsenteret af heltekortene under slagene, men kan også fungerer som statister og budbringere, hvis du får brug for det undervejs i spillet.

Når du skal beskrive disse helte, så gør dem barske, vejrbitte og modige. De går ikke af vejen for en udfordring og knyr ikke trods smerte og modgang. På slagmarken er de et imponerende skue. De bærer skinnende rustninger af bronze, som glimter i solen – og de bærer store runde skjolde med billeder af gudernes kamp mod titanerne eller af deres hjemstavnes smukke landskaber. Heltenes

hoved er beskyttet af store hjelme med kamme af farvede hestehår, og på fødderne har de fleksible sandaler, der giver dem et sikkert fodfæste.

Når to helte støder sammen er der garanti for en drabelig kamp. Mægtige slag afbødes af skjoldene, rappe fødder danser den ene, snart den anden, vej, væk fra modstandernes lanseodder – og listige finter kan ofte være det afgørende element i kampene. Enden er altid drabelig:

Først fejltrinnet,  
dernæst blodet,  
og til sidst døds mørket, der kommer med al sin kulde.

Selv blandt hundredvis af helte er der særlige individer. I Sparta spiller spillerne disse, de største af alle helte. Nogle af deres kræfter stammer fra helteslægters guddommelig blod, andre fra erfaring, kærlighed og sågar had. En ting er imidlertid sikkert – alle er de formidable! Sørg for at gøre dem endnu mere imponerende. Både på og uden for slagmarken. De fejer en fjende af fødderne med drabelige stød med lanser eller mægtige sving med køller (hvis terningerne går deres vej). Husk at understrege den overlegenhed de udviser, selv overfor andre helte.

De store helte er en velsignelse, når du skal køre Sparta. Deres overmenneskelige styrke, fart og snarrådighed gør dem i stand til at gøre det, der er påkrævet for netop jeres historie. En helt kan snige sig ubemærket igennem fjendens lejr, klatre op ad høje mure eller dræbe 20 vagter foran deres tilfangetagne frænders celler, hvis det giver mening i historien. Skal spionen opdages, eller redningsaktionen afværges, for at skabe den gode historie – så skal der en anden stor helt på banen.

## GUDER I AKTION

De olympiske guder har altid blandet sig i de dødeliges affærer. De har udspillet deres intriger gennem de dødeliges kampe. Kampen om Sparta er ingen undtagelse, måske snarere tværtimod, for hele fem guder har fattet interesse for konflikten. Som udgangspunkt støtter Hera og Athene således Atreiderne, mens Poseidon og Ares holder på Herakliderne. Den flygtige Afrodite har endnu ikke besluttet sig for, hvem der bør have hendes gunst - og

alle guderne kan nå at skifte side mange gange undervejs.

Trods al deres menneskelige smålighed er de olympiske guder noget helt andet end mennesker. De er kosmiske urkræfter, fulde af energi, liv og død. Derfor må du gerne beskrive dem lidt storladent. Tag udgangspunkt i, at de er guder for hver deres område.

Vind og vejr går amok og telte såvel som paladser bliver kolde og klamme, når havets gud Poseidon dukker op. Selv er han en attraktiv mand, med kraftigt mørkt hår og velplejet skæg, begge dele med et blåligt skær.

Blodet bruser i alle tilstedeværende, når den blodtørstige gud Ares gør sin entre med et smæld af varm luft. Med ham kommer vildskaben og vreden. Selv er han en enorm mand, næsten to og en halv meter høj og hærdebred. Hans hår og skæg er sort og vokser vildt og uredt.

Stærkt hvidt lys fortæller, at Athene gør sin entre. Hun er smuk på en kold og overjordisk måde, med lyse lokker og fin hvid hud. Hun er altid iklædt sin kunstfærdige brynje og har lanse og skjold i sine hænder.

Pludselig stilhed og hjemlig varme anmelder Heras ankomst, gudinden for ægteskab og hjemmet. Hun er klædt i hvidt, smuk med opsat sort hår, men hendes ansigt bærer altid den kærlighedsløse moders distance.

Blidt gylden lys og sensuel varme breder sig, hvorend Afrodite åbenbarer sig. De heldige få som har set gudinden, kan sjældent sætte ord på hendes udseende. For Afrodites skønhed og tiltrækningskraft lader sig ikke beskrive. Hendes kvindelige former er perfekte, om end detaljerne fortaber sig i hendes overjordiske og skræmmende tiltrækningskraft, som rammer kvinder såvel som mænd.

Guderne kan udføre fantastiske bedrifter med deres kolossale kræfter, ikke mindst inden for deres eget område. Den tid, hvor guderne handlede direkte, er imidlertid over. I Sparta nøjes de således med at overføre nogle af deres kræfter til deres foretrukne helte, samt til uset at gå rundt i de to lejre. Guderne kan lave sig om til dyr, støvskyer, menige soldater eller lignende,

hvis det behager dem. Guderne kan låne deres kræfter ud på selv slagmarken. Når en helt bliver påvirket på den måde, passer både følelsen og synet af ham til gudens fremtoning og domæne. Skarpt hvidt lys omkranser Athenes udvalgte og hans hjerne er pludselig helt kold og klar, når hun overfører sin snilde. Varmen vælter op i Ares' udvalgte, mens han får fråde om munden og pulserende muskler. Pludselig slår et hårdt vindstød frem mod den sejrende helt, og før han kan nå at gøre det af med sin modstander, har Poseidons tyfon fjernet den hjælpeløse fra slagmarken. Du behøver ikke gøre et stort nummer ud af det hver eneste gang et gudekort bliver spillet, men engang imellem har det en god effekt.

## STYRINGSVÆRKTØJER

Når man ser bort fra forscenerne, slagene og slutningen, er Sparta ikke et scenarie, hvor spillerne pinedød skal spille i den ene eller anden retning. Omvendt har du som spilleder et ansvar for at skabe en sammenhængende historie, og har måske lyst til at hjælpe spillerne til/med at udspille nogle af konfliktlinjerne. Vi vil kort opridse nogle af de muligheder, du har for at præge spillet undervejs.

Magten til at sætte og afslutte scener (3)

Dit mest potente værktøj er retten til at sætte scenerne. Spillerne kan ønske, og vi har nedenfor opstillet en række sceneforslag, men inden for scenariets rammer er det dig, som bestemmer – punktum. Vores erfaring er, at mange scener giver sig selv, og at du og spillerne nærmest i kor vil foreslå dem. Når Temenos f.eks. har hvasket i Eurysthenes' øre om Prokles ambitioner om at regere Sparta alene, er det naturligt, at Eurysthenes og Prokles på et

### HVORFOR IKKE BENYTTÉ SIG AF NEOKLES?

Vi anbefaler, at du bruger en af de mindre helte, hvis du i en scene skal bruge en løber med et brev til Penthilos, eller en der kan fortælle om stemningen i lejren osv. Spillerne har muligvis allerede stiftet bekendtskab med dem i en kamp, eller de kan måske komme til det efterfølgende. Du behøver ikke at finde på nye folk, når vi har givet dig navne og en ultrakort beskrivelse, så benyt dig af Sabas, den ældre, eller Neokles, Leandros' fætter!





## TIDEN I SPARTA

Belejringsen af Sparta i vores fortælling er ikke realistisk. Herakliden har været der et stykke tid og nu bliver det hele afgjort. Scenariet foregår således over en række dage, måske op til et par uger. I det tidsrum er der tre slag, og tvillingernes og byens skæbne bliver besejlet. Brug dagene og tiden som du vil. Måske går der et par timer mellem to scener, måske går der en halv eller hel dag. Det har ikke den store betydning. I Fastavaltid bør der imidlertid ikke gå meget mere end fem timer. Hvis I hygger jer og har lyst til at trække det lidt ud, så er I velkomne til det. Men sørg for at opstarten ikke bliver alt for lang, og at slagene fordeler sig med nogenlunde samme tidsinterval i løbet af scenariet.

tidspunkt får en scene hvor de kan tale om emnet. Slagene vil også give visse oplagte scener, f.eks. i form af udvekslinger af gidsler og lig eller ligende. Er der noget som bliver overset eller får du en god idé til en scene, kan du sætte den og præge spillet ved hjælp af motiverende beskrivelse af forskellige rollers hensigt eller stemningsskabende beskrivelser af lokationer osv.. Når du mener, at en scene har udspillet sin funktion, skal du bare "cutte" den og gå igang med den næste.

## VARSLER

I scenariet indgår der en præst for Apollon, Lykourgos. Selvom han ikke har overnaturlige kræfter, er han et bindeled til gudeverdenen. I løbet af scenariet skal han fortolke gudernes vilje udfra naturfænomener og situationer, og det kan du bruge til at præge Atreiderne, selvom Lykourgos' tolkning kan være svær at forudse. Princippet for at tage varsler er ret simpelt. Selv i oldtiden vidste man at en lavtflyvende svale betød regn, men dengang mente man, fuglens flugt åbenbarede gudernes vilje. Præsterne kiggede også på dyrefringers indvolde for at afgøre, hvordan fremtiden ville forløbe. En klar og ren lever varslede f.eks. lykke. I scenariet kan en revne i kongesalens tag betyde, at kongen snart vil blive omstyrtet. Mange af de ting, vi stadig opfatter som "uheldige", stammer helt tilbage fra oldtiden. Kort og godt er det din opgave at levere fænomenerne og Lykourgoss pillerens opgave at give fantasien frit løb og fortolke dem - naturligvis udfra rollens politiske agenda.

## PRÆG SPILLERNE

I Sparta er det meningen at I i fællesskab fortæller en historie

om kampen om magten over byen. Omvendt sidder du med det store overblik. Derfor er der ikke noget forgjort i, at du taler lidt med de enkelte spillere og kommer med forslag til scener og deres karakterers roller i disse. På den måde kan du f.eks. få introduceret en konfliktlinje, som indtil da har været undereksponeret.

## SPILLEDERENS ROLLER

Den sidste kategori af styringsværktøjer er spillederens roller. Vi har lavet fire, som giver dig god mulighed for at blande dig i diskussioner m.m. i de forskellige lejre af konflikten.

## ZEUS

Zeus er den lynildsvingende himmelgud og konge af Olympen, gudernes højsæde. Han er mild og viis i fred, men frygtelig når hans vrede bliver vækket. Zeus er gift med Hera, som han har sønnen Ares med. Han har dog haft mange sidespring med andre gudinder. Derfor har han et utal af bastarder, hvoraf Athene og Afrodite er to af dem. Han har avlet talrige børn med dødelige kvinder og er forfaderen til mange af heltene, blandt andet Atreiderne og Herakliden. Zeus er klar over, at han bærer det indirekte ansvar for problemerne i heltens alder og har, lidt småligt, besluttet sig for at blande sig uden om, medmindre hans guddommelige familie ikke opfører sig ordentligt. De andre guder er mægtige, men er i alle henseender underlagt Zeus' ord og lov.

## FUNKTION:

Zeus fungerer som scenariets ultimative kontrolfunktion. Zeus er scenariets direkte manifestation af dig, spillederen. Et scenarie, hvor spillerne får guderoller lagt i hænderne, kan meget nemt køre af sporet. Guderne har kosmiske kræfter og er i stand til at ændre verden på et øjeblik. Du skal naturligvis give dine spillere masser af snor, men det kan tænkes, at enkelte spillere ikke vil føle tilstrækkeligt ansvar for den fælles fortælling og vil begynde at køre enegang med deres guderoller - f.eks. ved at slå dødelige ihjel uden for systemets rammer. Dette må ikke få lov til at ske. I en sådan situation skal du bringe Zeus

i spil. Højguden er i stand til at vinde en hvilken som helst konfrontation med de andre guder. Som en første advarsel kan du lade Zeus tage en samtale med den gud, som har brudt reglerne. Anden advarsel kan være at guden bliver ramt af Zeus' massive tordenkile og/eller får frataget sine gudekort (se under System). Hvis spilleren ikke viser velvilje og fortsætter, kan du lade Zeus forvise vedkommendes gud til Hades' underverden i en årrække. Dette udelukker guden fra spil og skal derfor kun bruges, hvis det virkelig står galt til. Husk på at Sparta er et episk scenarie, så den endegyldige straf skal gøres så storladet og grum som mulig!

## ADRASTEIA

Adrasteia er den smukke og ægtefødte datter af den tidligere spartanske konge Orestes. Hun er derfor også Penthilos' halvsøster. Hun er kongedatter og er bevidst om sit værd, idet hun er den sidste tilbageværende Atreide, som er født inden for ægteskab. Hun kan være en snusfornuftig, stædig og bestemt ung dame. Hun kender dog sin plads og ved at hun som kvinde, på et tidspunkt vil blive giftet bort til en eller anden fyrste eller konge. Hun håber blot, at han vil være et værdigt parti.

### FUNKTION:

Adrasteia er en simpel rolle at sætte i spil. Du kan lade hende lytte i krogene og være til stede ved Atreidernes rådsslagninger. Hvis du vil aktivere eller påvirke spillerne, kan du lade hende diskutere med. Det er dog vigtigt, at du ikke bliver for dominerende, da det trods alt er spillerne, der skal træffe beslutningerne i scenariet.

Penthilos kan blive tvunget til at træffe et valg, om han gifte sig med sin halvsøster eller ej. Afhængig af situationen og din egen vurdering, kan du spille Adrasteia som afvisende eller modtagelig over for ideen. Husk dog på at Penthilos, uægte barn eller ej, er konge af Sparta. Hans ord er lov, og selv Adrasteia må bøje sig for hans vilje.

Sidst, men ikke mindst, kan Adrasteia fungere som krigsbytte. Systemet i Sparta lægger op til, at der kan opstå en situation, hvor Herakliderne tager hende til fange. Hvis det sker, skal spille hende med al den stædighed og bestemthed, du kan mønstre. Du skal insistere på at blive

behandlet som den kongedatter du er!

Det giver rigtig god mening at lade Adrasteia ende hos Herakliderne, selv om det ikke sker via systemet. Hun kan evt. blive så forfærdet over Penthilos' incestuøse tendenser at hun forlader byen af en hemmelig gang og søger tilflugt hos fjenden. Denne situation skærper på alle leder og kanter konflikten om kongemagten. Både Prokles, Eurysthenes og Temenos vil kunne bruge Adrasteia til at legitimere kravet på tronen. Hvis Penthilos ikke har giftet sig med hende, kan én af de tre måske gøre det.

## MENTOR

Mentor er tvillingeheltenes gamle og affældige læremester. Han har fulgt dem i tykt og tyndt siden de var små og er derfor til stede på belejringspladsen. Alle Herakliderne og forræderen Oxylos har den dybeste respekt for Mentor, som stadig er stærkere og mere skarpsindig end de fleste tror, på trods af at han er plaget af gigt og er ved at blive lidt senil. Der er ikke nogen, der kan huske, hvor han oprindeligt er fra og de færreste spørger længere, da han aldrig giver et svar. Det meste af tiden er han til at finde ved et af lejrens bål, hvor han luner sig og fortæller krigerne historier om Herakles.

### FUNKTION:

Mentor fungerer mere eller mindre som Adrasteia. Han er en oplagt rådgivningsrolle, som du kan bruge til at give inaktive eller rådvilde spillere et skub i den rigtige retning. Det eneste, der kræves, er, at du gennem dine scenevalg skaber omstændighederne for, at han kan være til stede.

Ligesom med Adrasteia tillader systemet, at Mentor bliver taget til fange. Hvis det sker, vil han tage det med stoisk ro. Ligegyldig hvad Atreiderne finder på, vil han forblive rolig, da der ikke er en trussel eller et pres, som Mentor ikke har oplevet i sit liv. Han vil måske endda trække på smilebåndet over situationen. Hvis Atreiderne beslutter sig for at udveksle ham for faldne heltes lig, vil Mentor straks foreslå at de forhøjer prisen. Han mener selv, han er mere værd end som så!

## APOLLON

Apollon er den altseende gud for sandsigere og spådomme. Han er søn af ét af Zeus' guddommelige sidespring. Apollon er skytsgud for helligdommen i Delfi, hvor den mystiske præstinde Pythia giver gudens spådomme videre til de dødelige. Apollon så klart, at Prokles og Eurysthenes ville komme til at vælte en løve af en mand, men som altid er fremtiden taget og svær at tolke. Det er sjældent, at selv de andre guder kan få mening ud af hans ord. Han er stillet i beskueren og rådgiverens rolle, da han ikke har nogen direkte interesse i konflikten mellem Atreiderne og Heraklidenes.

### FUNKTION:

Apollon er spillederens formidlende guderolle i scenariet. Gennem ham kan du aktivere og påvirke spillerne i både den guddommelige og den dødelige sfære. I det dødelige spil er det oplagt, at Apollon giver sin præst Lykourgos varsler eller opsøger ham direkte, hvis du eller spilleren synes det er relevant. Hvis Lykourgos ikke magter opgaven, kan du med sindsro opsøge andre dødelige. Apollon er ligeså flyvsk som de andre guder og kan nemt opgive sin præst, hvis han ikke virker kompetent.

Apollon kan blive specielt vigtig, hvis Adrasteia og/eller Mentor bliver taget til fange og ender i den modsatte lejr. Guden giver dig muligheden for fortsat at have indflydelse i den gruppe, som mangler en spillederstyret rolle. Heraklidenes vil være ligeså tilbøjelige til at lytte til sandsigergudens ord som Lykourgos og Atreiderne.

## SCENEFORSLAG

Sceneforslagene er oplistet efter hvilke akter vi umiddelbar tænker at de kan optræde i, men hvis de passer ind i en anden akt under jeres afvikling skal du endelig bare bruge dem der i stedet.

### MIDDAG MED ZEUS

#### (Akt 1)

Zeus holder middag med sin kone og ægtefødte søn i tronsalen på Olympen. De spiser den lysende guddommelige ambrosiafrugt og drikke nektar. Zeus indleder en samtale om den kommende konflikt – han er selv spændt på udfaldet.

## APOLLONS FORNEMMELSER

#### (Akt 1)

Apollon har inviteret sine søskende Afrodite og Athene og sin onkel Poseidon til sin udkigspost på Olympen. Han har i sinde at fortælle dem om sine bange anelser om tidernes omskiftelighed og betydningen af konflikten om Sparta. Det er imidlertid langt fra sikkert at hans gæster lytter ordentligt efter.

## ATREIDERNE KRIGSRÅD

#### (Bør spilles i Akt 1, 2 og 3)

Penthilos har samlet sine rådgivere i tronsalen for at tale om hvordan man bør gribe Heraklidenes an militært set. Diskussionen går på om man bør kæmpe ude eller inde, men overvejelser omkring hvordan skal gribe udfaldet an kan også komme op. Både Alektos, Leandros, Helene og Lykourgos bør få ordet. Penthilos behøver ikke beslutte sig i selve scenen, men han skal gøre det før slaget. Adrasteia kan også være til stede under mødet selvom hun ikke er en decideret rådgiver. Andre emner som f.eks. Penthilos' ugifte status kan også blive debatteret.

## HERAKLIDERNES KRIGSRÅD

#### (Bør spilles i Akt 1, 2 og 3)

I tvillingernes telt har Heraklidenes ledelse samlet sig for at tale om hvilken taktik man bør anvende. I sidste ende er det Eurysthenes der tager beslutningen, men først bør han høre Prokles', Krephontes', Temenos' og Oxylos' holdning til sagen. Først og fremmest skal der tages en beslutning om hvorvidt man stadig vil skjule Temenos' styrke, men brugen af belejringsmaskiner eller lignende kan også være relevante emner. NB: Scenen bør spilles efter Atreiderne krigsråd, så spillerne har en idé om det giver mening at beslutte sig for en afventende taktik.

## TILFÆLDIGE MØDER I KONGBORGEN

#### (Akt 1, 2 og 3)

I kompleksets gange og korridorer møder to Atreider tilfældigt hinanden og får muligheden for at tale sammen om Sparta og slægtens situation. Møderne kan også forekomme på murene eller i byen. Disse scener er særligt velegnede til at få to roller, som ikke har så meget med hinanden at gøre, til at tale sammen (F.eks. kunen Alektos møde Lykourgos, eller Helene møde Leandros)

## LYKOURGOS TAGER VARSLER

#### (Akt 1, 2 og 3)

I sit tempel eller i tronsalen, tager Lykourgos



sine varsler. Måske kigger han i dyreindvolde. Måske kommer varslet af sig selv. Som oftest kaster han sine skæbneknogler. Scenen fungerer bedst hvis der er andre roller med, og endnu bedre hvis de beder Lykourgos om råd på eget initiativ.

## GUDER I FORKLÆDNING

### (Akt 1, 2 og 3)

Guderne kan omskabe sig til dyr og mennesker efter behag og det er oplagt at de besøger de stridende parter i forklædning. En scene med den ubeslutsomme Afrodite i forklædning er god. Måske vil hun finde ud af hvilken part i konflikten der ærer kærligheden mest?

## PENTHILOS' ÆGTESKABELIGE STATUS

### (Akt 1, 2 og 3)

Helene har et mål om at få Penthilos gift. Dette kan afføde en lang række scener. Husk på at Helene er Penthilos' fortrolige. Derfor er hun ikke er bleg for at dukke op i hans sovekammer. Det samme gør sig gældende for hans elsker Leandros. Han har blot den modsatte agenda. Penthilos kunne også tænkes at opsøge Adrasteia, for at lære hende og sine muligheder bedre at kende.

## GUDDOMMELIGT BESØG

### (Akt 1, 2, 3 og Epilog)

Guderne har måske lyst til at besøge deres yndlinge og tilbedere undervejs for at give dem ordre, ros eller ris. Disse scener egner sig bedst til de private gemakker, hvor Poseidon, Hera eller sågar Apollon virker endnu mere imponerende.

## TEMENOS' RÆNKER

### (Akt 1, 2, 3 og Epilog)

Den listige Temenos vil til det sidste forsøge at tilrane sig magten over Sparta. Temenos er tålmodig og venter på sin endelige chance. Indtil da er der dog et væld af scener som kan omhandle Temenos' planer. Han kan mødes med Oxylos eller Kresphontes for at rekrutere dem til sin sag, mødes med en af tvillingerne og hælde gift i dennes øre osv.. Nogle af Temenos' rænker udspiller sig bedst som en del af andre scener, f.eks. under en fest eller ved et ligbål. Andre fortjener deres egen scene hvor Temenos taler med sit udvalgte "offer" i et telt.

## DE GUDDOMMELIGE ALLIANCER

### (Akt 1, 2 og 3)

De fleste af guderne kan ikke udstå hinanden. Alligevel er fire af dem parret i to grupper fra spillets start. Det kan derfor være en idé at

sætte nogle scener hvor guderne taler med deres givne alliancepartner. De kan også prøve at få en af guderne fra den modsatte lejr til at skifte side, eller prøve at tvinge den ubeslutsomme Afrodite til at træffe sit valg. Disse scener kan både finde sted i Olympens tronsal, hvor Zeus kan tale med, eller i nærheden af Sparta.

## UDVEKSLING AF LIG ELLER GIDSLER

### (Akt 2 og 3)

Slagene vil resultere i en række døde helte. Du kan ved afslutningen af et givet slag fortælle at de stridende parter har tilranet sig hinandens døde i kampens hede. Derved lægger du op til denne type scene. Begge sider vil have deres dødes lig tilbage og er derfor interesseret i en forhandling. Forhandlingen kan finde sted hos Herakliderne eller Atreiderne og bør foregå mellem Penthilos og tvillingerne. En lignende scene kan udspille sig, hvis der er blevet taget gidsler (som visse begivenhedskort lægger op til), om end det vil være sværere for parterne at komme til enighed.

## OFFERTYREN

### (Akt 2 og 3)

Temenos har bedt Oxylos om at skaffe en hvid tyr. Denne slags dyr har særlig værdi som offer til guderne. Oxylos finder et prægtigt eksemplar, som græsser på en eng et godt stykke væk fra Sparta, og tager det med tilbage til lejren. Efterfølgende kan der sættes en scene, hvor det bliver diskuteret hvilken gud det prægtige dyr bør ofres til. Scenen kan i høj grad udnyttes af Temenos, som, trods sit forhold til Poseidon, vil være i stand til at forholde sig pragmatisk til ofringen. Tyren kan nemt bruges til at drive en kile mellem Prokles og Eurysthenes. Når beslutningen endelig er truffet, slagter præsten for den pågældende gud tyren under stort ståhej. Du må selv finde på en præst for Poseidon eller Ares (Du kan kalde ham "Loxias" el. "Proxigenes").

## DET FORSVUNDNE SCEPTER

### (Akt 2 og 3)

På en udflugt opdager en gruppe af Heraklidernes mænd et glemt gravkammer. Her finder de et gyldent scepter. Scepteret er et symbol på kongemagten og kan ikke være andet end kong Menelaos' forsvundne scepter. Diskussionen omkring hvem der bør have eller opbevare det vil så splid imellem tvillingerne og bringe Temenos på banen.

## FORKLÆDTE HELTE

### (Akt 2 og 3)

Nysgerrighed, gidsler eller noget helt tredje, kan få helte fra begge sider til at forklæde sig og tage modpartens lejr/by i øjesyn eller udføre en redningsaktion. Hvis du synes helten skal have lov til at snige sig rundt uset, så er det der sker. Synes du derimod at han skal opdages, kan du lade en anden helt lægge mærke til den forklædte. Helene og Lykourgos skal, på trods af de ikke er helte, også have mulighed for at snige sig rundt, men de skal helst have en snedig plan. Lykourgos vil måske ligefrem slå en handel af med Herakliden?

## APOLLONS VARSEL TIL ATHENE

### (Akt 2 og 3)

Hvis du føler der er behov for at ruske lidt op i de guddommelige konstellationer, kan du altid gøre Athene i tvivl med denne scene. Apollon kalder hende til Olympen for at fortælle om et nyt syn han har haft. Har beretter, at der snart vil opstå en stærk by mod nord, som vil ære hendes navn. Denne nye magt vil strides med Sparta. Måske burde Athene i virkeligheden støtte Herakliden?

## GENREJSNING AF MUREN

### (Akt 2 og 3)

Vinder Atreiderne et slag der foregår uden mure og får drevet Herakliden ud af byen, kan de efter slaget atter genrejse den tabte port/mur/osv.. Ved den lejlighed kan en række af Atreiderne passende tale sammen ved genrejsningen. Du kan også bare vælge at berette om genrejsningen uden at I spiller en egentlig scene.

## STRIDIGHEDER I LEJREN

### (Akt 2 og 3)

Efter Herakliden har tabt et slag strides de forskellige grupper i lejren. Måske når det endda så vidt at en af tvillingernes mænd dræber en af Krephontes', før lejrens ledelse når frem. I denne scene bør alle fem Heraklidenroller deltage.

## LIGBÅL

### (Akt 2, 3 og evt. Epilog)

På begge sider kan det være på sin plads at holde ligbål for døde helte. På et stort bål på den store torv i Sparta går bliver de stolte heltes legemer brændt, mens enker, mødre og søstre river sig i håret og smører sig ind i aske. Med bøjede hoveder ser Herakliden til mens deres døde kammerater brændes på et gigantisk bål i lejrens udkant. Under disse scener kan rollerne tale sammen om de dodes store bedrifter, taktik

eller noget helt tredje.

## FEST I SPARTA/LEJREN

### (Akt 2, 3 og evt. Epilog)

Når en af siderne vinder et slag bliver der holdt fest. Både i Sparta og i Heraklidernes lejr er der behov for vin og dans når et slag er vel overstået. I tvillingernes lejr udvikler en fest sig til et vildt og fordruekt orgie, som givetvis bliver anført af Prokles. En fest i Sparta er mere sober og alvorlig. Festerne er en udemærket kulisse til at lade en eller flere af rollerne mødes.

## HERAKLIDERNES ROV

### (Akt 2, 3 og Epilog)

Lykkes det for Herakliden at bryde muren, ligger Sparta åben for en stund. Mangler der stadig at blive afviklet slag i fortællingen, vil der blive etableret en front i byen. Under disse omstændigheder kan Herakliden hæрге, skænde og plyndre. Vil man gå efter templer, kvinder eller hjem? Under alle omstændigheder bør du lade Herakliden gå amok i Sparta.

## EFTER SLAGET - ATREIDER

### (Akt 2, 3 og evt. Epilog)

Efter hvert slag er det en god idé at have en samtale i kongens råd. Her kan man diskutere slagets udfald, de faldne osv.. Denne scene vil af og til danne rammen for den næste taktiske overvejelse. Dette møde behøver ikke nødvendigvis foregå i tronsalen eller omfatte hele rådet. Alektos, Leandros og Penthilos kan også tale sammen på murene efter et slag.

## EFTER SLAGET - HERAKLIDER

### (Akt 2, 3 og evt. Epilog)

Efter hvert slag samles Heraklidernes ledelse til en samtale om slagets gang. Måske skal der arrangeres ligbål, eller lægges planer for at befri fanger? Måske skal der uddeles ros eller ris for et taktisk forslag? Scenen kan foregå mens Herakliden er på vej fra slagmarken, i lejren over en kop vin eller i en af rollernes telte.

## BRYLLUP

### (Akt 3 og Epilog)

Om Adrasteia er endt i Heraklidernes lejr eller stadig er hos Atreiderne, kan der opstå en situation hvor hun indgår i et giftermål. Vi vil generelt råde dig til at lægge denne scene så sent i spillet som muligt, fordi den fungerer som en pokkers god kulisse for opfyldelsen af profetien. Gør brylluppet så overdådigt eller forhastet som du ønsker. Der skal en præst til at velsigne ægteskabet. I Sparta kan du passende bruge



# SYSTEM

BESLÅEDE SKJOLDE RAMTE HINANDEN MED ET VÆLDIGT BULDER.  
DA HØRTE DER LYDEN AF BÅDE JAMMER OG JUBEL,  
FRA DRÆBERNE SÅVEL SOM DE DRÆBTE,  
OG JORDEN FLØD MED BLOD.  
ILIADEN, 4. BOG.

*Sparta* er et scenarie med en fast slutning. Spådommen om tvillingeheltene *vil* blive opfyldt og derved slutter spillet. Men det er ikke afgjort *hvordan* skæbnen bliver udmøntet konkret. I *Sparta* er det de stridende parters valg og alliancer foruden kampen på slagmarken, der afgør, hvem der kan høste den endelige sejr!

## HENSIGTEN MED SYSTEMET

Ud over at have et system, der kan afgøre scenariets slutning, har vi sat os tre mål for vores system- Kommer I, mod vores forventning, ud i en situation, hvor der er et hul i reglerne, foreslår vi, at du støtter dig til disse tre hensigter:

- For det første ville vi have et system, der var **genretro**. I de episke græske fortællinger er det formelt set to sider, der mødes til slag, men i de enkelte kampe, er det ikke regimenter eller falanksen, der støder sammen: Det er helt mod helt! Således er systemet bygget op omkring en række enkeltstående dueller som i sidste ende afgør slagets sejrherre.
- For det andet ønskede vi et system, som ikke blot var kulminationen på det foregående spil - vi ønskede et system, der var **spilskabende**. Vi har bestemt os for at det enkelte slag skulle omhandle en begivenhed, med

et resultat der lægger op til, hvad de næste scener kunne omhandle. Fx et skinangreb fra Herakliderne for at tage gidsler eller et udfald fra byen mod Heraklidernes belejringstårne.

- For det tredje var det vores mål at lave et system, der var **hurtigt og sjovt**. Til spiltesten varede de to første slag ca. 20 minutter og det sidste lidt over en halv time. Alle tre slag foregik med hujen og latter - og opmærksomhed ved hver eneste terningslag!

## BASIS: SKÆBNEPLADEN OG HELTEKORTENE

*Spartas* system består først og fremmest af en skæbneplade, som er opdelt i 100 pointfelter. Pladen er delt i to, således at der er 1-50 point i retning af at profetien falder ud til tvillingernes fordel, og 1-50 point i retning af det omvendte. Du skal bruge en mønt eller

### SLAG VS. KAMP

Vi har valgt at skelne mellem et "slag", som dækker over en samlet træfning af adskillige helte, og en "kamp" som dækker over det enkelte opgør mellem to helte under et slag. Dertil kommer den sidste kategori nemlig en "duel" som dækker over en tvekamp der kan opstå uden for slagene (f.eks. kunne Oxylos udfordre Leandros, hvis lejligheden byder sig)





## KAMP PÅ ORD

Du må meget gerne opfordre spillerne til at indlede kampene med nogle gode fornærmelser. Der er rigeligt med inspiration at hente til one-liners i heltens navne og titler, hvilken side de kæmper for, samt hvem de tidligere har nedkæmpet. For mange af disse dueller på ord kan imidlertid forsinke slagene en smule, så prøv at finde en balance mellem "rollespillet" og slaget.

lignende til at markere, hvordan pointstillingen er undervej i scenariet. Den skal starte på 1'er feltet til tvillingernes fordel. Pointene tjenes først og fremmest ved at den ene side besejrer helte fra den anden side.

Heltene er repræsenteret ved heltekortene. Her er der selvfølgelig scenariets helteroller (Alektos, Oxylos, Phenthilos osv.), men der er også en række mindre helte. Den ene del af heltene tilhører Heraklidernes lejr (blå bagside), den anden Atreidernes (rød bagside). Det er meningen, at der ikke skal være lige mange, da Herakliderne har en større hær end Atreiderne.

På forsiden af kortene er der en række oplysninger om heltene. To af oplysningerne er udelukkende med for at bringe heltene til live og give spil, nemlig deres navne og den beskrivende linje nedenunder, men har ingen betydning for spillet.

På midten af kortet er der til gengæld tre meget vigtige stats, de afgørende kampevner: Styrke, rapfodethed og snarrådighed. Tallet ud fra kampevnerne fortæller, hvor mange sekssidede terninger helten som *udgangspunkt* skal slå med i en kamp. Heltene kan have 1-10 i en kampevne, og scenariets helteroller er generelt stærkere end de mindre helte.

Endelig er der en række ekstra oplysninger i kortenes hjørner:

- I øverste venstre hjørne er der et "A" eller et "H", der står for Atreide og Heraklide.
- I øverste højre hjørne

er der et "M", "H", som står for "mindre helt" eller "helt" (spillernes roller).

- I nederste venstre hjørne er der på nogle Heraklidekort et "T", et "K" eller et "O". De viser om helten er en af Temenos' (T), Kresphontes' (K) eller Oxylos' mænd (O) – hvad det kan have af betydning, vender vi lige tilbage til senere.
- Endelig står der et tal i nederste venstre hjørne, som dækker over heltens pointværdi. Det er de point modstanderne får, hvis de slår ham ihjel.

## SIMPEL KAMP

Når græske helte strides på slagmarken, kan de olympiske guder sjældent dy sig for at blande sig. Sådan er det også i *Sparta* – spillerne er netop i deres guderoller i forbindelse med slaget.

I starten af hvert slag trækker hver spiller nogle kort fra de to bunker af heltekort – i de to første slag trækker de 3 kort og i det sidste 5.

Kortene er i første omgang hemmelige. Spillerne må selv vælge, hvor mange de vil have fra hver lejr.

Når alle spillere har tre (eller fem kort), er I klar til at gå i gang. Nu lægger spillerne efter tur en helt på bordet med bagsiden opad. Ved det første slag starter Ares, ved andet slag er det Hera, og ved det tredje er det Afrodite. Efter den startende gud, går turen med uret. De skal fra start lægge tre helte fra den ene side og to fra den anden. Dvs. hvis de tre første guder har lagt tre Atreider skal de sidste to guder lægge to Heraklider.

Så starter slaget. Den første spiller vender nu sit kort og udfordrer en modstander i en kampkategori. Dette gøres ud fra de tilgængelige oplysninger – til at starte med kender spilleren ikke de andre kort, men de helte, der vinder, bliver vendt om, så man kan se hvem de er.

Nu afslører modstanderen sin helt og spillerne ruller er antal terninger, der svarer til heltens

evne i den valgte kampkategori. Slaget 4, 5 eller 6 på en terning er en succes. Helten med flest succeser vinder.

Har man et lige antal succeser, vinder helten med flest terninger i evnen (er den også lige, skal der slås igen).

Den helt, der taber, lægges i sin sides gravbunke og ved slagets slutning tæller hans pointværdi med i modstandernes pointhøst. Den tabende spiller lægger en ny helt ned på bordet, igen med bagsiden opad.

Derefter er det den næste gud, efter urets, tur og proceduren gentages. Hvis en gud ikke har flere helte, mister denne sin tur og springes over. Når alle guder har udfordret med en helt er der gået en runde. De to første slag slutter efter to af den slags runder, det sidste efter tre. Et slag kan dog også slutte hvis ingen af spillerne har kort tilbage fra en af siderne.

*Eksempel: Ares har valgt to Herakliden og en Atreide. Han vælger i første runde at lægge en Heraklide: Elon, med stridsvognen. Ares ser nu at Poseidon har lagt en Atreide. Ares får gennet/manipuleret Elon i den retning og Elon udfordrer Atreiden i rapfodethed (hans bedste evne med hele fire terninger). Poseidons udvalgte viser sig at være Sokus – den stærkarmede, som har sølle to terninger i rapfodethed (hans klart dårligste evne). Elon råber til Sokus, at de stærke arme ikke vil gavne ham nu, og Sokus svarer at Elon burde stige ned fra sin stridsvogn og kæmpe som en mand. En opfordring der ignoreres. Nu rulles der. Elon får 2,3,4 og 6. Sokus ruller 4 og 5. Begge helte har altså to succeser, men da Elon har flest terninger, vinder han alligevel. Døds mørket falder over den stakkels Sokus.*

## OVERBYGNINGEN: BEGIVENHEDSKORT OG GUDEKORT

Slagene er imidlertid ikke blot gjort ved heltekortene. Hvert slag er sin egen begivenhed, og guderne kan blande sig mere direkte i slagets gang.

### BEGIVENHEDSKORT

Inden hvert slag starter skal du finde ud af, hvad slaget omhandler. Til dette har vi lavet tre bunker af begivenhedskort:

- "Ude" er den bunke, der skal benyttes, hvis Atreiderne har besluttet sig for at kæmpe uden for murenes beskyttelse
- "Inde" er den bunke, der skal benyttes, hvis Atreiderne har besluttet sig for at forsvare sig fra murene
- "Uden mur" er den bunke, der **skal** benyttes, hvis det er lykkedes Herakliden at forcere murerne ved et tidligere slag. Vær opmærksom på at murene kan blive genrejst hvis Atreiderne vinder et sådant slag og at inde og ude kortene i så fald igen bliver relevante

#### GOD SUND FORNUFT!

Det kan ske at der ligger få helte fra den ene side på bordet. I det tilfælde har du to muligheder. For det første kan du opfordre en spiller der skal til at lægge en ny helt på bordet, til at vælge en helt fra den underrepræsenterede side. For det andet kan du selv lægge en helt ned, som uden for gudernes manipulerende hænder har forvildet sig frem i kampens hede

## LAD ROLLESPILLET DIKTERER KORTET

Vi har i alt fremstillet 13 begivenhedskort, som er et bud på nogle af de taktikker spillerne/parterne kunne finde på at benytte. Vi opfordrer dig derfor til at udvælge det kort, der passer bedst til planlægningen før slaget. Hvis spillerne ikke har lagt særligt detaljerede planer, eller vælger begge sider at afvendte den anden part, kan du altid bare trække et kort fra den relevante bunke og beredte at det var hvad der skete efter lidt tids venten. Endeligt har vi fremstillet to kort uden forside eller bagside. Hvis spillerne finder på en superfed plan, som ikke kan dækkes af begivenhedskortene, så er du velkommen til at skrive dit eget. Du kan evt. bruge oversigten over vores begivenhedskort på system-arket til at blive inspireret til navn, antal bonus-terninger, pointværdi og konsekvens af dit "hjemmelavede" kort.

## DET LILLE BØGSTAV I VÆNSTRÆ HJØRNE

På en række af Heraklide kortene er der et lille "T", "K" eller "O". Disse bogstaver er der, så I bedre kan overskue hvilke mænd, der hører til de to onkler og den enøjede forræder. Hvorfor er det så interessant at vide? Det er det, fordi det langt fra er sikkert, at de tre konger vil deltage i Heraklidernes kampe, på alle tidspunkter. Således er der fra start lagt op til at Temenos' mænd holdes skjult og kun deltager, hvis Atreiderne vover sig ud. Dette er dog ikke hugget i marmor, ligesom Kresphontes' og Oxylos' deltagelse heller ikke er garanteret. Det er vigtigt, at du er opmærksom på, om de deltager eller ej – og at du piller de relevante kort fra, hvis en eller flere af grupperne ikke kæmper med i slaget.

På begivenhedskortene er der først og fremmest en titel (f.eks. "Kampen om vestporten"). I linjen nedenunder er feltet "specielt" som kan have en bonus til en af siderne (f.eks. +2 terninger til alle Atreider). Midt på kortet står en kort beskrivelse af slagets set-up. Allernederst er der en linje, som indledes med "På spil" – her står, hvad der sker, hvis den ene af de to sider vinder. Det betyder kun noget hvis den nævnte side vinder (f.eks. "Vinder Herakliderne tager de Adrasteia til fange").

## GUDEKORT

Endeligt er der gudekortene, som hver spiller har fem af. Gudekortene repræsenterer de kosmiske kræfter, som guderne kan bruge til at hjælpe deres foretrukne part ellers favorithelte: 3 bonuskort, 1 redningskort og 1 særligt kort.

De tre bonuskort giver en terningebonus i en enkelt kamp. Bonussen varierer i værdi, for guderne er ikke lige gode til alle ting. Disse bonuskort skal spilles før terningerne slås.

Alle guder har desuden et "redningskort". De hedder noget forskelligt (som "Poseidons tyfon", eller "Afrodites vindstød"), men

effekten er ens: De redder en helt fra døden – dvs. efter terningerne er slået. Herved er helten ude fra resten af kampen og tæller ikke med i modstanderens point.

Endelig har hver gud sit eget særlige kort, som har en eller anden spændende effekt. De 25 gudekort kan spilles ved et hvilket som helst af de tre slag, men de kan kun bruges én gang i løbet af scenariet (med den undtagelse at begivenhedskortet "I ly af mørket" gør Ares så gal, at han får alle sine gudekort igen).

*Eksempel: Poseidon genner "Keas, kæmpen" (Heraklide) frem til angreb mod Heras helt "Hyllas den højroastede," (Atreide) og Keas udfordrer ham i styrke. I dette slag her Atreiderne valgt at kæmpe uden for murene (begivenhedskort: "For Sparta!" +1 terning til alle Heraklider) så Keas har 5+1=6 terninger mod Hyllas 3 terninger. Hera beslutter sig derfor for at støtte Hyllas og spiller "Heras styrke", som giver +1 i styrke. Hyllas har derfor 4 terninger. Athene vil dog også gerne støtte den brave Atreide og spiller "Athenes styrke" (+4 terninger). Så nu har Hyllas hele 8 terninger. Der er ikke flere guder, der vil blande sig, så der rulles. Keas slår 1,2,4,4,5 og 3, altså 3 succeser. Hyllas slår 2,2,6,6,4,5,4 og 3, altså 5 succeser. Hyllas borer med guddommelig styrke sit spyd igennem Keas bryst. Kæmpen er fældet.*

## HVEM HAR VUNDET?

*Når slaget er afsluttet, tælles pointene fra de to bunker af døde helte. Husk at helte, der er blevet reddet af gudekort, ikke tæller med – og at visse gudekort (f.eks. "Heras gunst") kan have indvirkning på pointene. Derefter udregnes differencen mellem de to bunker og begivenhedskortets pointværdi lægges til vinderes sum. Markøren på skæbnepladen flyttes efter den endelige pointsum for slaget.*

*Eksempel: Atreiderne*

## HØV! PROKLES ER ALTSÅ MIN ROLLE!

Ret tit vil en spiller trække et heltekort, som repræsenterer en af de andre spilleres roller. Dette får en betydning, når helten kommer på bordet og afsløres. Der skal kortet lægges over til den "rigtige spiller", som derefter styrer helten. Den spiller som afgiver helten, får et erstatningskort fra samme bunke, som han trak helten fra. Hvis kortet blev vendt ved at den oprindelige spiller (den har trukket helten) angreb, gennemføres kampen af den "rigtige spiller" (den som spiller helten i scenariet) og den oprindelige spiller mister sin tur. Ved at overtage sin rolle, kan den "rigtige spiller" have to helte på bordet, og vedkommende kan selv vælge hvilken helt der bliver brugt til angreb, og begge kan udfordres. Der skal dog først lægges en ny helt, når begge helte er fjernet fra bordet.



valgte i første slag at gå udenfor murerne og spillederen lagde derfor begivenhedskortet "For Sparta!" - herved blev Temenos styrker afsløret og de deltog i slaget med det resultat, at Atreiderne tabte.

Atreiderne samlede i alt 7 point for døde helte, Herakliderne 11. Differencen er altså 4, som skal lægges sammen med de 10 point fra begivenhedskortet. Markøren ender derfor på 15 i heraklidernes favør, da den starter på +1..

I det andet slag har Atreiderne valgt at holde sig til murene - og Herakliderne vil smede mens jernet er varmt ved brug af krigsmaskiner. Spillederen vælger begivenhedskortet "Rambukken" som giver +1 terning til alle Atreider (de har jo murens beskyttelse). Atreiderne vinder med gudernes kraftige hjælp slaget med 9-7. Med de 10 point fra begivenhedskortet har de optjent 12 point. Der rykkes altså 12 felter i Atreidernes retning og markøren ender på +3 til Herakliderne. Profetien står stadig til at falde i deres retning, men alt er åbent før det endelige slag.

## DIN ROLLE SOM SPILLEDER

Din opgave som spilleder under slagene er først og fremmest at sætte spillet i gang. Allerede inden slaget skulle du gerne have fundet det rigtige begivenhedskort frem, og når I starter, skal du dele heltekort ud og bede den rigtige gud om at starte.

Din anden vigtige opgave er at sørge for at holde tempoet oppe, så det ikke bliver kedeligt. Du skal hurtigt kunne opklare regelspørgsmål, skynde lidt på og opsummere for at få et godt flow.

Din sidste rolle er at give det hele lidt kulør: Beskriv hvordan en helt falder, hvordan gudernes kosmiske kræfter føles og ser ud osv..

## DUELLER

Det er vores erfaring fra spilstesten, at der kan forekomme udfordringer til duel uden for slagmarken. I spilstesten var det Oxylos, som presset af Herakliderne, gik frem foran Spartas porte og kaldte Leandros frem til duel.

Vi har lavet en regel i de tilfælde, for at give lidt mere spænding og lidt flere terningslag!

Helte kæmper således en gang i hver kampkategori og den som sejrer i flest af kategorier har vundet. Er en spiller kommet op med en særlig snedig plan, ved f.eks. at lokke sin modstander til kun at kæmpe i en ufordelagtig kategori, må du gerne tillade det i stedet. Vi foreslår dog at du alligevel lader der være tre terningslag for at øge spændingen. Guderne må ikke bruge deres kort til at støtte i dueller.

### VORES ERFARING

Systemet i Sparta er med til at give scenariet et tilfældighedsselement. Muligvis sidder du nu og frygter, at en af de vigtige hovedroller dør i første slag, og at en af siderne vinder konflikten allerede der. Vores erfaring er, at det ikke sker. Du skal huske på, at spillerne har den samme interesse som dig - nemlig spænding og godt rollespil. Og spillerne kan med deres brug af helte, og ikke mindst gudekortene, sørge for at kedelige tilfældigheder undgås. I spilstesten døde der først helteroller i sidste slag og profetien retning blev først afgjort endeligt til allersidst.







# EN ABSURTH PRODUKTION