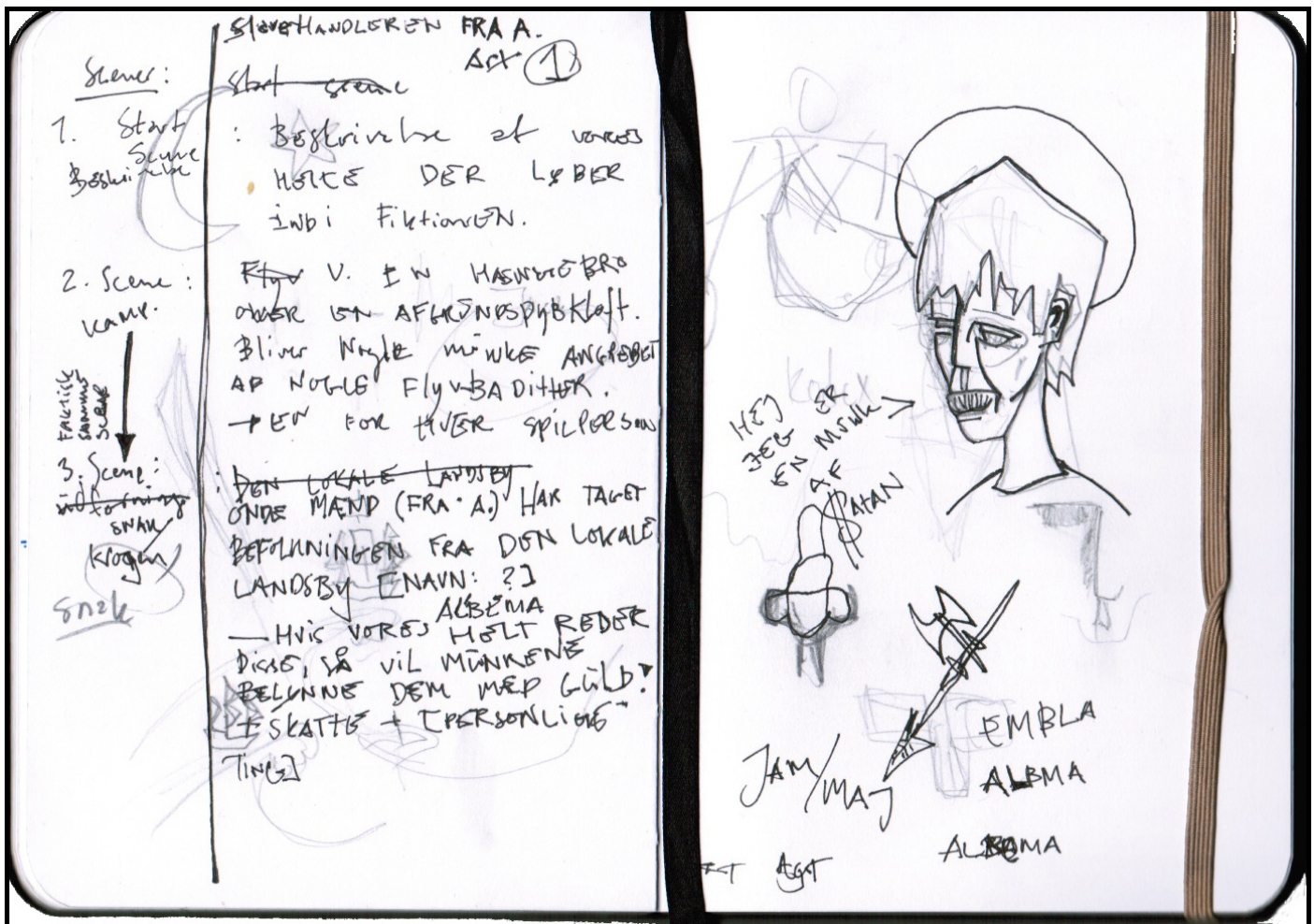


# Slavehandlen fra Ascalon



spilmodulet til slavehandleren fra ascalon

F2010

# Indholdsfortegnelse

## FORORD.....S.2

## hvad er det her for noget.....S.3

slavehandleren fra ascalon.....S.3

SWORD & SORCERY.....S.3

sejhedspoint.....S.4

spilpersonerne & motivation.....S.5

## historien.....S.5

## scenegennemgang.....S.6

udover stepperne.....S.6

munken jako le.....S.6

ind i sumpen.....S.7

kæmpeedderkoppen.....S.8

ind i kællingen.....S.9

ascalons gader.....S.10

badstuen, en lukket klub.....S.11

badstuekampe.....S.11

fra dampen til dungeons.....S.12

slangedæmonen for enden af scendiret.....S.13

vulkanen ascalon går i udbrud.....S.13

## FORORD

Velkommen til et scenarie der handler om en gruppe helte, der kæmper imod den onde Slavehandler Slavoz fra Ascalon. Det er et klassisk "giv den gas" action fantasyscenarie. Målet med dette scenarie er, at I kommer til at spille det slut 80'er D&D-scenarie, som vi ikke formående at spille i 80'erne.

Scenariet består af to dele og lidt bilag. Den første del er et regelsæt, som har det mundrette navn "Redbox Sword & Sorcery Hack". Det er simpelthen et rollespilssystem, som jeg har oversat og bearbejdet. Den anden del er et spilmodul, som hedder "Slavehandleren fra Ascalon". Det er spilmodul du læser i nu. Af bilag er der fire grundplaner til kampene, karakterark og ekstra beskrivelse af spilpersonsklasser.

Ud over alle disse papirer skal du bruge noget rollespilsgeare for at kunne spille Slavehandleren fra Ascalon.

### Det er:

- En figur/dims der kan repræsentere hver af spilpersonerne (man kan bruge warhammerfigurer, men man kan også bruge andre dimser – slikstykker, terninger, knapper osv.).
- En figur/dims for hvert monster i scenariet (fire til seks flyvelejemordere, 1 kæmpeedderkop, tre til syv mindre edderkopper, fire til otte bodyguards, fire til seks badstuetjenerne, en slavehandler (Slavoz), tre til syv (andre) dæmontilbedere og 1 slangedæmon).
- Mange dimser til at repræsentere sejhedspoint (fx små sten/magic-glas-dimser).
- Terninger! En d12 og mindst to d10 til hver (også til dig selv). Det er vigtigt, at alle har en rød d10.

Hvis du har spørgsmål omkring hvordan man spiller Slavehandleren fra Ascalon, så er du mere end velkommen til at kontakte mig på:

e: johsbusted@gmail.com eller  
t: 22 57 30 44.

Alt godt  
Johannes Busted Larsen, Fastaval 2010.

## Tak

Først og fremmest tak til dig for at læse og spille scenariet.

Tak til Jonas Harlid, Ask Johan Blicher Møller, Asger Norskov Bak, Asger Segel for larm og ballade under spilletesten.

Tak til Morten Greis Petersen for system- og stavehjælp.

Tak til Uffe Thorsen for at overbevise mig til at oversætte systemet.

Tak til Lars Kaos Andreasen for layoutskabelon og indirekte inspiration.

Tak til Klaus Meier Olsen for lade mig opretholde radiotavshed, selvom jeg gik mere end to uger over deadline.

Allermest tak til Simon Steen Hansen for at springe til med korrekturlæsning i sidste øjeblik.

# Hvad er det her for noget ?

## hvad er slavehandleren fra ascalon?

Slavehandleren fra Ascalon er et scenarie om en gruppe helte, der kæmper imod en ond slavehandler, fortalt som en kampagne der dog kan spilles på under fire timer. Det er alt det bedste fra en D&D-kampagne: levels, monstre og deres skatte.

En historie der er sat i et dramatisk Sword & Sorcery Fantasy univers med spektakulære kampe, drabelige modstandere og storslået landskaber. Et univers, som alle har ansvaret for – hvilket bliver understøttet af en mekanik, hvor spillernes spilpersoner bliver bedre i kamp, hvis de undervejs digter med på spillederens beskrivelser.

Det er et rollespilsscenario for fem til syv spillere, hvor en af dem er spilleder. Det er skrevet til Fastaval 2010.

## hvad er sword & sorcery?

Hvis man googler "Sword and Sorcery" finder man ud af, at den var amerikanske fantasyforfatter Fritz Leiber der opfandt genrebegrebet. Leiber er fantastisk, da han med sine noveller der omhandler Fafhrd og The Grey Mouser har skrevet noget af det bedste fantasy litteratur. Af andet Sword & Sorcery findes der Michael Moorcocks serie om antihelten Elric og ikke mindst Robert E. Howards serie om Barbaren Conan. Hvis du kender disse forfattere, så ved du hvor jeg vil hen.

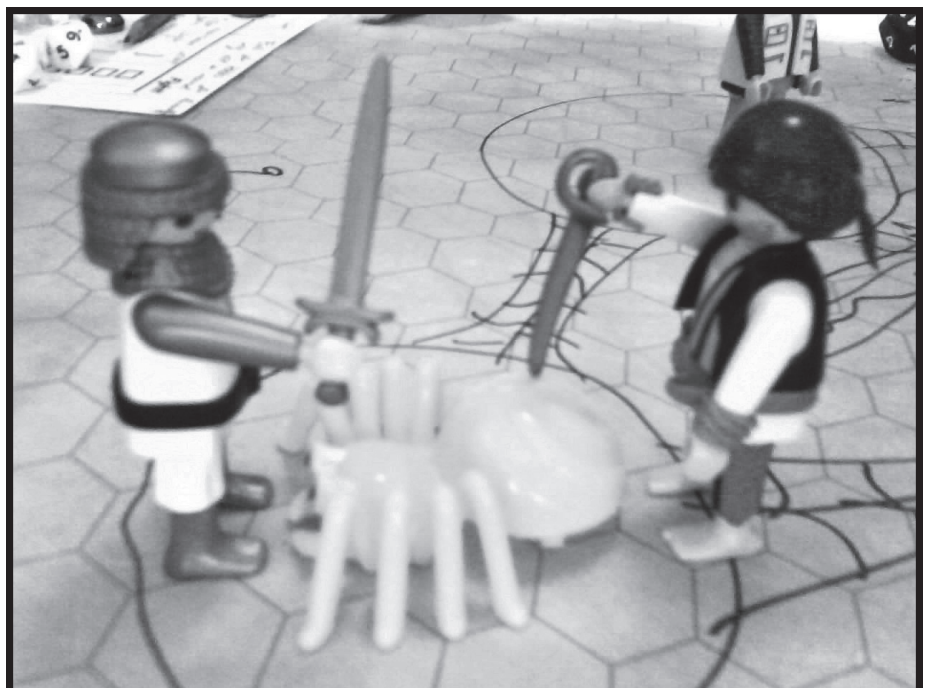
Der er ingen skam i at namedroppe disse, når scenariets stemning skal beskrives, men hvis du skulle stå overfor nogle mindre (fantasy)belæste spillere (eller hvis du har brugt din læsetid mere fornuftigt end jeg), så kan Sword & Sorcery heldigvis også forholdsvis let forklares uden de store nørdede referencer. Sword & Sorcery er først og fremmest, hvad man kan kalde en æstetisering af volden. Det er en beskrivelse af vold, hvor det voldelige gøres smukt.

Det gør man ikke kun i Sword & Sorcery litteratur. Man gør det også i en masse andre genrer (både i hollywoodfilm og noget politisk retorik). Inden for fantasygenren er Sword & Sorcery den undergenre, hvor man gør det mest. Grundtanken i Sword & Sorcery er, at nogle unikke og enestående individer står overfor en kaotisk og modbydelig verden, der kun vil dem noget ondt eller beskidt. Disse individer er så heldigvis formet af denne verden og kan uden noget moralsk filter slå tilbage på, hvad omverden kaster efter dem. Slå hårdt tilbage. Verden er ikke smuk i sig selv – den er rodet og farlig, men vores heltes (primært voldelige) interaktion med verden indeholder en æstetik.

Det er den æstetik I skal fremelske. Når nogen bliver såret af et sværdhug, så er det ikke nok, de bløder og det gør ondt. Det skal beskrives, at de bløder og det gør ondt på en smuk (og ikke mindst sej måde). Det samme gælder de verdensbeskrivelser I laver undervejs. De skal beskrive en ond, beskidt, modbydelig og dog smuk verden. En sej verden med rå typer (og hvor spilpersonerne viser sig som dem, der er allermest rå).

## Grundplaner til kampene

Jeg har tegnet fire vedlagte grundplaner, men du kan også selv tegne grundplaner undervejs i scenariet, hvis du synes det kunne være sjovt. De grundplaner der er vedlagt, tegnede jeg under spilletesten.





## læs reglerne

Nu bør du nok læse regelsættet "Redbox Sword & Sorcery Hack" (hvis du ikke allerede har været der, regeltøjte).



## hvad er sejhedspoint?

I dette scenarie er der en spiløkonomi, hvor spillerne bliver belønnet med bedre kampevne, hvis de blandt andet tager medansvar for beskrivelserne undervejs. Det fungerer ved at de optjener såkaldte "sejhedspoint" ved at byde ind med seje beskrivelser i de forskellige scener. Det kan være svært at fortælle og digte, så hjælp dine spillere på vej ved at spørge ind til deres beskrivelser (hvordan ser sværdet ud? Hvor meget blod taler vi om? osv.) og brug alle dine superspillede-ertricks. Jeg skal ikke fortælle dig, hvordan du skal være spilleleder, men det virker utrolig godt for mig at smile. Det virker også at give spillerne god tid og hele tiden understrege og gentage de seje detaljer, de fandt på (hvor mange eller få det måtte være). Mine erfaringer siger mig, at halvdelen af det at være en god fortæller er mod. Du kan indgyde dine spillere mod og selvtillid ved at være deres største fan. Det virker for mig. Hvor mange point de kan optjene for deres fortællinger i hver scene, er angivet under scenen.

## hvor er spilpersonerne og hvad er motivation for noget?

I dette scenarie er der ingen præskrevne spilpersoner. I stedet for er der syv forskellige spilpersonsklasser. Det betyder ikke, at spilpersonerne nødvendigvis skal være hule af den grund. Det betyder blot, at det er op til dig og (især) spillerne at lave interessante spilpersoner ud fra spilpersonklasserne. Det kan I godt, men det kræver noget særligt af scenariet og ikke mindst af dig som spilleleder. Hver spiller skal finde på, hvorfor hendes spilperson er på eventyr. Hendes spilpersoners motivation. Motivation er vigtigt, da det kan give en spilperson dybde. Du skal søge for, at spilpersonens eventyrsmotiver (motivation) kommer i spil i løbet af scenariet. Hvis en spilperson er draget på eventyr for at finde sin kidnappede lillesøster – så skal han have mulighed for at finde lillesøsteren, og hun skal være i livsfare.

Hvis en spilperson vil hævne drabet på sin broder, så skal broderens banemand være en biperson i scenariet. Jeg har forsøget at skrive nogle af de første scener, så de kan let kan befolkes af rygter om lillesøstre, banemænd – og for den sags skyld tabte familieskatte og æresoprejsninger. De sidste scener skulle på samme måde være så åbne, at motivationsobjekterne kan indgå i scenerne.

# Historien

## Udover stepperne

Vores helte kommer løbende ind i fortællingen. Imens de løber hen over stepperne, kommer de forbi en ensom og barfodet munk på en hængebro. Munken Jako Le bliver angrebet af en flok lejemordere. Vores helte reder munken, for så får de nemlig xp for at dræbe lejemorderne.

## munken og kællingen

Her begynder vores episke eventyr. Jako Le lover vores helte guld og grønne skove (flere xp), hvis de reder nogle lokale bønder, der er blevet kidnappet/hugget af en ond slavehandler. Hel-

tene kender hverken slavehandlerens navn eller ved, hvor han er fra. Det gør munken heller ikke, men han råder dem til at opsøge den gamle kloge kælling Morra i sumpen. Hun er nemlig synsk. Sumpen er pissefarlig, og de skal slås med en kæmpeedderkop for at komme frem til den kloge kone. Den gamle Morra er også farlig. Hun er kun villig til at fortælle dem, at slavehandleren hedder Slavoz og er fra den dekadente storby Ascalon, hvis de først giver hende deres sæd. Altså hvis en af dem knalder med hende. Som om det ikke er nok, så forsøger Morra også at trylle dem om til svin.

## ascalon

Ascalon er en kæmpe by, der ligger op ad en vulkan af samme navn. Heltene roder rundt i byen. Her finder de ud af, at Slavoz og resten af byens overklasse holder til i badstuen. Hvor han er, når

han ikke er der, ved ingen. Badstuen er en stor marmorbygning, der hænger udspændt af kæmpekæder ud over hullet i vulkanens top. Vandet bliver ført med slavekraft op ad vulkanens side i en kæmpeakvædukt. Der er åndssvagt mange vagter ved badstuen. For at få adgang til badstuerne må vores helte bryde ind.

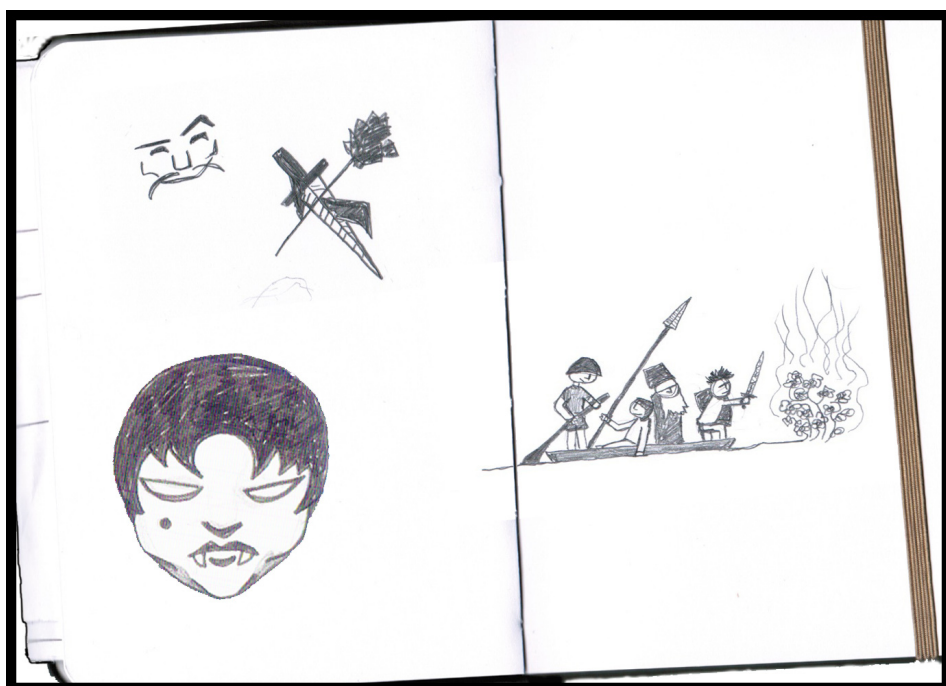
De får adgang til Ascalons badstuer. Her konfronterer de slavehandleren og hans livvagter, men netop som de er ved at vinde kampen, så forsvinder marmorgulvet og slavehandleren og vores helte sluges ned i vulkanen. Her er der dungeons, som ender ud i slangedæmonen Tsotha-lantis tempel. Hun er den virkelige bagmand. Her har kultister (med slavehandleren som overkultist) netop dræbt næsten alle bønderne i et ondt ritual og fremmanet Tsotha-lanti. Her er en afsluttende end of level kamp.

## Udover steppene igen

Afslutningsvis springer vulkanen i luften, når slangedæmonen dør. Vores helte når at få de overlevende bønder med sig ud. Munken Jako Le takker og betaler dem. Vi ser vores helte løbe udover stepperne, som ægte helte gør.

### helbrede sår

Efter hver kampscene helbreder vores spillere alle deres slag og kommer på max sår. Det er ikke realistisk, og det er netop det fine ved det.



# Scenegennemgang

## scene 1:

### udover

### stepperne

#### scenetype:

Beskrivelsesscene.

#### Formål:

At få spillerne til at fortælle med og få startet scenariet i et højt tempo.

#### sejhedspoint:

Hver spiller kan optjene to sejhedspoint for to seje beskrivelser. Et point for én beskrivelse af deres egen spilperson og ét point for en beskrivelse af en af de andres spilpersoner.

#### lokation:

Vide græsstepper. Grønne og gyldne farver imod en klar azurblå himmel.

#### spil:

Du starter med at beskrive, hvordan vores helte kommer løbende ind i scenariet. Vi ser dem først som en samlet lille prik i den højstemte, blålysende horisont. Snart bliver det til en samling af adskilte, selvstændige prikker, der bevæger sig som en hurtig vind ind over de vide stepper. Spillernes spilpersoner kommer til syne i et hav af lysende ringe fra solen.

Hjælp spillerne med at fortælle om, hvordan deres spilpersoner kommer løbende. Få dem til at beskrive deres spilpersoner dynamisk og i bevægelse. Få dem til at beskrive omgivelser og de andres spilpersoner.

## scene 2:

### munken jako le

#### scenetype:

Kampscene.

#### Formål:

Scenariets krog.

#### sejhedspoint:

Spillerne kan optænde sejhedspoint i kamp (blærehandling).

#### lokation:

En hængebro over en afgrundsdyb kløft (kort 1).

#### spil:

Spilpersonerne kommer løbende til en kløft, og længere nede er der en hængebro. På broen er der en lille munk og hans kæmpestore moskusmuldyr. På himmelen bag spilpersonerne viser der sig en stor sort plet på solen. Den lægger sig som en skygge over munken. Som et lyn fra en klar himmel kaster en gruppe østlige lejesoldater sig over munken. Lejesoldaterne kommer fra pletten på himmelen. De kaster sig ud fra en stor flyveøgle i flossede faldskærme. Lejesoldaterne står omkring munken. Det er meningen, at spilpersonerne skal blande sig i kampen på munkens side. De er tæt nok på til, at munken kun får nogle få slag (han er ikke meget bevendt i kamp).

#### kampen:

Lejesoldaterne er blot medløbere (altså lorte våben, 0 i alle stats, kun 1d10, ingen ansigtsterning og kun et sår). Antallet af lejesoldater er afhængigt af antallet af spilpersoner. Hvis der er fire spilpersoner, er der seks lejesoldater, hvis der er fem spilpersoner er der otte lejesoldater, og hvis der er seks spilpersoner, er der ni medløbere.

Hvis spilpersonerne taber denne kamp har I gjort et eller andet galt. Kig på reglerne igen, lav evt. nye spilpersoner og spil kampen en gang til.

Brug kort nummer 1 til kampen.

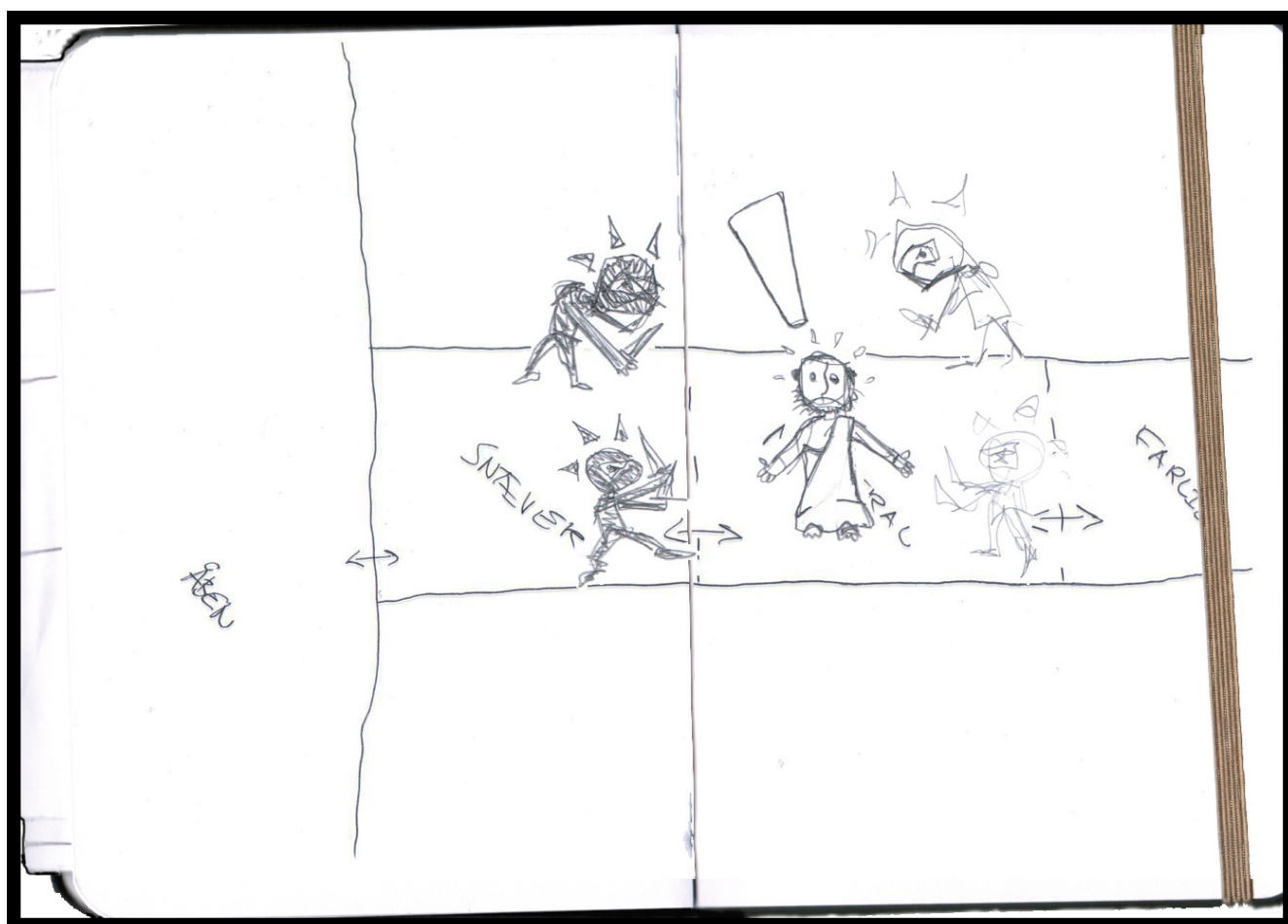
#### efter kampen:

Efter kampen fortæller Jako Le, at landsbyen ved hans tempel er blevet bortført af en ond slavehandler. Han var selv på vej ud for at rede dem, men efter denne oplevelse, har han fået kolde fødder. Derfor tilbyder han spilpersonerne guldmonter, silke og myrra, hvis de redder de stakkels landsbyboere. Alle disse værdier er hjemme i templet, så spilpersonerne får ikke meget ud af at plyndre ham.

Jako Le ved ikke, hvor slavehandleren har taget fangerne hen eller endsige, hvad slavehandleren hedder. Dog tror han, at den gamle kloge kælling Morra ved det, da hun er synsk. Morra lever i sit hus midt i en nærliggende sump.

#### SÅR

Husk at spilpersonerne får alle deres sår igen og kommer til fuldt helbred ved slutningen af kampen.



## scene 3: ind i sumpen

### scenetype:

Udfordringsscene.

### Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

### sejhedspoint:

Et hver for en sej sumpbeskrivelse. Et hver for en sej beskrivelse af hvordan spilpersonerne klarer/fejler udfordringerne.

### lokation:

Sumpen.

### arvestykker

Husk spillerne på, at spilpersonernes særlige arvestykker kan give dem +2 på deres egenskabsslag.

### spil:

Det er en sump, og der er giftige gasser og ildelugtende brungrumset vand. Inden de kommer til næste scene er der tre udfordringer: de farlige sumppadder, de giftige duftblomster og kæmpeedderkoppens spindelvæv.

### de farlige sumppadder:

I vandet i udkanten af sumpen finder vores helte en lille flad båd – perfekt til sumpbrug. En flok sumppadder har i midlertidigt lagt sig på lur i det lave vand omkring båden. For at undgå at blive bidt af disse padder, skal hver spiller teste en egenskab. Det er en fysisk fare, så hvis man misser, får man to sår i skade. Padderne har en modstandsværdi på 2 (altså 1d12+2). Du og spilleren vælger, hvilken egenskab de skal slå. Fx kan den første slå et årvågenhedsslag, om hun opdager padderne eller ej. Den næste et størrelsesslag, en tredje et mod- eller snigeslag.

### giftige duftblomster:

Et sted i sumpen sejler vores helte igennem et hav af smukke, røde og sødeligt duftende duftblomster. De er giftige. Slå et passende egenskabsslag, blomsterne har en modstandsværdi på 3. Alle der ikke klarer slaget skal beskrive en ubehagelig hallucinationsscene for deres spilperson. Hvis alle misser dette slag vågner spilpersonerne op i kæmpeedderkoppens spindelvæv.

### kæmpeedderkoppens spindelvæv:

Midt inde i sumpen bliver grunden mere fast. Det er mørkt, og der er et kæmpespindelvæv. I vævet hænger der poser af spindelvæv med udsugede kroppe. Slå et egenskabsslag (fx årvågenhed, størrelse, stædighed). Modstandsværdi på 1. Hvis man klarer det, er man ikke fanget i næste scene. Hvis man ikke klarer det, er man.



## scene 4: kæmpeedder- koppen

### scenetype:

Kampscene.

### Formål:

Meningsløs vold.

### sejhedspoint:

Ved blærehandling.

### lokation:

I spindelvævet (kort 2).

### spil:

I vævet bor kæmpeedderkoppen og dens unger. Ungerne er medløberne. Spilpersonerne starter i hver sin arena. Hvis en eller flere spilpersoner er fanget i starten af kampen, skal de først klare et størrelsesegenskabsslag imod en modstandsværdi på 1 for at kunne gøre andet. Pga. vævet skal man klare et størrelsesegenskabsslag for at flytte mellem arenaerne. Edderkopperne har ingen problemer med at bevæge sig.

## kæmpeedder- koppens stats:

Årvågenhed: +2, Mod: +3, Veltalenhed: -1, Snige: 0, Størrelse: +5, Stædighed: 0

### våben:

Kæmpeedderkoppens lemmer er rækkeviddevåben.

### rustningstype:

let + rækkeviddevåben = 12.

Sår: 10.

xp: 200

(alle der har slået på edderkoppen får altså 200 xp hver).

### antal unger:

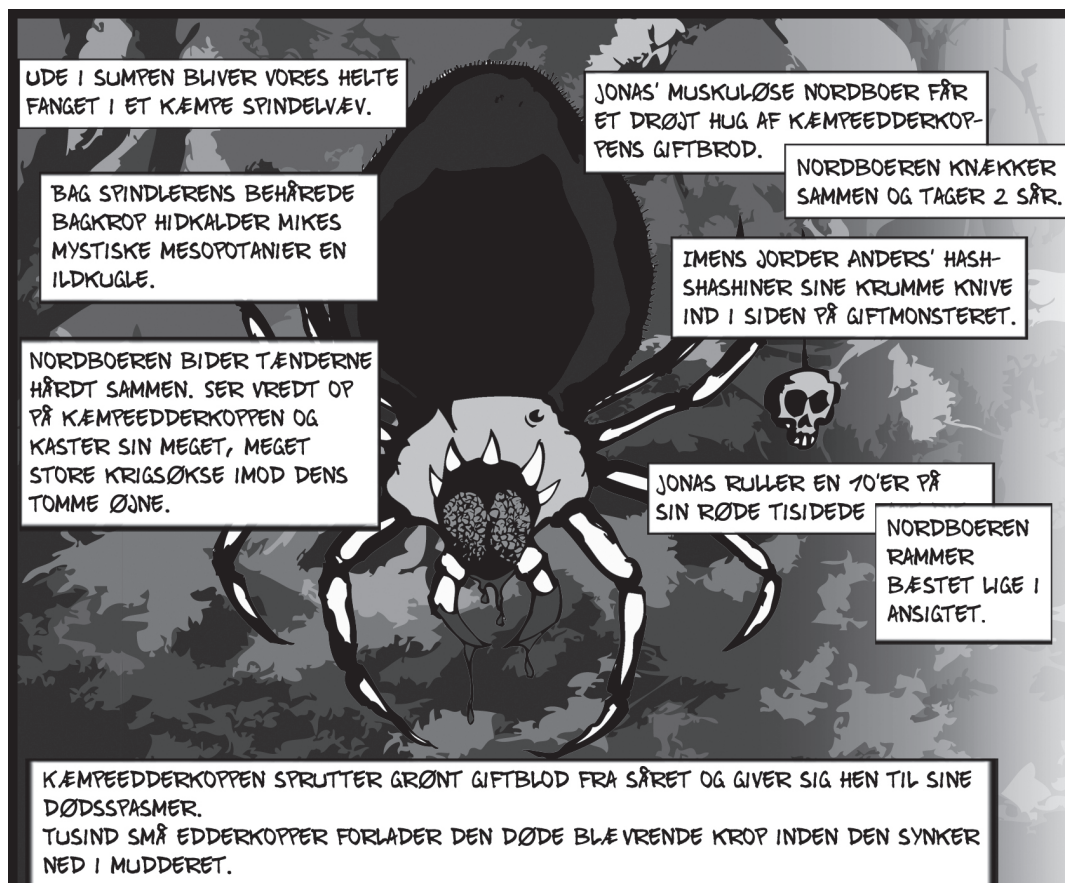
Fire spillere er lig tre unger. Fem spillere er lig fem unger. Seks spillere er lig syv unger.

### efter kampen:

Hvis vores helte taber kampen, så vågner de op omhyldet af spindelvæv. De er fanget, men på fuldt helbred igen. Efter nogle tests kan de godt komme fri. Evt. kan du lade deres flugt forsøg blive opdaget af kæmpeedderkoppen, hvis de misser nogle test. Hvis de misser for mange, så tag et par sår fra dem. Find selv på en passende modstandsværdi.

Hvis de leder efter skatte i væv efter, at de har basket edderkoppen, så finder de guld og smukke sten på de udtørrede lig til en værdi af 50 xp til hver spilperson.

Husk at spilpersonerne er fuldt helbredt efter kampen.





## scene 5: ind i kællingen

### scenetype:

dramascene.

### Formål:

At få scenariet tilbage på sporet.

### sejhedspoint:

et til den der knalder kællingen, et til den der dræber hende og et for at gøre et eller andet du synes er sejt.

### lokation:

Hos Morra.

### MOTIVATION

Morra er synsk og kan godt fortælle spilpersonerne noget om deres motivationer. Særligt hvis motivationen er ting eller personer, der er blevet væk. De er gerne hos slavehandleren eller er fanget inden i vulkanen.

### spil:

Ikke langt fra kamppladsen ligger kællingens faldefærdige hus. Der er kun ét rum. Gulvet er belagt med knogler, under loftet hænger der urter og døde smådyr. Kællingens sengelage er et par gamle tæpper og ligger frit. Der er en stor, sort gryde over ildstedet, det er en meget smagfuld og velduftende tryllesuppe. Kællingen er gammel, grim og beskidt. Derudover er hun synsk.

I denne scene er der flere konflikter på spil. For Morra, som kællingen hedder, vil kun fortælle dem, at slavehandleren hedder Slavoz og er fra den dekadente storby Ascalon, hvis de først giver hende deres sæd. Altså hvis en af dem knalder med hende. Hun er ret påståelig, og forsøger de at overtale hende til at udlevere information alligevel (med egenskaben veltalenhed), så er hendes modstandsværdi på +5 og de har kun ét forsøg. Det er ret vigtigt, at du gør dem klart, at de ikke kan dræbe hende, da de så ikke ved, hvor landsbyboerne er.

### unge spillere

Hvis du har fået ungdomsskoleholdet (eller på anden måde unge spillere) på Fastaval skal du selvfølgelig ikke overskride deres teenagerforlegenhed. Det er der ingen grund til. Få kællingen til at lade dem gøre andre ydmygende ting, som at vaske hendes fødder.

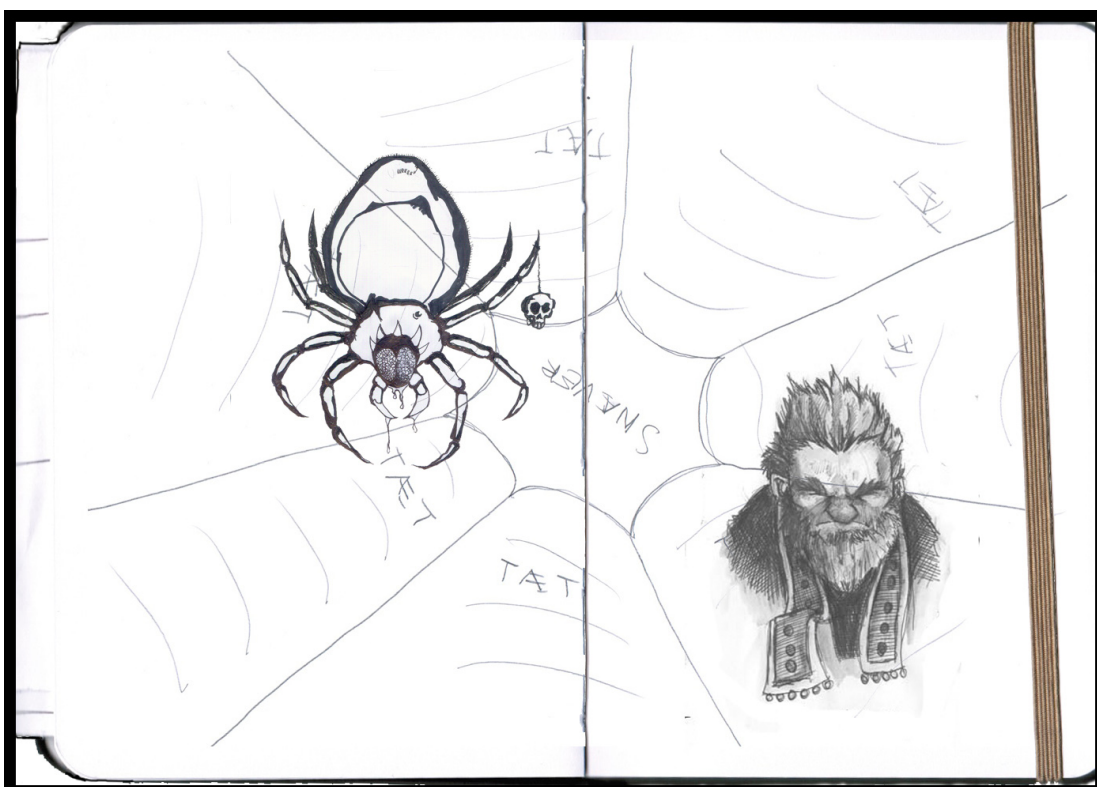
Efter de har fået informationen ud af Morra på den ene eller anden måde, så tilbyder hun dem suppe. Hvis en af spilpersonerne har bollet med hende, så falder hun i søvn, imens de drikker. Det er en trylledrik, og hvis de drikker suppen, så skal de klare et stædighedsslag imod en modstandsværdi på +2 eller blive tryllet om til et svin.

### SVINESTATS:

Som svin har man -1 i størrelse, -1 i mod og -3 veltalenhed – til gengæld har man +1 i stædighed, snige og årvågenhed.

Hvis man bliver tryllet om, bliver man først menneske igen, når Morra bliver dræbt, eller når de når til Ascalon, hvor de kan opsøge en heksedoktor. Hvis alle bliver tryllet om til svin, bliver det et meget mærkeligt scenarie.

Hvis de røver Morra, så finder de en hemmelig hekseskat til en værdi af 100 xp (til hver).



## scene 6: ascalons gader

### scenetype:

Bipersons- og stemningsscene.

### Formål:

At komme på sporet af badstuen.

### sejhedspoint:

et for at spille en biperson – et ekstra for at spille den sejt og et for at sætte en af de andres motivation i spil.

### handout:

Liste over bipersoner.

### lokation:

Ascalon.

### spil:

Ascalon er en kæmpe by, der ligger op ad en vulkan af samme navn. Spillerne skal finde ud af, at Slavoz, ligesom resten af byens spidser, holder til i badstuen på toppen af bjerget.

Hver spiller skal spille en biperson, der leder dem videre i deres søgen efter informationer. Start med at fortælle spillerne, at den sidste biperson netop fortæller dem, at Slavoz nok holder til i badstuen. Den sidste biperson spilles også af en spiller. Sådan ved de, hvor de skal hen, og de kan koncentrere sig om Ascalons befolkning.

Inden I starter bipersonspillet, så skal spillerne lige huske hinanden på deres motivationer og evner. Her er det oplagt, at bipersonerne kan fortælle spilpersonerne noget om deres motivationsgenstande (og det giver sejhedspoint at gøre det). Ligesom det er sejt at få evner som "Slavefolk" og "Drømmetyv" i spil i disse scener.

### bipersonerne er:

- Jhark, bøffel- og bjørnetæmmer.
- Juk, freelance natmand.
- Et sæt meget fulde siamesiske tvillinger: Brow og Jural.
- Krisshe, en virkelig ubehagelig kosmetolog.
- Gadedrengen Ruben
- Lirda, den lykkelige skøge.
- Slaven Hag.
- Mystikeren Sært.

De behøver ikke alle at blive spillet og ej heller i nævnte rækkefølge.



## scene 7: badstuen, en lukket klub

### scenetype:

Udfordringsscene.

### Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

### sejhedspoint:

et til dem der bidrager med at komme på en plan.

### lokation:

På toppen af Ascalon.

### spil:

Man kommer ikke bare lige sådan ind i badstuen. Badstuen er en stor marmorbygning, der hænger udspændt af kæmpekæder ud over hullet i vulkanens top. Vandet bliver ført med slavekraft igennem forskellige sluser op til badene i en kæmpekvædukt. Der er mange vagter ved badstuen, og spilpersonerne kan ikke kæmpe sig vej ind.

De bliver nødt til at byde ind. Alt efter hvilken metode, de vælger, så kan du give dem to eller tre egenskabsslag med en modstandsværdi på +1 til +4. Hvis de vælger at gøre smarte ting eller bruge deres særlige evner, så er det lettere (måske slipper de endda for terningegslag). Du bestemmer.

Kun ét af slagene må være fysisk farligt (og giver 2 sår). For at det andet/de andre slag ikke bliver ligegyldige, kan det være udfordringer, der forsinker de spilpersoner, der ikke klarer dem, så de, der misser et eller flere slag, først kommer til næste scene, der er en kampscene, en runde eller to senere end de andre. Hvis alle misser, så lad dem blive fanget og ført ind til slavehandleren (og lad derfor slavehandleren have en til to flere bodyguards end ellers).

## scene 8: badstuekampe

### scenetype:

Kampscene.

### Formål:

Snyde showdown.

### sejhedspoint:

Ved blærehandling.

### lokation:

I badstuen (kort 3).

### spil:

Badstuen er hugget i lækkert marmor. Store flader er belagt med guld og sølv. Der er fugtigt og lummert. Varmen og kampene udvikler sig hurtigt til at være svedig hud imod endnu mere svedig hud. Dampende kødsår.

Når de kommer ind, skal de slås imod slavehandlerens bodyguards og badstuetjenere. Der også nogle rigmænd og deres slaver, men løber bare rundt og gør hverken til eller fra (de er en slags medløbere, der ikke slår igen og kun giver 5 xp).

Der er ligeså mange bodyguards, som der er spilpersoner. Ligesom der er ligeså mange badstuetjenere, som der er spilpersoner. Badstuetjenere er blot medløbere.

Midt i det hele står Slavehandleren. Hvis han bliver ramt, eller når alle hans bodyguards dør, griner han og råber "Troede I, at I kunne få mig så let." og gulvet forsvinder under alle (spilpersoner, bodyguards, rigmænd, slavehandleren og resten).

Klip til næste scene.

## bodyguards stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +2, Veltalenhed: 0, Snige: 0, Størrelse: +1, Stædighed: +2

### våben:

kortsværd (let).

### rustnings type:

tung = 12.

### sår: 5

xp: 100

## slavehandlerens stats:

Årvågenhed: +3, Mod: +1, Veltalenhed: +2, Snige: +2, Størrelse: 0, Stædighed: +4

### våben:

Kasteknive (afstandsvåben) - og han er så paranoid, at han har dem med i bad.

### rustnings type:

ingen = 8.

### sår: 10

(men kan ikke dø i denne scene – hvis han får for meget i skade forsvinder gulvet i stedet).

xp: 500

Hvis spilpersonerne taber kampen vågner de op i en fangekælder nede i vulkanens hulesystem. Uden for døren er der en sovende fangevogter (samme stats som bodyguards).

Hvis spilpersonerne på et eller andet tidspunkt før kampen gennemroder badstuens omklædningsrum, finder de guldmønter til en værdi af 50 xp (til dem hver).



## scene 9: fra dampen til dungeons

### scenetype:

Udfordringsscene.

### Formål:

At udfordre spilpersonernes ressourcer.

### sejhedspoint:

ved udfordringerne.

### lokation:

Inde i vulkanen Ascalon.

### spil:

Krydsscene. Et sted i hulesystemet knæler Slavehandleren foran en stor, mørk skikkelse. Han siger noget i stil med "Ja, herre. Ja, de er på vej. Ja, vi må aflive slaverne, inden de kommer. Tak herre, vi skal nok være hurtige".

Spilpersonerne vågner op efter faldet. De får alle deres sår tilbage igen, så de er fuldt helbredt. De er i et meget varmt hulesystem midt i vulkanen. Der er fold-er af lava og mange små gange. Spillerne ved det ikke endnu, men de er ikke langt fra slangedæmonen Tsotha-lantis tempel. Inden de kommer derhen, skal de forbi tre udfordringer: de skal nemlig finde vej igennem hulesystemet, undgå lavaen og lade være med at blive fortryllet af trolddomsorbene.

### Finde vej igennem hulesystemet:

En spilperson leder vejen, og er den der slår for at kunne finde vej. Modstandsværdi på +4. Hvis han klarer det, får han 2 sejhedspoint. Hvis han ikke gør, ser vi en krydsscene, hvor nogle kultister ledet af Slavehandleren begynder at myrde landsbyfolkene.

### lava:

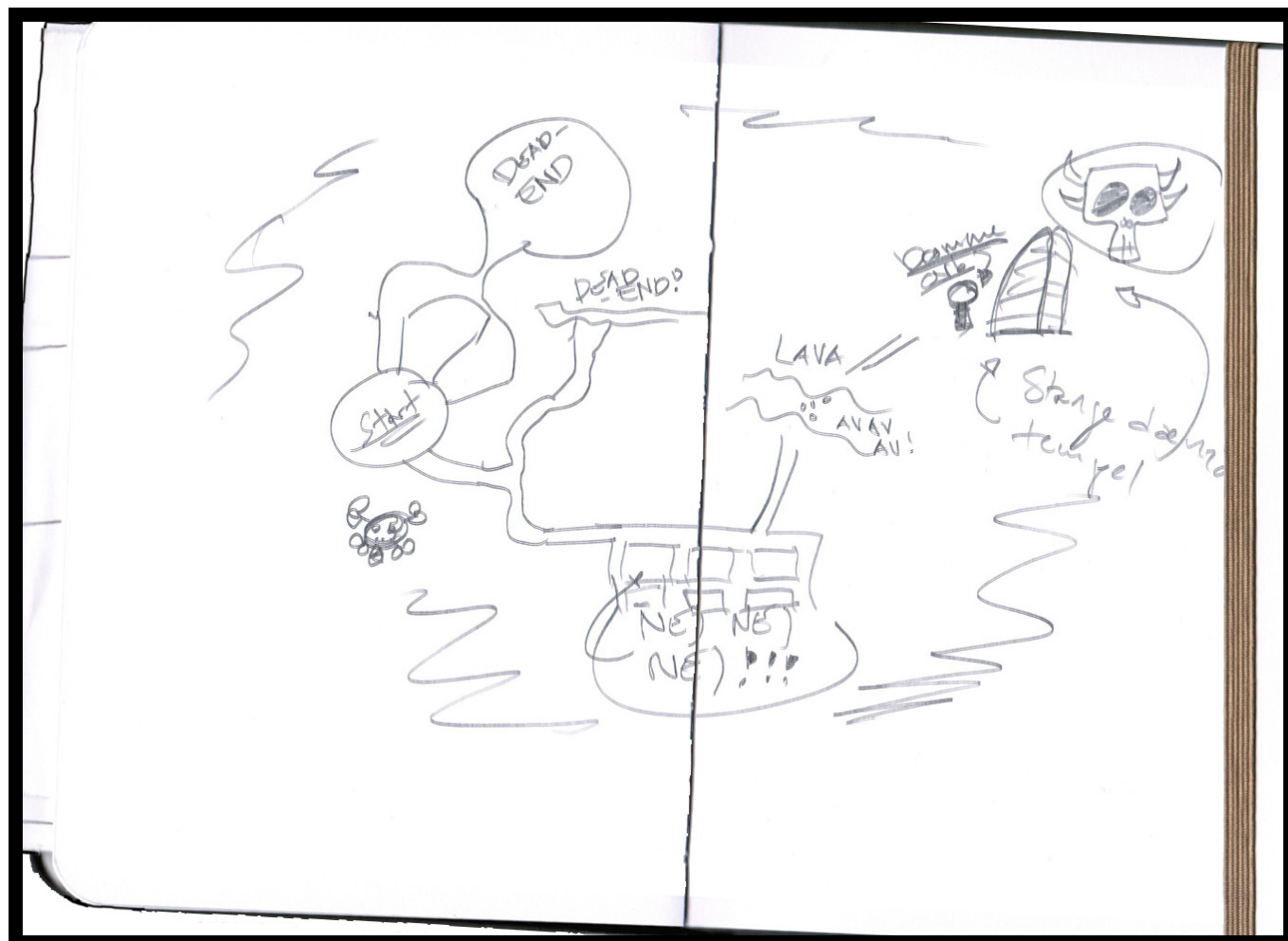
Der er masser af lava, og det gør nas. Hver spilperson skal klare et slag imod en modstandsværdi af +2, ellers tager de 2 sår i skade af lavaens varme undervejs.

### Trolddomsorbene:

Hulesystemet munder ud ved en ældgam- mel og kæmpe stor jernport. Bag den ligger Tsotha-lantis tempel. Lige ved porten står Trolddomsorbene. En smuk lysende kugle. Hver spiller skal på skift slå et stædighedsegenskabs slag over for en modstandsværdi af +3. Den første der misser, skal digte en lykkelig begivenhed fra sin spilpersons barndom. Hun skal udpege nogle af de andre spillere til at spille de bipersoner, der indgår i mindet.

Og derefter skal du overtage instruktion- ensretten. For det starter lykkeligt, men så bliver det ondt. De andre spillere skal spille bipersonerne underne og underne. Mere og mere absurde. Til sidst skal de spise spilpersonen. Sempelthen.

Efter denne mindescene er spilpersonen fanget, indtil de andre enten ødelægger orben eller slår spilpersonen (hvis de slår spilpersonen tager hun et sår i skade).



**scene 10:****slangedæmonen****for enden****af scenariet****scenetype:**

Kampscene.

**Formål:**

Showdown.

**sejhedspoint:**

Ved blærehandling.

**lokation:**

I tempelsalen (kort 4).

**spil:**

Tsotha-lantis er en gammel, ond slangedæmon, som Slavehandleren og resten af slangedæmonkulten lige har fremmanet. I rummet er Slavehandleren, slangedæmonen, resten af kulten og en håndfuld levende og døde fanger/slaver. Templet er et stort rum hugget ud i klippen. Lige inden for døren er der en lille bro over en lavasø. Der er et område med slanger og ild. Hele venstre side er en lang offerplads, hvor landsbyboerne er ofret (hvor mange kommer an på om spillersonerne har været gode til at finde vej eller ej). Hele højre side er et fangeområde, hvor traumatiserede fanger står og venter på at blive ofret. Modsat porten ind til salen er der er slangedæmonens alter.

**antal kultister:**

Fire spillere er lig tre kultister. Fem spillere er lig fem kultister. Seks spillere er lig syv kultister.

Hvis spillerne taber denne kamp, bliver de ofret til/spist af slangedæmonen, men det skal beskrives sejt. Lad dem sige nogle sidste ord. Lad dem beskrive, hvordan deres spillersoner forholder sig til dette nederlag. Lad dem tabe med stolthed og ære. Episke taler er velkomne.

**husk motivation**

Det er kun i denne og næste scene, at endnu uforløste motivationer kan blive forløst.

**slangedæmonen****tsotha-lantis****stats:**

Årvågenhed: +5, Mod: +3, Veltalenhed: +2, Snige: -1, Størrelse: +5, Stædighed: +3

**våben:**

Flammesværd (meget tungt).

**rustnings type:**

meget tung+ rækkeviddevåben = 14.

sår: 10

xp: 1000

**slavehandlerens****stats:**

Årvågenhed: +3, Mod: +1, Veltalenhed: +2, Snige: +2, Størrelse: 0, Stædighed: +4

**våben:**

Kastknive (afstandsvåben).

**rustning type:**

Ingen = 8.

sår: 10

xp: 500

**kultisternes****stats:**

Årvågenhed: +2, Mod: +1, Veltalenhed: +3, Snige: +2, Størrelse: +1, Stædighed: +4

**våben:**

Spyd (rækkevidde).

**rustnings type:**

Let = 10.

sår: 5

xp: 100

**scene 11:****vulkanen****ascalon går i****udbrud****eller ud over  
stepperne igen**

Hvis spillersonerne vinder kampen, går vulkanen selvfølgelig i udbrud. Lad dem finde en hemmelig udgang bag ved alteret og lad dem komme væk sammen med de overlevende fanger. På afstand kan de se, hvordan vulkanen Ascalon begraver byen Ascalon i lava. Og klip derefter til hvordan de løber hen over stepperne. Beskriv de skatte, de har fået af Jako Les munkeorden. Beskriv hvordan munken og landsbyboernes lovprisninger stadigvæk beklæder dem. Lad dem så beskrive sig selv. Lad dem evt. stoppe kort op og lad den spiller, der ejer slavefolksspillersonen, beskrive hvordan han frigiver slaven (han behøver ikke – men der skal være plads til det, hvis det ligger i luften).

Og lad dem så løbe ud af scenariet igen, som rigtige helte gør.