

Legenden om ... IV



Et scenarie til Viking-Con 30, anno 2011, af Troels Ken Pedersen og Morten Greis Petersen

Illustrationer af Ian Miller

Inspiration af Fritz Leiber, Robert E. Howard, Howard Philips Lovecraft og Ascalon-scenarierne

Fire spillere, en spilleleder, fire noveller

Foromtale

På varme nætter, når heden fra sommersolen ikke forlader de smalle gader i byen på højen, samles gamle mænd på skamle og stole om lerkrus med krydret vin stillet på vakkelvorne borde.

“En aften, under et drikkelag, udfordrede de fire lykkeriddere hinanden til at vove at stjæle Lichkongens sagnomspundne juveler. Hver især mente de at have den snedigste plan, som kunne formå hvad så mange andre var døde eller værre under forsøget på at opnå.”

Mens smeden klarer halsen med en slurk krydret vin, tørrer nålekræmmeren sveden af panden og slår sin ring mod sit krus for at få ro blandt tilhørerne. Han kan en historie om de fire.

“En gang kom de fire lykkeriddere til en handelsmand, der havde problemer med rotter. Han skulle bruge en rottefænger til at løse sit problem, og han havde allerede mistet fire. Hvad han ikke vidste var, at rotterne havde skaffet deres egen fænger, en menneskefænger!”

Efter latteren er døet bort, kigger mange nysgerrige øjne på de gamle mænd. Kvinder, børn og unge mænd har samlet sig om fortællerne.

“Det hændte for længe siden at en mystisk købmand fra fjerne egne holdt en auktion for byens spidser, om Sandheden. De fire lykkeriddere sneg sig med til den største auktion, for en chance for at få Sandheden, og for at se, hvad de rige og mægtige mon ville byde for den. Hvad der gemte sig bag bag forhængen, hviskes der stadig frygtsomt om.”

Varmen er begyndt at sive bort under den åbne stjernehimmel, publikum skutter sig og kigger ud på den mørke horisont, hvor månen er på vandring. Der er tid til endnu en historie.

“Der er en kro, der er så gammel, at den ikke har noget navn, og så vildtvoksende, at stamkunderne påstår, at den ikke er een men tre kroer. Hver nat er der en slavinde, der danser sin mands død, mens hun venter på at en hævner skal byde hende op. En nat kom de fire lykkeriddere til kroen.”

Da den sidste historie er fortalt, rejser de gamle mænd sig, tømmer deres krus, strækker sig og går hjemad. Gaderne tømmes for publikum, og Ascalons indbyggere går til ro.

Et scenarie af Troels Ken Pedersen og Morten Greis Petersen

Legenden om ... IV er fire skarpe novellehistorier om de fire lykkeriddere, med små fortælle-mellemspil. Historierne henter deres inspiration i Sword & Sorcery-genren, i særdeleshed Fritz Leibers Fafhrd & the Gray Mouser. Et simpelt regelsystem holder historierne korte. Hverken regelkendskab eller kendskab til de foregående Legenden om ...-scenarier er et krav for spille Legenden om ...IV.

Velkommen til legenden om ...

Kære læser,

Velkommen til fjerde indlæg i serien om legender om eventyrere og lykkeriddere fra en svunden fortid. Historierne udspiller sig i de første årtusinder efter Atlantis' fald, hvor en bystat kaldet Ascalon voksede frem til et mægtigt imperium for generationer senere at falde igen. Historierne fra den tidsalder er mangfoldige, og vi støder stadig på dem i vores hverdag, når vi graver i mulden. Denne gang tager vi jer med på fire historier, som de gamle mænd i Ascalon yndede at fortælle.

Novellerne

Rækkefølge og kronologi

Rækkefølgen af novellerne er fri. I kan frit vælge, hvilken I vil spille først. Læg sedlen med oversigten frem til spillerne, og find en historie, som I har lyst at spille.

Kronologien er også fri. I kan derfor frit vælge, om en novelle udspiller sig før eller senere i en lykkeridders karriere i forhold til de andre noveller. I skal afgøre dette før en novelle indledes – omend det først rigtig giver mening fra novelle nummer to. Der kan sagtens gå år imellem hver historie.

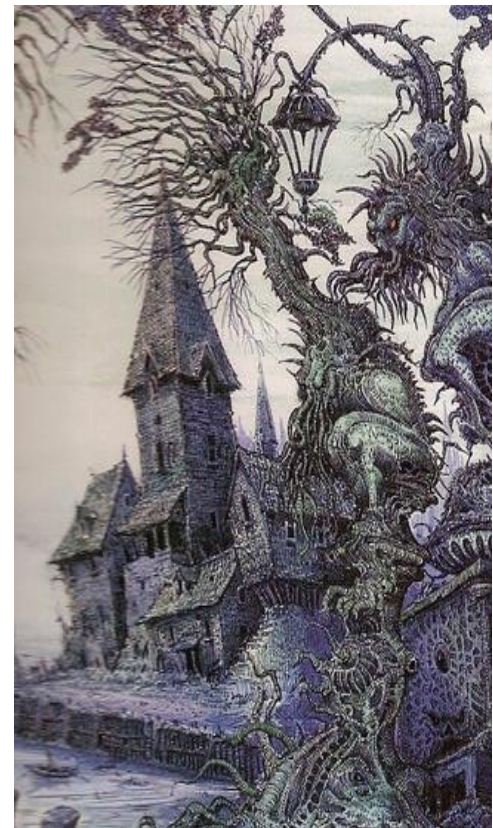
Vælg en novelle og fra nummer to af fastsæt dens placering i forhold til det tidligere spillede.

Den samme by

De fire noveller udspiller sig alle i byen Ascalon, men hvordan vore heltes veje krydses, og hvorledes de kommer til byen, er ikke så vigtigt. I stedet kan de have været i byen uafbrudt mellem to noveller, eller de kan ankomme og forlade byen i et væk. Selvom novellerne er i samme by, er der ikke noget kort over byen, for det er ikke helt samme by i de fire historier. Lad gerne byen ændre sig i udtryk og stil mellem novellerne for at understrege den enkelte histories tematik.

Hver helt har en legende

Vi ved, hvad der er gået forud, og vi ved, hvordan det skal ende. I lighed med de gamle Conan-historier, hvor vi som læsere ved, at det vil ende med, at Conan krones til konge, så kender vi også slutresultatet for de fire lykkeriddere. De historier vi spiller er nedslag i deres karrierer på vej mod slutresultatet, og de fire historier er tidspunkter, hvor de fire lykkeridders veje krydses.



Efter hvert scenarie udfylder hver spiller et felt i legende-arket, og inden et scenarie begynder læses legenden op for hver helt. Ved første novelle oplæses indledningsteksten. Når scenariet er slut, læses den samlede legende op for hver helt. Der er et legende-ark til hver af spilpersonerne.

Dødsfald

Da historierne er nedslag i heltenes karrierer, betyder det også, at en helt kan ikke dø endeligt i en novelle. Falder en lykkeridder er denne ude af den enkelte novelle men med i den næste, og nederlaget betyder, at helten er overvundet, fordrevet, hårdt såret, fanget, bevidstløs eller på anden vis ude resten af novellen. Vi forventer ikke, at det vil ske i de enkelte noveller, men det kan ske, og det er helt fint, hvis det sker.

Efter hver novelle resettes lykkeridderens stats. Man begynder hver novelle med samme styrke. I nogle noveller kan man opsamle bonuspoint. De tæller kun for den enkelte novelle.

Spilpersonerne

Vi følger fire helte, eventyrere, lykkeriddere, der alle stræber efter noget større. Vi har et præsentationsark med de fire helte, som du lægger frem til spillerne, så de kan læse lidt om karaktererne, inden de vælger dem.

Samhørighed og uenighed

De fire lykkeriddere krydser hinandens veje, men de er ikke et regulært party. I nogle scenarier kæmper de sammen side om side, i andre er de direkte i strid med hinanden, og i atter andre kommer de på tværs af hinanden undervejs. Da lykkeridderne ikke er et regulært party, er det dem tilladt ikke at følges som en gruppe gennem scenarierne. I nogle fungerer de slet ikke som et party, og i andre skal de samme vej, og rejser enten parallelt eller sammen med hinanden. *Hvis lykkeridderne har været meget på kant i en historie, kan det betale sig at udspille næste novelle tidligt i deres karriere, så fjendskabet i novellen ikke gælder i næste.*

Lidenskabelig

Sex, vold og gru er faste elementer i novellerne. Vore helte er mere end almindelige mennesker, og de er lykkeriddere i eksotiske verdener. Lykkeridderne er lidenskabelige mænd og kvinder, der kæmper for deres drømme uden at lade pænhed og konventioner komme i vejen.

Handlekraft, barske og lidenskabelige er de fire lykkeriddere. Deres magiske kræfter er voldsomme og foruroligende. De er helte i en verden, hvor man indgår pagter med dæmonfyrster, ser riger gå under og hvor dekadence er udbredt.



Tving ikke spillerne til at spille deres karakterer som lawful good paladins kæmpende for det gode og husk på, at de heller ikke er Chaotic Evil Anti-paladins kæmpende for ødelæggelse og undergang. Lykkeridderne er ikke så pæne. De kæmper gerne for det rette, men de kæmper også for deres egen sag og deres egne mål. Lad dem udvise en anden moral, end den gennemsnitlige fantasy-helt, hvis spillerne ønsker det.

En helts køn

Vi har udformet rollerne sådan, at de kan enten være mænd eller kvinder. Ved scenariets begyndelse vælger spillerne, hvilket køn deres karakter har.

Regler

Scenariets regler er en let udgave af systemet Gumshoe af Robin D. Laws, kendt fra blandt andet Esoterrorists og Trail of Cthulhu. Den nærværende version er dog kortet ned og strammet op for at understøtte novelleformatet.

Terninger

De fleste terningkast i **Legenden om ... IV** foretages af spillerne. Vi har vægtet de fleste modstandere og udfordringer sådan, at terningerne mest ligger hos spillerne. Lykkeridderne er drevne og lidenskabelige helte, og det er derfor spillerne, som ruller terningerne.

Puljer og handlinger

Hver lykkeridder råder over en række puljer, som de skal holde hus med gennem scenariet. Udfordringen vil for spillerne være at regne ud, hvor meget de skal bruge i den enkelte konflikt, og hvor mange konflikter de kan risikere at rende ind i undervejs.

Systemudvikling

– dette er reglerne til Legenden om IV

Grund-gunshoe-hack: 1d6 + spenderede pulje-points mod sværhedsgrad. En anden spiller kan assistere slaget ved at betale 2 points for hvert ekstra +1 til slaget (dvs. 4 points for +2).

Alle spilpersoner har ni points fordelt på deres to faste puljer. Det antages at de i et givent kapitel enten vil få udleveret en karakterspecifik pulje på ca. tre points eller få mulighed for at optjene en pulje på ca. tre points. Det giver hver karakter omtrent 12 points til et kapitel.

Det antages, at kun spillere slår terninger, alle NPC'er er faste sværhedsgrader. (I konflikter mellem spilpersoner bruger begge terning+pulje, og aggressoren vinder hvis det står lige.)

Hvis slag mod NPC'er gennemsnitligt er mod en sværhed på 6, vil en spiller skulle spendere 3 points fra en pulje for at have 2/3 chance for succes. Under de omstændigheder vil der være pulje til 4 slag, hvis konsekvenser af fiasko er rent i fiktionen og ikke medfører yderligere tab af puljepoints. Spenderes færre points, får spilleren sandsynligvis mere fiasko, spenderes de hurtigere, løber spilleren tør før målet.

Altså, Baseline: Et kapitel afkræver hver spiller fire slag mod NPC'ere, i alt 16 slag. Hver spiller vil fejle 4/3 slag ud af de 4.

Der kan præsenteres flere, nemmere slag, eller færre sværere. Meget svære slag vil fordre samarbejde af spillerne, og måske favorisere Lady Killer og Wilaver.

Forhindre-slæg.

For at undgå gentagne, kedsommelig og tidskrævende slag mod den samme forhindring. Skal man forbi, men klarer ikke slaget, betaler man differencen fra det faktiske udfald op til sværhed +2. Er der ikke nok i puljen, kan der tages fra en anden pulje. I fiktionen overkommer Vor Helt problemet enten ved ekstra anstrengelse eller ved en anden løsning. Eksempel: Storebjerg bruger to points fra "livet er smukt" på et slag med sværhed 5, og slår to på terningen, i alt fire. For at nå op på syv skal Storebjerg betale tre points mere.

Spiller mod spiller:

Når man har spillet sig frem det ene, samlede slag for konflikten (ikke noget task resolution her!) og spillet sine puljer i spil, beslutter hver spiller sig for hvor mange points der skal spenderes, og lægger skjult under sin hånd en terning frem, der viser hvor mange. Så afslører man sit forbrug, slår man en ANDEN terning hver og lægger puljeforbruget oveni. Den udfarende part vinder, hvis man står lige. Evt. assisterende spillere lægger også deres forbrug frem skjult.

Hvordan spiller reglerne så sammen med historierne?

Systemet er økonomisk, idet spillerne et begrænset antal point i hver novelle, og der skal spenderes for at gøre sig gældende. Derfor straffer systemet spillerne for at foretage handlinger, der ikke er væsentlige for karakteren og handlingen, og dette understøtter novelleformatet. Desuden er puljerne knyttet til spilpersonernes temaer, og man skal bringe temaerne i spil for at få bonusserne. Dette gør, at man som spiller er nødt til at komme godt rundt om adskillige af sin karakters temaer i løbet af et kapitel, og ikke kan slippe af sted med at spille på én streng, som det ellers er nemt at forfalde til i novellespil i en klichérig sammenhæng som Sword & Sorcery. Endelig understøtter systemet med de få og gennem kapitlet faldende puljer stemningen i denne specifikke gren af Sword & Sorcery-genren, den trolddomsorienterede: Trolddom er dyrt og kræver ofre, at være en sej helt kræver ofre, for det er ikke noget, man bare lige hiver ud af ærmet.

Indholdsfortegnelse

Foromtale.....	2
Velkommen til legenden om	3
Lich-kongens juvel.....	8
Forløb.....	9
Maram.....	9
Finale.....	10
Bilag.....	10
Rottefængerne.....	11
Menneskefænger.....	11
Forløb.....	12
Indledning.....	12
Motivation.....	13
Snedige planer.....	14
Vore Helte slår igen (eller er rottehedens besejrede fjender og skal dø!).....	14
Det endelige sammenstød.....	15
Motivationer til rottefængerne.....	17
Den Største Auktion.....	18
Koncept.....	18
Forløb.....	18
1: På kroen.....	18
2: Ved Påfuglens Palæ.....	19
3: De gyldne tåger.....	19
4: Intriger i Påfuglens Sal.....	20
5: Den største auktion.....	21
Trende kro.....	23
Koncept.....	24
Det er en tragedie!.....	24
Dramatis personae.....	24
Struktur.....	25
Intrigen i detaljer.....	26
Byggeklodser.....	27
Pagten.....	27
Skumle intriger.....	28
Grumme gerninger.....	28
Afsløring!.....	28
Epilog.....	29
Missioner.....	30
Spilpersonerne.....	32
α Menu-Vore Helte ω.....	33
α Menu- Historier ω.....	34
Bilag.....	44
Lichkongens juveler.....	44
Rottefængerne.....	45
Trende kro.....	46
Essay om Sword & Sorcery-genren og Ascalon.....	48
Akronologisk.....	49
Nærhistorisk fortid.....	49
Ingen hjælp udefra.....	52
"Helte".....	52
Det overnaturlige er mørkt og farligt.....	52
Ikke dit gennemsnitlige fantasyscenarie.....	53
Ascalon – hin svundne legende.....	53

Lich-kongens juvel

Mir-Jahar. Alene navnet giver de kyndigt grådige svedige håndflader. Efter sigende blev ædelstenen Mir-Jahar reddet fra Atlantis' undergang og har forunderlige egenskaber. Taler hviskede rygter sandt, styrkes bærerens bedste egenskab trefold. Mir-Jahar er lich-kongen af Ascalons største skat, som han vogter skinsygt, og utallige dristige tyveknægte er faldet for fælder, vogtere og forbandelser under deres forsøg på at stjæle juvelen fra lich-kongens palads-mausolæum.

På værtshuset Lastens Hule sidder Vore Helte og drikker og gejler hinanden op, og taler om at stjæle lich-kongens juvel. De konkurrerer om at have de snedigste planer, og forsøger at komme i tanker om forhindringer, der kan skyde rivalernes planer ned. Til stede er også hæleren Maram, spilleders stemme, man kan vinde puljer ved at appellere til, og som i virkeligheden er lich-kongen i forklædning! På et tidspunkt, når Vore Helte er ved at have talt sig frem til at stjæle selve juvelen, afslører han sig og giver en pose guld til den, som har den bedste plan.

Det er et gemytligt, ublodigt spiller-mod-spiller kapitel om venlig rivalisering og lykkeriddere, der har munden rigtig, rigtig fuld. Dette hænger sammen med det samlede røverhistorie-tema for Legenden Om... IV med historier om historier med lag af fiktion og overdrivelse oven i hinanden for morskabs skyld, såvel som overmod, venskab og konkurrence.



Forløb

Der klippes mellem kroen og palads-mausolæet. Hver gang der er konflikt mellem den ene spillers forhindring og den anden spillers snedige plan, klippes til palads-mausolæet, hvor forsøget på indbrud udspiller sig. Vor Helt når enten videre eller ej (men dør ikke), og så klipper vi tilbage til kroen. Man optjener "mester-tyv-points" ved at forsøge (hypotetisk) at trænge ind til juvelen OG ved at blokere de andres forsøg. Den som har succes får to MT-points, den som har fiasko får et. Spilleleder (som taler gennem hæleren Maram) sørger for at holde spotlyset i bevægelse ved hjælp af spørgsmål og kommentarer, så alle har rimelige chancer for at følge med i kapløbet om MT-points. I løbet af kapitlet bør alle gøre to forsøg på at trænge ind og to forsøg på at blokere, sådan omtrent.

Start med at spille jer lidt varme på situationen i Lastens Hule, og etabler situationen, så spillerne er med på spøgen: Vore Helte er pænt berusede og ægger, lokker og driller hinanden med planer om det umulige kup. I praktisk spil lægger spilleleder/Maram op, når ikke spillerne selv driver frem, eller hvis nogen sidder udenfor. Der er en række bilag med måder at trænge ind og en række med forhindringer, men ikke nok, og spillerne bør selv finde på. En spiller skal opstille et forsøg på at trænge frem og en anden skal forsøge at blokere, og dette gøres in character, i Lastens Hule. Spillerne skal navngive deres puljer og bringe dem i spil, og gøre deres indsats ved en terning skjult under hånden. Så klippes til lich-kongens palads-mausolæum, og forsøget udspilles. Her spiller udfordreren sig selv, og forhindringen styres af spilleleder. Der spilles hurtigt frem til et terningslag, indsatserne afsløres og terningerne rulles. Så udspilles udfaldet hurtigt ved mausolæet (det må ikke ende i død eller lemlæstelse, men gerne i halsbrækkende cliffhangers). Derefter klippes tilbage til Lastens Hule, der knyttes en kommentar eller et grin til det foregående, og spillet rykker videre til næste udfordring. Ved efterfølgende udfordringer må spilleleder gerne af og til referere til foregående forsøg, så der er en fornemmelse af at alle Vore Helte den samme nat er i færd med at stjæle juvelen, men de møder tilfældigvis aldrig hinanden.

Der bør ende med at være otte udfordringer i alt. Det er OK at spillerne ikke helt ved, hvor langt det bliver ved, de må godt svede lidt over puljer til sidst. Man kan vinde en pulje ved at appellere til Maram, som uddeler tre-points puljer til folk, der spørger ham til råds. Uddel en af de fire puljer, som passer i situationen. Man kan kun få ekstra pulje én gang! Hvis folk bruger i gennemsnit tre pulje-points til hvert slag, vil de ramme en god balance mellem økonomi og succes.

Maram

Maram er angivelig en hæl, som hænger ud i Lastens Hule. Han er en midaldrende mand med en fortid som professionel elsker (eskort, men det andet lyder federe), velklædt, velplejet, vittig og noget feminin. Spil ham til at starte med ret indsmigrende og med et anstrøg af løse håndled, men ikke som en latterlig parodi.

I virkeligheden er Maram lich-kongen i forklædning! Den rigtige Maram ligger i en krypt et sted og sover, og lich-kongen har stjålet hans erindringer for at kunne spille ham (men det er ikke vigtigt). Undervejs påberåber Maram sig gerne uvidenhed om mange ting, men demonstrerer samtidig forbløffende kendskab til

mausolæet såvel som trolddom og intriger. Drop gerne lidt subtile hentydninger til at der er ugler i mosen, så spillerne forhåbentlig ikke reagerer før tid, men til gengæld tænker "ah, selvfølgelig var der noget galt!" Næsten til slut bør der komme en bemærkning om, at lich-kongen for sin fornøjelse af og til går ud i forklædning.

Finale

Som dramatisk finale, når der er orden i regnskabet af spillernes forsøg på at skaffe sig points, rejser Maram sig op og ler med en gravrøst. En kold vind farer gennem krostuen og tager hans ansigt med sig i en sky af støv, der efterlader lich-kongens indtørrede dødsgrin. Han takker for underholdningen og rækker en sæk guld til "den slyngel, som om nogen kunne have gjort det", det vil sige den spiller med flest mestertyv-points (tag den som har underholdt dig mest, hvis det står lige mellem flere), løfter den lysende juvel Mir-Jahar og forsvinder i en sky af kamfer-duftende røg. Giv spillerne et kort øjeblik til at reagere, og rund så af med røverhistorier.

Bilag

Som bilag forefindes fire puljer, fire måder at trænge ind og fire forhindringer, lige til at klippe ud og bruge.

Pulje: <i>Jeg har bestukket vagtmesteren Tiflis 3</i>	Vej ind: <i>Jeg kan komme ind forklædt som billedhugger</i>	Forhindring: <i>En horde af eunuk-vagter med piske af dragelæder</i>
Pulje: <i>Vagtmesteren Tiflis er min elsker 3</i>	Vej ind: <i>Jeg kan bestige murene med et reb af edderkoppesilke</i>	Forhindring: <i>En dødbringende fælde, med hvirvlende klinger</i>
Pulje: <i>Jeg har skaffet en sort lotus! 3</i>	Vej ind: <i>Der er en hemmelig indgang fra kloaken til krypterne</i>	Forhindring: <i>En rædselsvækkende vogter, en trænet kvælerslange</i>
Pulje: <i>Jeg har et kort, som viser hemmelige døre 3</i>	Vej ind: <i>Jeg vover mig ind gennem haverne</i>	Forhindring: <i>Statuen af fyrstinde Remana bevæger sig</i>

Bilaget er også gengivet bagerst i scenariet.

Rottefængerne

Dette kapitel er en hyldet til var-rottens litterære ophav, Fritz Leibers *Fahrd & the Gray Mouser*-historie "Swords of Lankhmar". Ja, det er alle varrotters ophav, men bare rolig, det er ikke nødvendigt at have læst den for at spille "rottefængerne", og vi følger ikke originalen nøje. Dette er også en omvendt heist-historie, hvor det er Vore Helte som bliver røvet af de snu og



grusomme rotter, snarere end omvendt; for en gangs skyld spiller Vore Helte politiet, så at sige. Derudover er der et begrænset element af intrige: Vore Helte har nogle overraskelser og chokerende afsløringer for hinanden, men i bund og grund er deres interesser ikke modstridende.



Konceptet i historien er at Vore Helte har ladet sig hyre som rottefængere og hver især har et eller andet trick oppe i ærmet, men rotterne har hyret en menneskefænger, varrotten **Arurai**, som anvender Vore Heltens tricks mod dem, blot spejlvendt. Når en af Vore Helte lokker rotterne med lækker ost, distraheres en anden for eksempel af lækre flødeskumskager sat ud af rotterne. Det er muligt at de er oppe mod rotter, men i bund og grund er de ikke så forskellige, og derfor kan de spejle sig i rotternes handlinger og motivationer.

Menneskefænger

Menneskefænger Arurai er den helt centrale modstander, historiens krumtap. Hun er en varrotte og datter af en heks og en mystisk fremmed varrotte, som hun er overbevist om, er selveste rotteguden! Arurai har i alt fald lært skumle magiske kunster af sin mor, og kan et par tricks med hamskifter, gifte og sindsforvirring. Desuden er hun en dygtig knivfægter og på det nærmeste forelsket i sin egen snedighed. Rotternes Råd i Ascalon har lovet hende en formue for at sikre deres adgang til kornlagrene ved at fjerne de menneskelige rottefangere, men mest af alt gør hun det for fryden ved at vove pelsen og sætte sin snedighed op mod det bedste, de fede, selvgode, rottehadende mennesker kan stille op med. Af fysisk fremtoning er hun enten en stor, flot sort rotte eller en væver lille mørkhåret kvinde med en lang, følsom næse og et skælmisk, charmerende smil. Med andre ord er hun på mange måder slet ikke ulig Vore Helte, anskuet som rottemennesker. Men husk at uanset totalt sej hun er, så er hendes funktion at være en modstander som giver Vore Helte lejlighed til at bevise deres værd. Hun er sej for at de kan være seje.





Forløb

Først en indledning, hvor **mølleren** ved Ascalons flod-havn sætter den nye havnefoged ind i rottesituationen ved at fortælle om nogle af de forgæves forsøg med rottefængere til at beskytte forrådene, og så fortæller at han har hyret fire forskellige rottefængere (Vore Helte).

Så trækker hver spiller en motivation med tilhørende pulje for at forklare, hvorfor de har taget et så usselt arbejde som rottefænger. De møder op ved havnefogedens kontor om aftenen, bydes velkommen af mølleren og hans folk, før de sendes ud for hver at tage sig af et af lagrene, og spillerne får en chance for at præsentere deres karakterer og tale en smule med hinanden og et par bipersoner.

Ude på deres vagtposter kan de hver især iværksætte deres planer for at bekæmpe rotter og i øvrigt forfølge deres dagsordener. Hver især er de ved at iværksætte deres planer, da de rammes af et anslag fra menneskefængerens. Der slås ikke for at overvinde rotterne (ikke på tapetet endnu!) men for med nød og næppe at undgå at blive offer for Arurais rænker. Fejler de, tages de til fange. Hver især rammes de af en spejling af en af de andre lykkeridderes specialer.

Så får de en chance for at handle, indtil alle har gjort noget. De kan forsøge sig på egen hånd eller slå sig sammen med en af de andre, men forladte varehuse plyndres hårdt! Eventuelle tilfangetagne rottefængere konfronteres af menneskefængerens, som sætter dem op til at dø på en grotesk og rotteagtig måde, hvorefter de må prøve at flygte fra deres tildelte skæbne. Folk som ikke forsøger at gøre et eller andet interessant må se deres lager plyndret og deres motivation sat i fare, så deres puljer kan blive behørigt slidt ned.

Til slut bør der udspille sig et brag af et actionklimaks, hvor Vore Heltens motivationer stilles på højkant og de får en chance for at forholde sig til menneskefængerens og dræbe hende eller lade hende gå ...hvis ikke hun vinder! Hvor heldigt de står som udgangspunkt afgøres af, om de har haft succes i det foregående.

Indledning

Mølleren sætter den nye havnefoged ind i sagen, og spilleder taler med møllerens stemme, så spillerne også sættes ind i sagen. Du kan læse op eller selv spinde en ende over det:

"Som De ved, kære nye havnefoged, er situationen kritisk efter Deres forgængers selvmord. Det gode hartkorn, som sejles ind ad floden fra de store godser i nord, bliver stjålet i stadig større mængder fra varehusene ved havnen. Stjålet af rotter! Ikke blot skal kornet bruges til at bage brød til byens befolkning, nej, det gode hartkorn nordfra er også det eneste, der duer til den malt, byens øl laves af. Og uden rigeligt øl risikerer vi at der bryder optøjer ud!

Vi har tidligere forsøgt at løse rotteproblemet ved at hyre rottefængere. Da de første ikke havde heldet med sig – adskillige forsvandt sporløst – hyrede vi de bedste. Én havde en magisk fløjte, der skulle fortrylle rotterne; ham fandt vi død i fiskemøddingen med udslidte sko, blodige fødder og bristet hjerte ...han



havde danset sig ihjel! En anden var alkymist og havde en samling af alle verdens gifte; hende fandt vi stendød, blå i hovedet og med en halvspist hvidløgspølse i hånden.

Men nu har jeg hyret en håndfuld lykkeriddere, én til at fange rotter i hver af de fire lagerhaller. Det er folk med et frygtindgydende omend tvivlsom ry. Hvis ikke det lykkes for dem, vil der helt sikkert udbryde optøjer..."

Motivation

Hvordan havner fire stolte slyngler som rottefængere? Jovist, havnefogeden betaler godt, men alligevel!? Hver af Vore Helte har en helt særlig grund til at tage jobbet, og hver spiller trækker en tilfældig, slet og ret, og viser titlen frem så spilleder har en chance for at følge med. Forhåbentlig kan der komme nogen morskab ud af at tilpasse motivationerne til karaktererne. Til hver motivation hører en tre-points pulje. I kort form er de fire motivationer:



1. **Skylder spillegæld.** Har spillegæld til den skumle spiller **Arurai**, og spillegæld er æresgæld! Har stjålet en fantastisk ost fra Harmara, som ingen osteelsker kan modstå. *Min ost er sublim* 3
2. **Skylder sit liv.** Skylder møllerens søn **Emmer** sit liv efter at have været ved at drukne i korn under flugt fra byvagten. Har skaffet en magisk katteham fra den mystiske heks **Arurai**. Bemærk at pelsen engang sad på den talende kat **Goneril**, men det ved indehaveren ikke. *Jeg har en katteham* 3
3. **Hævn.** Begærer hævn for sin ven, den talende kat **Goneril**, som blev dræbt af rotter. Har erfaring som rottefænger fra katakomberne under Mitras Renfærdiges tempel. *Fælder så lumske som nogen præst* 3 (Vor Helt Wilaver er frafaldent medlem af Mitras Renfærdige Betragtere af Evigheden)
4. **Ydmyg elsker.** Forelsket i møllerens smukke søn **Emmer**, der har kritiseret Vor Helt for sit hovmod. Derfor viser Vor Helt sin ydmyghed og hjælpsomhed ved at øve stordåd mod rotterne. (Ja, jeg er ligeglad med om Vor Helt er mand, sådan er det altså!) Har af troldkvinden **Datura** købt en trylledrik, der kan forvandle én til en rotte, og lader én tale rotters sprog. *Min forklædning er perfekt!* 3 (Datura er Morias' tante)

Når Vore Helte har læst deres motivation (notér evt. hvem der har hvad på denne side) ankommer de i skumringen til varehusene ved havnen. Mølleren, hans svend Varis og søn Emmer byder Vore Helte velkomne til de fire kornlagre ved flodhavnen i Ascalon i skumringen en lun efterårs-aften, giver dem hver en sæk med brød, æbler og en krukke øl og lader dem selv om at fordele sig mellem de fire lagre, fantasifuldt kaldet Nord, Syd, Øst og Vest. Giv dem en chance for at hilse på hinanden, stille mølleren og folkene spørgsmål og i øvrigt præsentere sig, men driv dem hastigt videre, når de har haft et øjeblik.

Snedige planer

Her spilles primært på Vore Heltens rottefængertricks. Ude på deres poster skal de hver især have en chance for at fortælle, hvordan de forbereder sig, men kort. Driv nådesløst videre til næste scene, hvis nogen bliver ordrige og dvælende. Når alle har haft et øjeblik til at se seje ud, slår menneskefængerens Arurai og rotterne til mod dem! Det er i alle tilfælde slag mod en sværhed på 7 (pænt svært, men ikke uoverstigeligt). Fejler man, bliver man såret og taget til fange, båret ned i skumle tunneler af en sværm af rotter, efter at Arurai (vagt og foruroligende bekendt for lykkeridder 1 og 2) har afværget deres overhængende død. Pres hårdt på med udfordringen, få spilleren til at vælge pulje og slå, og hvis de klarer det, betyder det at de overlever, ikke at de suverænt er situationens herrer. Lad det ikke tage lang tid; taktiske detaljer er uinteressante. De skal gerne tænke "uakk, det her er slemt!" selv om de vinder.



1. Mod lykkeridderen som har den fantastiske ost slår menneskefængerens til med et kobbet ascaloniske krigshunde med pigbesatte bronzehjelme. De bliver sendt ind gennem en hemmelig dør. De spejler kattehammen, og samtidig er det lidt sjovt at lokke med ost, når det som kommer skulle lokkes med blodigt kød...
2. Mod lykkeridderen med kattehammen slår menneskefængerens til med snarer og lumske fælder, og panikslagne rotter som lokkemad. Det spejler lumske fældetricks fra katakomberne.
3. Mod lykkeridderen med lumske tricks fra katakomberne slår menneskefængerens til med et tæskehold af varrotter. Nok går de måske i et par fælder, men som rotter er de pansrede med små rotterustninger. Effekten er at selv om et halvt dusin rotter går i forskellige fælder, overlever de fleste af dem og bryder ud ved at forvandle sig til grumme, rottelignende mænd med lange knive! Det spejler trylledrikken som forvandler til rotte.
4. Her møder vi Arurai, selv hvis ingen før er taget til fange. Til lykkeridderen med trylledrikken kommer møllerens smukke søn Emmer (men det er Arurai i magisk forklædning!) ind med lækkert brød og pølse, flirter og lokker til at spise den forgiftede mad. Det spejler den sublime ost. Hvad enten der spises eller ej, flår Arurai sin maske af trylledej af ansigtet, når tricket afsløres! Og der kommer en sværm af rotter til at dække over hendes flugt, om nødvendigt.



Efter en runde anslag burde der herske skræk og kaos.

Vore Helte slår igen (eller er rottehedens besejrede fjender og skal dø!)

Så får Vore Helte en chance for at reagere, hvis de klarede deres første slag. Gem de, der fejlede, til senere. De er umiddelbart forsvundet, og en horde af rotter er ved at tømme ud i deres lagerhaller. Hvis de overlevne er snedige, slår de sig sammen nu og prøver at gøre et eller andet drastisk for at få styr over situationen. Der er afsløret tunneller ned under jorden! Når folk har haft en chance for at sige hvad de har tænkt sig at gøre, og eventuelt tale kort med hinanden, klipper du videre til de tilfangetagne.

De slæbes, bundne, af en horde af rotter gennem underjordiske tunneller ind i en lampeoplyst hule hvor hundredvis af pibende rotter sidder på gulvet og på hylder og væltede statuer. Det er rotternes rådssal! Arurai præsenterer stolt sin fangst, og efter en masse piben og ond stirren fra hundredevis af øjne fortæller hun dem med alvorsfuld mine at rådet har dømt dem til døden, hvorefter hun går for at tage sig af de resterende. Idéer til groteske måder at dø på:

- Druknes under tonsvis af korn i en af lagerhallerne eller mel i møllen.
- Tvinges til at flygte gennem en gang med fem kæmpestore klapfælder bygget som katapult med fjedre at reb viklet om bjælker.
- Eller hvad du nu finder på af groteske dødsfælder...

I alt fald, klip væk netop som de skal til at dø, over til de stadig frie, som netop skal til at iværksætte deres planer. Lyder deres planer rigtig snu, er sværheden seks, ellers syv eller endda otte hvis de har tænkt sig noget virkelig storladent. Husk at de kan arbejde sammen!

Steder at arbejde med:

- De fire lagerhaller
- Pladsen ved havnen
- En pram ved kajen, fuld af tønder med brændevin
- Møllen (de enorme tandhjul af træ kan gå i gang hvert øjeblik det skal være!)
- Underjordiske gange og kloaker
- Rotternes rådssal og forrådsamre

Modstandere:

- Arurai!
- Horder af rotter
- Rottemænd med armbrøster og knive
- Krigshunde, giftslanger eller lignende efter behov

Når så de har gjort noget, kan det forhåbentlig udgøre en distraktion, der giver evt. tilfangetagne en chance for at flygte. En tilfangetagets flugt fra den visse død vil være et forhindringsslag mod en sværhed på 7/9. Efter deres hovedkuls flugt vil de flygtede kunne dukke op, hvor end det er mest dramatisk passende.

Det endelige sammenstød

Så er der lagt op til det helt store sammenstød. Er der nogle af Vore Hertes motivationer, der endnu ikke har været i spil, kan de med fordel kastes ind som benskænd nu. Har døde Gonerils hævner endnu ikke

bemærket at en anden render rundt med Gonerils ham, kan det kastes ind. Er der brug for ekstra, kan møllerens smukke søn Emmer på et eller andet halsbrækkende tidspunkt komme vandrende ind for at tale med sin bejler eller den, hvis liv han har reddet i kornet. Endelig er det en mulighed, at Arurai yderste nød kan afsløre sig som spilleren for den, der har spillegæld, og tilbyde eftergivelse for at slippe.

Vore Heltes puljer burde være ved at være lidt slidte efterhånden. For at vinde skal Vore Helte mellem sig først klare to slag for at overvinde håndlangere eller jage Arurai, og kan ikke ramme hende direkte. Til slut står de over for hende. For at overvinde kræves et slag mod en sværhed på 9 (hun er sej!, men husk at Vore Helte kan hjælpe hinanden). Man kan få et forsøg til mod en desperat og udmattet menneskefænger mod en sværhed på 8 eller så. Husk, at i begge tilfælde skal der være blodige og ydmygende konsekvenser for at fejle. Umiddelbart skal fejlslagne helte i alt fald rammes på deres motivationer (Emmer på højkant!), og er der nogen med puljer tilbage, der ikke har forsøgt sig, skal de have adgang til andet forsøg.

Når striden er afgjort, til rotters eller menneskers fordel, klip hårdt til rammehistoriens gamle mænd og deres røverhistorier...

Motivationer til rottefængerne

Klip ud og lad spillerne trække dem tilfældigt.

Du har spillegæld

Du har spillegæld til den skumle spiller Arurai, og spillegæld er æresgæld! Din sjæl har ingen ro før den er betalt, og rottefængertjansen er de bedste penge, der er at få lige nu. Du stjålet en fantastisk ost fra Harmara, som ingen osteelsker kan modstå. Med den kan du nok få rotterne til at danse efter din pibe!

Min ost er sublim 3

Du skylder dit liv

Da du var på flugt fra rasende bøller og gemte dig i et kornlager, slog ulykken til. Kornet skred og begravede dig levende. Uden hjælp fra by-møllerens søn Emmer var du død en forsmædelig død! Nu er Emmers familie ved at blive ruineret af rotterne, og du har en chance for at betale din gæld. Fra den mystiske heks Arurai har du skaffet en magisk katteham, der tillader dig at antage en kats skikkelse!

Jeg har en katteham 3

Hævn

Du havde en ven, en ven uden lige. Nu er hun død, en forsmædelig død. Det er op til dig at hævne hende, og hverken vinen eller søvnen vil have nogen sødme for dig, så længe Goneril er uhævnnet. Goneril var en talende kat, og hun forsvandt, revet bort af Ascalons brutale rotter. Du har erfaring som rottefænger fra arbejde i katakomberne under Mitras Renfærdiges tempel.

Fælder så lumske som nogen præst 3

Ydmyg elsker

Din elskede afviser dine tilnærmelser. Med en mild latter sagde han, at du er for hovmodig, og så længe du ikke kender til ydmyghed, vil du bare knuse hans hjerte. Derfor må du demonstrere ydmyghed for at vide dig værdig til hans kærlighed. Din elskede er møllerens smukke, unge søn Emmer, og hvad er mere ydmygt end at fange rotter? Af troldkvinden Datura (som er Morias' tante) har du købt en trylledrik, som kan forvandle dig til en rotte og låne dig rotters tungemål.

Min forklædning er perfekt! 3

Bilaget er også at finde bagerst i scenariet.

Den Største Auktion

Koncept

I *Den største auktion* sætter en mystisk fremmed købmand Ascalons elite på den anden ende med et rygte om, at han vil sætte Sandheden om Meningen med Livet til salg ved en auktion. Vore Helte blander sig, måske først for at undersøge, men de lokkes formentlig til at gå efter præmien. Den mystiske fremmede er dog kun et skalkeskjul, en håndduke for en edderkop fra Leng, som forsøger at fralukke byens bedsteborgere deres sjæles skatte. Den "sandhed" som edderkoppen har til salg er en gabende, endeløs afgrund af tomhed, og for at give folk lov til at byde på "sandheden" forlanger den fremmede de ting af dem, som de kunne have fyldt afgrunden med -glæden ved en elskers berøring, ens ligesindedes respekt. Efter at have hustlet sig ind til auktionen ender Vore Helte forhåbentlig med at konfrontere edderkoppen.



Forløb

Novellen har fem scener. Vore Helte har fra starten af deres normale to puljer på i alt 9 points, og i tredje scene får hver spiller endnu en pulje på 3 points. I scene to og fire skal spillerne bruge points på at komme frem, og forhåbentlig har de brugt ca. 6 af deres 12 points, når de kommer ind til den endelige konfrontation.

1: På kroen

Vore Helte sidder sammen i Lastens Hule og diskuterer rygter. Lidt efter kommer Morias' rige, dekadente og omfangsrige tante Datura ind, let beruset og opstemt. Hun hvisker lidt for højt til Morias at Underverdenens Slanger siger, at det er rigtig nok at købmanden fra Østen har den Sandhed som er til salg, og at auktionen vil være i aften i Påfuglens Palæ (som tilhører adelsfamilien Påfuglens Hus). Guderne er distraherede af Den Store Offerfest i Accaron og vil ikke blande sig. Hun, Datura er inviteret til auktionen -og det er Vore Helte næppe, har har. Lad spillerne udfritte hende lidt, og så går hun og de kan diskutere lidt. Klip før det bliver kedeligt, og hvis spillerne virker utilbøjelige til at tage maddingen er det OK at gøre dem opmærksom på, at det er meningen at de skal til auktionen ...ellers går vi bare videre til næste novelle. Eventuelle forsøg på at stjæle Daturas invitation vil lykkes, men det er hendes navn, der står på, og konflikten står ved indgangen.

Symbolik: At det er en trolddomskyndig som nævner Underverdenens Slanger som kilde antyder, at auktionen nok er et gustent foretagende. At guderne lader sig distrahere af ofre appellerer til Wilavers ugudelighed. Datura er en eventyrlysten livsnyder, hvilket også Vore Helte er.

2: Ved Påfuglens Palæ

Vore Helte skal enten overbevise dørvogterne om at lukke sig ind, eller liste sig forbi enten vagter eller sultne løver i haven. Åbenlys grov vold ved døren er en skidt idé. Det kræver et forhindringsslag fra hver spiller mod en sværhed på 5/7. Husk, alle skal slå, man kan ikke bare tage hinanden med ind. Kom på en komplikations som kræver slag, hvis de forsøger at komme ind flere på samme slag.

Døren vogtes af den massive eunuk-kriger Yobbar, Ascalons stærkeste mand, og den skænvøjede, androgyne steppenomade Khortama, som er hyrede af den fremmede købmand til at stå for sikkerheden. Den koldblodige Khortama står for sikkerheden for den fremmede Købmand, og er klædt i silkerustning og bevæbnet med krumme klinger i alle størrelser. Undgå omhyggeligt at sætte et køn på Khortama, tal uden om det. Brug Khortama og Yobbar som trussel til at holde konflikterne diskrete eller sociale indtil sidste scene.

Symbolik: Både eunukken og den androgyne vogter er kønstvetydige, som udgangspunktet for Vore Helte før de valgte køn. Det markerer dem som outsiders og markerer køn som usikkert og i spil.

3: De gyldne tåger

Inde i Påfuglens Palæ dufter det af både myrra og af fremmede, ukendte blomster. Gyldne tåger giver de opulente omgivelser et blødt og fortryllet skær sammen med tusind skinnende messinglamper. Smukke unge mænd og kvinder med guldforsirede jernringe om halsen (slaver) opvarter fyrsteligt i salen, mens kunderne venter på at blive lukket ind i auktionshallen. De narkotiske gyldne tåger får Vore Helte til at svømme lidt hen og tænke dybe, drømmende tanker.

Alle spillerne skal (kortfattet) give et bud på hvad de ville ØNSKE at meningen med viste sig at være. På den baggrund får de tildelt tre-points puljer. Skal de have lidt hjælp, kan du give et par eksempler: **Jeg fortaber mig i vin og elskov, Hemmeligheder giver herredømme.** Skriv Vore Heltens puljer ned her, så du kan appellere til de temaer i de næste scener.

Morias:

Lady Killer:

Wilaver:

Storebjerg:

Symbolik: Allerede her antydes, at man selv fylder tomrummet ud, og at dét giver en drivkraft. Slaverne antyder at al denne overdådighed købes med ulykke og ufrihed.



4: Intriger i Påfuglens Sal

Vore Helte har ikke store ressourcer som alle de fine folk, og må hustle for at have gode chancer, både for at komme videre og for at have noget at byde. Kort sagt er sagens orden intriger.

I den ene ende af salen er en stor port med svære messingbånd, under skarp bevogtning. Det er indgangen til auktionshallen.

Personale:

- *Khortama*, står for sikkerhed (Yobbar vogter stadig hoveddøren)
- Den meget smukke slave *Gulzar*, inddrages hvis slaverne inddrages (er mand eller kvinde alt efter tilbøjelighed hos den første, der henvender sig -husk: Tilbøjelighed, ikke køn)

Købere:

- Vismanden *Gentorius*. Han er en tynd, skægget, ældre herre og bærer simple, slidte klæder. Hans **skat** er et agern fra det tabte orakeltræ Dodona, hvis rødder nåede den grå oldtid og hvis grene nåede den fjerneste fremtid. Hans **længsel** er de lærdes respekt.
- Adelsdamen *Althea* af Påfuglens Hus. Hun er en tynd, kostbart men smagfuldt klædt ældre dame. Hendes **skat** er den smukke Gulzar. Hendes **længsel** er Husets magt og vælde.
- Slavehandleren *Parviz*. Han er en enormt tyk, skaldet, midaldrende mand iklædt en gylden silkekåbe. Hans **skat** er 200 talenter guld i en stor kiste. Hans **længsel** er hans elskers berøring.
- Troldkvinden *Datura* (som vi allerede har mødt på kroen). Hun er en buttet, midaldrende kvinde i en umådelig prægtig, juvelbesat men lidt slidt kjole. Hendes **skat** er heksefyrstinden Remanas mumificerede hånd. Hendes **længsel** er tungens brug.

Giv spillerne mulighed for at tale med bipersoner for både kulør og intrige. Giv dem mulighed for at knytte kimen til venskaber eller fjendskaber. Skub til dem for at gøre noget.

Sværhed 5: Få købere til at tale over sig om deres skatte.

Sværhed 6: Fralokke personalet hints om den fremmede købmand og auktionen (se hemmeligheder)

Sværhed 7: Bestjæle og/eller eliminere købere.

Ellers, improviser.

Hvis folk modstår alle forsøg på at skubbe dem til handling, kan Khortama forsøge at forhindre dem i at komme videre, forhindringsslag 6/8.

Hemmeligheder: Den fremmede købmand, som aldrig ses i dagslys, er fra bjergene nord for Otrar, fra det dystre plateau som kaldes Leng. I auktionshallen er der et stort forhæng, Sandheden er gemt bag det. Der er Købmanden har to vagter er tomme rustninger. Gulzar har haft mareridt om kæmpeedderkopper, siden købmanden kom.

Symbolik: De fantastiske skatte, køberne tror de kan vinde prisen med, er slet ikke det der er på højkant. Det er deres længsler, der er de sande kostbarheder her. Bemærk at Daturas længsel, "tungens brug", kan dække over både madglæde, taleglæde og andet.

5: Den største auktion

Auktionshallen bliver åbnet. Forgyltde søjler forsvinder op i mørket under loftet. Der hænger lasede, støvede slør på væggene og højt mellem søjlerne i den dunkle hal. Khortama lukker folk ind, uden tjenere og lakajer (som ikke er indsats), og lukker dørene men bliver selv udenfor. Der er et en forhøjet scene i den anden ende af hallen, og bag scenen er der et stort, støvet sort forhæng. På scenen, ved hver ende af forhænget, står en stor kriger i en tung, heldækkende (og tom, men det kan man ikke se) rustning med en enorm, pigbesat stridskølle.

Købmanden kommer frem bag forhænget, og så går det løs! Han er en mager mand med skæve øjne og gusten hud, iført mørkt fløjlså man i den dunkle hal næsten kun kan se ansigt og hænder. At spille **købmanden** kræver en ganske særlig fysisk mimik af spillederen, for købmanden er en marionet, der kontrolleres af en kæmpeedderkop skjult i mørket under loftet. Sæt et snedigt men stift smil på dit ansigt og løft armene op foran dig med lidt løse håndled, som om dine arme bliver holdt og styret af snore der sidder fast i håndleddene. Gestikulér gerne med arme og hænder, peg, tag eller vink, men husk at du er styret af snore, leddeløs og dinglende. Når du henvender dig til en spiller, så vend hele kroppen mod spilleren i et ryk men lad armene stoppe en brøkdel af et sekund efter kroppen (der styres af en snor i nakken). Og husk dit stive, snedige smil, for du har ikke andre udtryk.

Auktionen går i gang, og købmanden kræver, at køberne skal bevise at de mener det alvorligt. Købmanden taler med to købere (fordi flere er kedeligt). De fremviser stolt deres skatte, men købmanden affejer dem og siger at det kommer vi til senere, men nu vil han blot have et tegn på deres vilje. Han forlanger at de lægger noget andet frem, og han nævner deres længsel. Den ene biperson går med til det, købmanden gestikulerer og en gylden, glitrende sky svæver fra offeret op i mørket under loftet. Den anden nægter og trækker sig rystet tilbage. Vælg de to ud fra, hvem Vore Helte har haft noget at gøre med i 4. scene. Tages Altheas længsel, begynder væggene at slå fine sprækker.

Nu vender købmanden sig mod Vore Helte og beder dem om beviser på seriøsitet. Tænk de lidt hurtigt kan de selv finde på et eller andet af indre værdier at lægge frem, accepter med et stift smil hvis det er fedt eller afvis med et modforslag og et lige så stift smil hvis det er en billig undvigemanøvre. Er de ikke proaktive, vil købmanden selv forlange et bevis af dem. Her kan du passende udnytte deres egne idéer om de værdifulde ting i livet: De har fortalt dig det, da de gav sig selv puljer i scene tre. Brug ikke selve puljen, men omformuler lidt. Eller de kan nægte at lege med, og så vender købmanden sig til den næste.

På nuværende tidspunkt vil Vore Helte højst sandsynligt begynde at gøre noget drastisk ved sagen: Snige sig om bag forhængen, undersøge hvor den gyldne tåge går hen, blive nærgående overfor købmanden eller andet, som vil tilspidse situationen drastisk. Gør de ikke det, må du skubbe hårdere og mere åbenlyst urimeligt til dem. Købmanden beder også om bud og indkasserer også skatte fra de, der har lagt pant (dette er åbenlyst snyd som auktion!) udvælger og tager en køber om bag forhængen. Der lyder et fortvivlet skrig, og købmanden kommer frem og siger "alligevel ikke interesseret, næste" og byder en af Vore Helte op. Så MÅ de vel for pokker gøre noget.



Vagterne er meget truende at se på, men hvis det kommer til alvorlig konfrontation vil de og købmanden falde leddeløse om, og en rasende, pony-stor kæmpeedderkop fra Leng firer sig på sin tråd ned fra loftet for at æde de formastelige. Klatrer man på søjlerne op under loftet, vil man opdage Edderkoppen fra Leng. Lykkes det at snige sig om bag forhængen, finder man sig vaklende på kanten af en gabende, uendelig, sort afgrund af tomhed.

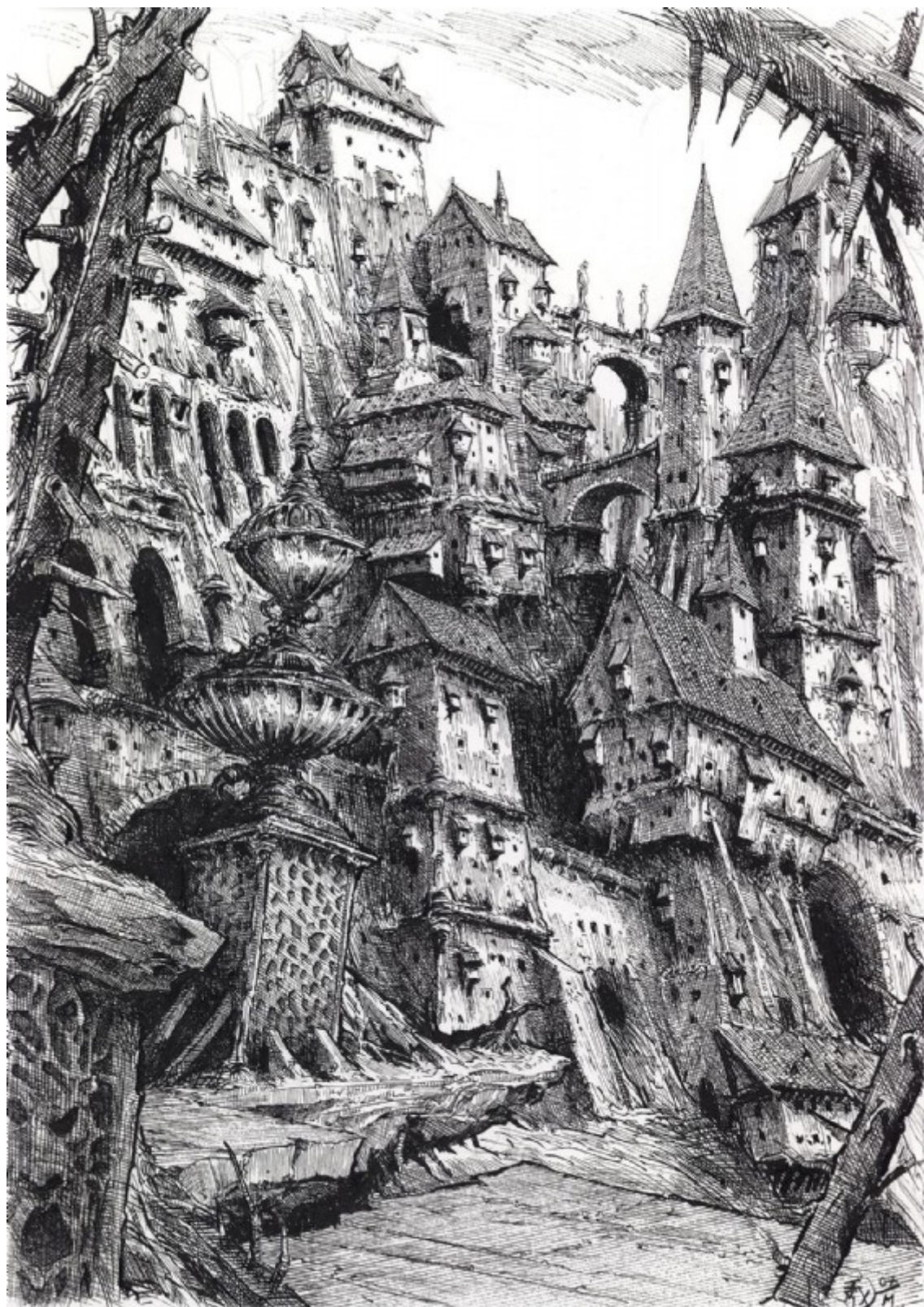
- At forsøge at skaffe sig oplysninger kræver slag mod en sværhed på 6.
- Kæmper man mod edderkoppen, er 7 nok til at holde den stangen og ikke blive lemlæstet, og 10 kan dræbe eller fordrive den (et og samme slag).

Hvis de besejrer edderkoppen kan de finde længslerne som støvet-gylden honning på dens flanker. Og i øvrigt må du runde af, som det nu kan passe. Hvis selv deres bedste indsats ikke kan besejre edderkoppen, vågner de op i Lastens Hule med grufulde tømmermænd, og en grufuld følelse af noget dyrebart, der mangler.

Symbolik: Der er smurt så tykt på her, at det skulle være rimelig ligetil. Ud over at være en pokkers badass magisk kæmpeedderkop fra Leng er den og købmanden selvfølgelig symbol for den slags, der lokker folk til at opgive umiddelbare og livsnære værdier til fordel for tågede løfter om evig sandhed og frelse. Afgrunden er fraværet af en forud-givet kosmisk mening, som altid i Sword & Sorcery.

Hust at føje på hvordan det her lyder som røverhistorier på en knejpe et par århundreder senere.

Trende kro



Koncept

Kroen er en labyrint af tilbygninger og udvidelserne, og ingen ved, hvor stor kroen er, eller hvor de præcise grænser mellem de tre kroer går, selvom alt personale og alle stamgæster ved, om de er i den ene eller den anden kro. Stedet er vævet ind i intriger og sørgelige skæbner, som er låst fast i gamle magtkampe, og de kan ikke komme ud af dette væv. En nat kommer de fire lykkeriddere til kroen hver for sig, og hver af dem involveres i sin del af intrigerne, og hver især bliver de katalysator for en central person i intrigen, og det sætte tingene i sving. I forklædning kommer de til at intrigere mod hinanden, og når fire blodtørstige, hævngherrige dagsordener støder sammen, går det galt. Historien er en skæbneberetning, hvor Vor Helte opsluges af en intrige, som ikke kan ende lykkeligt, og det handler fra lykkeriddernes perspektiv om, hvor meget de lader sig opsluge af de destruktive intriger, som kun kan ende med undergang.

Det er en tragedie!

Setupet med masker og forviklinger kan virke som et oplæg til komedie. Kapitlet bør være en tragedie af den slags, som er lidt sjov, men som sagerne bliver værre og kammer over, stivner smilet og blodet fryser. Til det formål har du som spilleleder denne sætning som værktøj:

"Det er ikke morsomt, det er en tragedie!"

Det skal siges med fuldstændig alvorlig og streng mine, uden antydning af smil eller ironi. Brug den til at slå ned, når folk griner og spiller for laughs. I starten vil det i sig selv være en komisk effekt, som vil blive mødt med undertrykte fnis, men som det gentages vil det give en effekt af forskygget gru: Hvor galt vil det her gå? Når kapitlet når til 3. fase, *Grumme gerninger*, bør det morsomme have fortaget sig og en alvorsfuld stemning herske omkring bordet. Det er nødvendigt for at 4. fase, *Afsløring!*, kan have sin fulde dramatiske effekt. Det bør være en lettelse, når spillet vender tilbage til røverhistorier-om-lykkeridderne metalaget.

Dramatis personae

- *Aqila*, bandleder og mor til...
- *Bahadur*, søn af Aqila, forsmået elsker for Darya og rival til...
- *Constans*, håndlanger for Aqila og bejler til...
- *Darya*, slavinde for Aqila og sørger over myrdede...
- *Eskandar*, forlovet med Darya, myrdet af Constans på foranledning af Aqila, for Bahadurs skyld.

Nu vil Aqila have ram på Bahadur, som vil have ram på Constans, som vil have ram på Darya, som vil have ram på Aqila. Hver især skaffer de en af Vore Helte til at agere som deres hævner, da de ikke kan handle direkte.



Struktur

Hele handlingen finder sted hen over en enkelt nat på kroen. Tre af spillerne får på forhånd udstukket pagter med tre af de involverede (Aqila, Bahadur og Constans). Med missionen følger en forklædning, som kan udløse en bonuspulje, hvis man afslører sig til sidst. Desuden følger en pulje knyttet til forskellige dele af kroen, med hvilken man gennem hele scenariet kan trække på sin arbejdsgivers hjælp ved at beskrive kroen.

1. **Pagten:** Den fjerde spiller åbner spillet ved at blive budt op til dans af Darya og rekrutteret som hendes hævner, og får derved sin mission. Gør det klart for spilleren, at det er meningen at der skal accepteres (og vælg en spiller, som vil være tilbøjelig til at gå med på legen).
2. **Skumle intriger:** De andre spillere kommer forklædte på banen og intrigerer, søger oplysninger og adgang. De kan endnu ikke få ram på deres primære mål, som er beskyttede eller fraværende. Et forsøg på at lave et move til hver.
3. **Grumme gerninger:** Så kommer målene frem fra deres gemmer, og det er tid til at rykke. Men når den første af Vore Helte laver sit move, udbryder sandsynligvis kaos, hvilket giver både muligheder og benspænd til de andre af Vore Helte. I det store og hele unddrager målene sig stadig, og man får ram på dobbeltgængere, livvagter og selvfølgelig andre af Vore Helte.
4. **Afsløring!:** Vore Helte får nu adgang til bonus-puljer for at afsløre deres sande identiteter, samtidig med, at målene kommer helt åbent frem. Blodigt kaos og flammer fortærer kroen.
5. **Epilog:** De få overlevende kravler ud til solopgangen.



Økonomi: Hver spiller får fra start en *3 points kro-beskrivelses-pulje* oven i sine egen i alt 9 pulje-points, og loves en fremtidig bonuspulje for afsløring. I 1. fase er der ingen slag. I 2. fase er der et slag pr. person mod en sværhed på ca. 6. I 3. fase er der ca. 1 slag mod sværhed 6 ELLER spiller-mod-spiller. I fase 4 får de adgang til en 2-points afsløringspulje, som kan lægges direkte oven i andre slag, og så vil resterende pulje-points formentlig brænde op i heftig spiller-mod-spiller ild. I 5. fase spenderes ingen points. Generelt fører fejlede slag bare til pinlige situationer i fiktionen og til ikke-opnåede mål, men hindrer ikke Vore Helte videre eller rammer dem på puljerne.

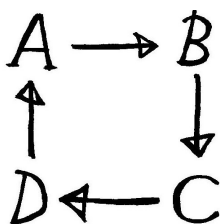
Intrigen i detaljer

Darya var engang fri, lykkelig og ombejlet. Hun var forlovet med den smukke og galante Eskandar, og blev samtidig skandaløst men fornøjeligt bejlet til af Constans, mens hendes tidligere, nu vragede elsker Bahadur smægtede i baggrunden. Men det kunne ikke vare ved! For smuglerbandelederen Aqila blandede sig. Han er far til Bahadur og Constans er hans håndlanger.

For at skaffe sin søn Bahadur vej til Daryas hjerte fik Aqila sin håndgangne mand, Constans, til at myrde Eskandar, den forlovede. Da den ene af de to mænd i Daryas liv nu havde tilsværtet sig selv ved at myrde den anden, skulle der blive plads til Bahadur, men ak! Darya ville ikke vide af Bahadur, og Bahadur nægtede at følge sin fader Aqilas råd og tage Darya med magt. I raseri sørgede Aqila for at få ruineret Darya og indkasserede gælden, så Darya blev hendes slave ... indtil Bahadur kom til fornuft eller glemte hende, hvilket dog ikke er sket.

Nu syder Aqila af raseri over sin søn Bahadur og ønsker at se ham ydmyget og knækket. Bahadur håber at kunne vinde Daryas hjerte tilbage ved at myrde Constans. Constans er optændt af harme over at Darya stadig afviser ham trods alt, og vil se hende knust. Darya holder Aqila ansvarlig for sin ulykke og Eskandars død, og tørster efter hendes hjerteblod.

Mere simpelt fungerer det sådan her:



Right? Med den forsvundne "E"

manglende i midten, så at sige.

Altså, vi har en ustabil situation på kanten af totalt sammenbrud. Så træder Vore Helte ind på scenen. Og det er sådan set historien her.



Byggeklodser

Her er løselige beskrivelser af kroens dele (som spillerne også får udleveret som kro-puljer) samt en liste af navne, som kan bruges på tjenere, håndlangere og gæster. Kroen kommer i spil gennem puljer. Hver spiller får en Kro-pulje – *Den ene kro, Den anden kro, Den tredje kro og Mellem kroerne.*

- **Den ene kro** – Sodede murstensvægge oplyst af fakler. Jernbeslag holder de smuldrende mure sammen, og hver morgen poleres beslagene og renses for rust. Tønder med øl og vin er opstillet i hjørner og hænger under hvælvede lofter. Uanset hvilken etage man er på, føles kroen, som om den ligger under jorden. *Daryas forkæmper.*
- **Den anden kro** - Væggene er beklædt med tunge vægtæpper, som nogen påstår er vævet af silke fra edderkopperne i Leng. Små stearinlys på de solide egetræsborde oplyser knapt kroens lokaler, og stedets gæster synes at være tavse skygger. Der dufter lunt af øl og mjød. *Bahadurs forkæmper.*
- **Den tredje kro** - Trævæggene er bemalede med falmede billeder af mænd, kvinder og dyr. Nogle danser, andre er fanget i intime øjeblikke. Store, lyse vinduer fedtede fra dagens madlavning og aftenens udskejelser poleres af tjenestepiger, og deres arbejdende kroppe mod vinduerne minder om danserne fanget i hede øjeblikke på væggene. Kold, krydret lys vin serveres for gæsterne. *Constans forkæmper.*
- **Mellem kroerne** - Vægge sammenstykket af træ og sten, sodede vægtæpper dækker støvede vinduer. Gulvet er en blanding af fliser og træstykker beskidt af krydret vin, øl og mjød. Smalle passager dækker over små nicher, hvor gæster sidder uset, men tjenestepersonalet bruger de næste use, smalle passager til hurtigt at komme rundt i kroerne. *Aqilas forkæmper.*

Navne som kan deles ud til vilkårlige gæster, tjenere og håndlangere: Abidan, Asenath, Behnam, Clopas, Eran, Faridun, Hadassa, Jahan, Jubal, Mara, Mojgan, Obed, Ram, Roshni, Sela, Teman, Zilpah

Pagten

Tre af spillerne får udleveret et bilag med mission, forklædning og kropulje. Gem den sidste plads til en spiller, der vil være tilbøjelig til at spille med på en fortvivlet slavindes nødråb om hævn (ganske uanset spilpersonens køn!). Spil en scene med den fjerde, som sidder i den ene kro mens tre gale krøblinge spiller op på strygere, og den smukke Darya i florlette gevandter og gulforsirede lænker danser for gæsterne i den skumle hvælving. Lad Vor Helt beskrive sig, forklædt med falsk skæg på grund af emsige kreditorer. Hun byder Vor Helt op til en hed dans, mens de andre gæster hujer og ler, men hendes ansigt er blegt og alvorligt (husk, det er en tragedie). Som de to danser fyrigt og lidenskabeligt, ser hun Vor Helt dybt i øjnene og hvisker *"Jeg er offer for en forfærdelig uret. Både min kærlighed og min frihed er blevet stjålet fra mig. Intet kan jeg tilbyde dig udover mig selv, hvis du kan tage mig. Vil du være min hævner, smukke fremmede?"* CUT, før der kan blive fumlet og sludret. Fortæl om nødvendigt, at der ikke rigtig er en historie hvis h/n siger nej.

Skumle intriger

Giv Daryas hævner sin mission og lad en af de andre beskrive sin entre og spille sit forsøg på at tage hul på sin mission. Med mindre forsøget er et eller andet fuldstændig galt, sættes sværheden til 6. Er forsøget trivielt, kastes en komplicerende faktor ind, som kan forsvare at sværheden drives op til 6. Men husk, det er hvisken i krogene, hemmelige døre og forræderi, der er dagsordenen nu, ikke blodige knive. Som udgangspunkt møder folk ikke deres eget mål (men evt. de andres) Derefter følger en af de andre tre af Vore Helte, og en til, og til sidst Daryas forkæmper, som med hendes hjælp sendes ud på jagt efter Aqila. Husk at slå strengt ned på humor!

Grumme gerninger

Nu kommer der lig på bordet. Mere eller mindre uskyldige civile gæster og tjenere dør så let som ingenting, når det kommer til skærmydsler. Sæt én af Vore Helte (de behøver ikke agere i samme rækkefølge som før) i en situation, hvor de har en fristende god chance for at forfølge deres mål, hvis bare de kaster sig ud i drabelig og blodig aktion. Målet bliver dog kun lemlæstet og maltrakteret, ikke dræbt (det må vente til næste fase). Dette burde udløse betragtelig kaos, som de andre kan agere på. Generelt er nogenlunde fornuftige handlinger sværhed 6, MEN der bør her være mindst én situation, hvor en af Vore Helte har en chance for at rykke mod sit mål, men målets hævner er til stede, og det kommer derfor formentlig til maskeret spiller-mod-spiller konflikt. Efter denne fase bør der være åben men ret kaotisk krig på kroen. Slå nok sagesløse ihjel på forfærdelig vis til at der er anslået en ikke-morsom stemning som optakt til næste fase.

Afsløring!

Nu får spillerne udleveret deres afslørings-puljer, dvs. du fortæller at de har dem, puljer på to points som helt specielt kan spenderes direkte sammen med en anden pulje. Det burde lægge i ovnen til grumme og dramatiske konfrontationer. Og under kaos bryder kroen i brand, for det er vildt fedt at kæmpe i en brændende bygning!

Generelt kan man nu frit dræbe eller på anden vis hærge sine mål ved først at klare et sværhed 5 for at jage eller fjerne håndlangere, og så et sværhed 6 slag for at få ram på målet, som ellers slipper definitivt væk. ELLERS er der måske andre af Vore Helte til stede, og så bliver det straight up spiller mod spiller. Forvent storladent drama med afsløringer, men skub hårdt videre til action andetsteds. Generelt dør bipersoner ret let, gerne proklamerende deres kærlighed, had og fortrydelser, for dette er en tragedie. Selv hvis en hoved-biperson slipper væk, kan de blive collateral damage i andres kampe, for generelt bør de fleste eller alle dø.



Epilog

Flammer rejser sig som røde tunger mod det blege daggry. Sorte røgsøjler omgiver hver af flammetungerne, og som nye skyder frem af vildniset af bygninger, kollapse vægge og tage. Hemmeligheder og løgne går op i flammer ledsaget af ildens buldren og træværkets knagen. Gennem vinduer ses de døendes desperate forsøg på at flygte inden flammerne indhenter dem.

Vore Helte og enkelte andre overlevende kravler omtumlede og udmattede ud af de brændende bygninger. Lad Vore Helte møde og tale med hinanden, men gør det klart at der ikke er mere at slås om her. Klip til røverhistorier.

Missioner

Forkæmper for bandelederen Aqila

Smugleren Aqila er en slyngel men også en gammel ven, du har gjort mange gode forretninger med, så da hun beder dig om en tjeneste, kan du ikke sige nej. Hendes søn og arving Bahadur har trodset og ydmyget sin gamle mor, som dog ikke kan handle mod ham uden at udløse splid og fremstå som en led tyran. For at ikke Aqilas livsværk skal være forspildt, må Bahadur ydmyges, så hans hovmod knækkes, og hans mor Aqila kan samle ham op igen. Men det må være hemmeligt!

Forklædning: En silkefrakke med en pude-vom indsyet. I den kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Aqilas hjælp og beskrive stedet.

- **Mellem kroerne** - Vægge sammenstykket af træ og sten, sodede vægtæpper dækker støvede vinduer. Gulvet er en blanding af fliser og træstykker beskidt af krydret vin, øl og mjød. Smalle passager dækker over små nicher, hvor gæster sidder uset, men tjenestepersonalet bruger de næste usete, smalle passager til hurtigt at komme rundt i kroerne.
-

Forkæmper for den forsmåede elsker Bahadur

Den poetiske sjæl Bahadur er en kær gammel ven, som tidligere har reddet dig ud af en slem knibe ved at trække i de rette tråde. Bahadur er søn af smuglerbandelederen Aqila, og har mindeligt bedt dig om hjælp. Han er forhindret i at trøste sin elskede Darya, fordi hun plages og bestormes af hans mors grumme yndlingshåndlanger Constans. Stakkels Bahadur er i unåde hos sin mor, og der er kun én løsning: Constans må væk. Kun således kan kærligheden sejre.

Forklædning: En folderig rød kappe med en dyb hætte. I den kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Bahadurs hjælp og beskrive stedet.

- **Den anden kro** - Væggene er beklædt med tunge vægtæpper, som nogen påstår er vævet af silke fra edderkopperne i Leng. Små stearinlys på de solide egetræsborde oplyser knapt kroens lokaler, og stedets gæster synes at være tavse skygger. Der dufter lunt af øl og mjød.
-

Forkæmper for den ydmygede bejler Constans

Side om side har I kæmpet mod den Røde Trolldands marionet-krigere, og nu har Constans brug for din hjælp. Han frelste dit liv, og nu indkaldes æresgælden. Den grusomme og hovmodige kvinde, Darya, må straffes og knækkes for sine onde gerninger mod sin stakkels, hengivne bejler Constans! For hende har Constans gjort så meget, beskyttet hende mod hendes skinsyge og besidderiske elsker, dækket over hendes opsætsighed mod deres herskerinde, bandlederen Aqila, og taget hårde straffe, der tilkom hårdhjertede Darya. Constans' håb er næsten udsłukt, kun du er tilbage!

Forklædning: En halvmaske af sort læder og ibenholt. I den kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Constans' hjælp og beskrive stedet.

- **Den tredje kro** - Trævæggene er bemalede med falmede billeder af mænd, kvinder og dyr. Nogle danser, andre er fanget i intime øjeblikke. Store, lyse vinduer fedtede fra dagens madlavning og aftenens udskejelser poleres af tjenestepiger, og deres arbejdende kroppe mod vinduerne minder om danserne fanget i hede øjeblikke på væggene. Kold, krydret lys vin serveres for gæsterne.

Forkæmper for den fortvivlede slavinde Darya

Hun bød dig op, du så ind i hendes hjerte og fattede medlidenhed. På den grusomme smuglerbandleder Aqilas bud blev Daryas forlovede Eskandar myrdet. Og som om Eskandars død ikke var nok, brugte Aqila sine korrupte forbindelser til at overtage og indkræve gammel gæld, og tog dermed stakkels Darya som slave. Nu plages og ydmyges hun af Aqilas pak, der holder hende fanget her i kroen. Der er kun én vej til frihed og retfærdighed: Aqila må dø! I nat!

Forklædning: Et falsk skæg, du bærer for at undvige emsige kreditorer. I det kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Daryas hjælp og beskrive stedet.

- **Den ene kro** – Sodede murstensvægge oplyst af fakler. Jernbeslag holder de smuldrende mure sammen, og hver morgen poleres beslagene og renses for rust. Tønder med øl og vin er opstillet i hjørner og hænger under hvælvede lofter. Uanset hvilken etage man er på, føles kroen, som om den ligger under jorden.

Spilpersonerne



α Menu-vore Helte ω

Bemærk at alle spilpersonerne kan være mand eller kvinde, det vælger spilleren selv, helt frit.

Morias, magiker

Morias er af rig købmandsslægt, som har bygget formuen ikke kun på snuhed, men også på trolddomskunst. Morias begærer dog det søde liv frem for grumme pagter og forbudte bøger, og vil NÆSTEN lige så gerne holde sig fra de mørke kunster, som h/n begærer luksus, hæder og spænding. Søger overflod af frygt for døden. Høj, mørkhåret, elegant og charmerende. Med forbudte kunster kan Morias ved hjælp af grufulde ånder nedkalde forbandelser eller skabe illusioner.

Lady Killer, dræber

Lady Killer er en ung adelig fra en håbløst forgældet slægt. Egentlig er navnet Muril, men kælenavnet hænger meget fast. H/n fører sig frem som glamourøs adelig, men føler sig klumpet og usikker bag facaden og det lidt slidte fine tøj. Lady Killer er snigmorder, og holder derved sin slægt fra fuldstændig ruin ...både ved at tjene penge, og ved at få de mest besværlige kreditorer til at gå væk. Døden er Lady Killers følgesvend. Hvad enten det er ved et prik af en lille kniv, et puf ved toppen af trappen eller en dårlig rejse, følger døden ved h/ns hæl som en trofast hund. Det er så nemt at gøre, så svært at lade være, selv om Lady Killer oftest ikke har lyst.

Wilaver, profet

Wilaver, uægte barn af en umådelig respektabel slægt, er altid med på den nyeste religiøse mode ...eller lidt forud. Efter sin bratte exit fra den religiøse orden Mitras Renfærdige Betragtere af Evigheden har h/n tjent sit brød som freelance-profet, eller for at sige det mere korrekt, charlatan. Wilaver er begavet med hurtige fingre, sølvtunge, et skarpt øje for menneskeligt frygt og begær, og et talent for at hykle sublim fromhed og religiøs hengivelse. H/n vil i lidt ærlige stunder kalde sit mål rigdom, spænding og hæder. I meget ærlige stunder, at tage røven både på fromme fjolser og på de guder, der tillader en verden fuld af hæslig uretfærdighed.

Storebjerg, slyngel

Storebjerg er en barbar fra det Kolde Nord, som er drevet til Ascalon af sin glubende appetit på civilisationens søde frugter. Storebjerg er atletisk, hårdfør, snu og lige så lille, som navnet er stort. Det var ikke nemt at være en lillebitte barbar i det Kolde Nord, og det er det måske heller ikke her i Sydens Sol, men det er så meget mindre svært, at livet er en fest. Her kan man nå virkelig langt på at folk undervurderer én både som barbar og som undermåler. Storebjerg griner ad det, gerne på vej ud af vinduet med pengene.

α Menu- Historier ω

I kan frit vælge rækkefølgen af hvilke kapitler I spiller. I kan nå ca. tre.

På varme nætter, når heden fra sommersolen ikke forlader de smalle gader i byen på højen, samles gamle mænd på skamle og stole om lerkrus med krydret vin stillet på vakkelvorne borde.

“En aften, under et drikkelag, udfordrede de fire lykkeriddere hinanden til at vove at stjæle Lichkongens sagnomspundne juvel. Hver især mente de at have den snedigste plan, som kunne formå hvad så mange andre var døde eller værre under forsøget på at opnå.”

Mens smeden klarer halsen med en slurk krydret vin, tørrer nålekræmmeren sveden af panden og slår sin ring mod sit krus for at få ro blandt tilhørerne. Han kan en historie om de fire.

“En gang kom de fire lykkeriddere til en handelsmand, der havde problemer med rotter. Han skulle bruge en rottefænger til at løse sit problem, og han havde allerede mistet fire. Hvad han ikke vidste var, at rotterne havde skaffet deres egen fænger, en menneskefænger!”

Efter latteren er døet bort, kigger mange nysgerrige øjne på de gamle mænd. Kvinder, børn og unge mænd har samlet sig om fortællerne.

“Det hændte for længe siden at en mystisk købmand fra fjerne egne holdt en auktion for byens spidser, om Sandheden. De fire lykkeriddere sneg sig med til den største auktion, for en chance for at få Sandheden, og for at se, hvad de rige og mægtige mon ville byde for den. Hvad der gemte sig bag bag forhænge, hviskes der stadig frygtsomt om.”

Varmen er begyndt at sive bort under den åbne stjernehimmel, publikum skutter sig og kigger ud på den mørke horisont, hvor månen er på vandring. Der er tid til endnu en historie.

“Der er en kro, der er så gammel, at den ikke har noget navn, og så vildtvoksende, at stamkunderne påstår, at den ikke er een men tre kroer. Hver nat er der en slavinde, der danser sin mands død, mens hun venter på at en hævner skal byde hende op. En nat kom de fire lykkeriddere til kroen.”

Da den sidste historie er fortalt, rejser de gamle mænd sig, tømmer deres krus, strækker sig og går hjemad. Gaderne tømmes for publikum, og Ascalons indbyggere går til ro.



(Spilleleder-oversigtsark)

Morias, magiker

Morias er af rig købmandsslægt, som har bygget formuen ikke kun på snuhed, men også på trolddomskunst. Morias begærer dog det søde liv frem for grumme pagter og forbudte bøger, og vil NÆSTEN lige så gerne holde sig fra de mørke kunster, som h/n begærer luksus, hæder og spænding. Søger overflod af frygt for døden. Høj, mørkhåret, elegant og charmerende. Med forbudte kunster kan Morias ved hjælp af grufulde ånder nedkalde forbandelser eller skabe illusioner.

Faste puljer: *Livet er smukt* 4

Forbandelser og vrangbilleder 5

Lady Killer, dræber

Lady Killer er en ung adelig fra en håbløst forgældet slægt. Egentlig er navnet Muril, men kælenavnet hænger meget fast. H/n fører sig frem som glamourøs adelig, men føler sig klumpet og usikker bag facaden og det lidt slidte fine tøj. Lady Killer er snigmorder, og holder derved sin slægt fra fuldstændig ruin ...både ved at tjene penge, og ved at få de mest besværlige kreditorer til at gå væk. Døden er Lady Killers følgesvend. Hvad enten det er ved et prik af en lille kniv, et puf ved toppen af trappen eller en dårlig reje, følger døden ved h/ns hæl som en trofast hund. Det er så nemt at gøre, så svært at lade være, selv om Lady Killer oftest ikke har lyst.

Faste puljer: *Smilet er selvsikkert* 3

Døden er min skygge 6

Wilaver, profet

Wilaver, uægte barn af en umådelig respektabel slægt, er altid med på den nyeste religiøse mode ...eller lidt forud. Efter sin bratte exit fra den religiøse orden Mitras Renfærdige Betragtere af Evigheden har h/n tjent sit brød som freelance-profet, eller for at sige det mere korrekt, charlatan. Wilaver er begavet med hurtige fingre, sølvtunge, et skarpt øje for menneskeligt frygt og begær, og et talent for at hykle sublim fromhed og religiøs hengivelse. H/n vil i lidt ærlige stunder kalde sit mål rigdom, spænding og hæder. I meget ærlige stunder, at tage røven både på fromme fjolser og på de guder, der tillader en verden fuld af hæsleg uretfærdighed.

Faste puljer: *Se, jeg holder dit håb* 6

Forbandet være guderne 3

Storebjerg, slyngel

Storebjerg er en barbar fra det Kolde Nord, som er drevet til Ascalon af sin glubende appetit på civilisationens søde frugter. Storebjerg er atletisk, hårdfør, snu og lige så lille, som navnet er stort. Det var ikke nemt at være en lillebitte barbar i det Kold Nord, og det er det måske heller ikke her i Sydens Sol, men det er så meget mindre svært, at livet er en fest. Her kan man nå virkelig langt på at folk undervurderer én både som barbar og som undermåler. Storebjerg griner ad det, gerne på vej ud af vinduet med pengene.

Faste puljer: *Du undervurderer mig* 5

Livet er smukt 4

Morias, magiker

Morias er af rig købmandsslægt, som har bygget formuen ikke kun på snuhed, men også på trolddomskunst. Morias begærer dog det søde liv frem for grumme pagter og forbudte bøger, og vil NÆSTEN lige så gerne holde sig fra de mørke kunster, som h/n begærer luksus, hæder og spænding. Søger overflod af frygt for døden. Høj, mørkhåret, elegant og charmerende. Med forbudte kunster kan Morias ved hjælp af grufulde ånder nedkalde forbandelser eller skabe illusioner.

Faste puljer: *Livet er smukt* 4

Forbandelser og vrangbilleder 5

System:

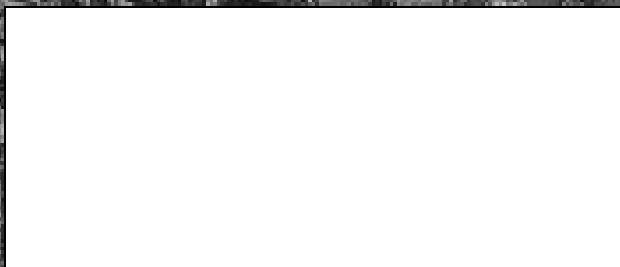
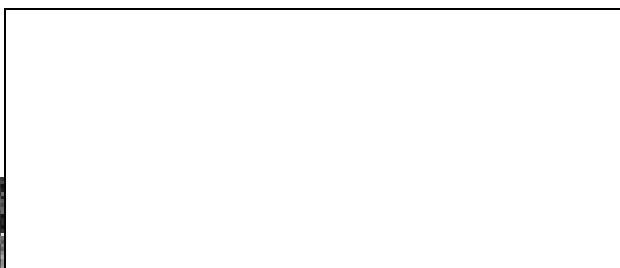
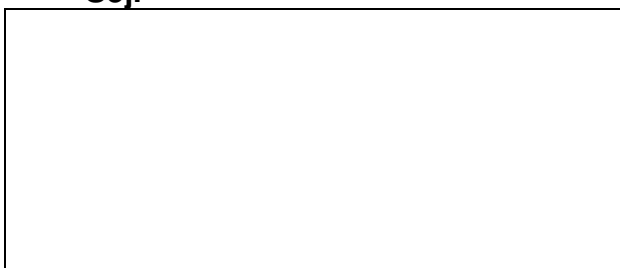
For at gøre noget drastisk skal man aktivere en pulje ved at bringe dens tema i spil og spendere et eller flere points. Man slår 1d6 + spenderede pulje-points mod en sværhedsgrad. En anden spiller kan assistere slaget ved at betale 2 points for hvert ekstra +1 til slaget (dvs. 4 points for +2). Efter et kapitel går alle midlertidige puljer væk og de permanente fyldes op.

Legenden om ...

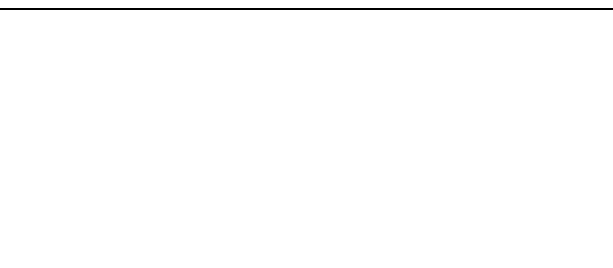
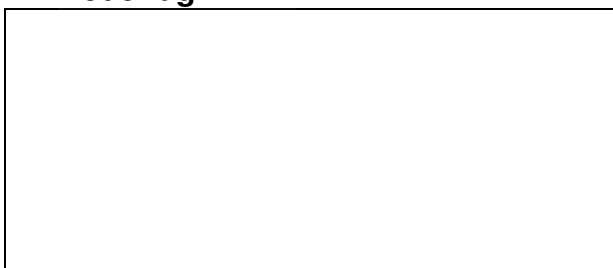
Morias, der lagde fortidens ånder til hvile for at sone de blasfemiske pagter, som Morias' slægt af købmænd havde bygget deres formue på. Men mørkekunstnerne kunne Morias ikke holde sig fra. I de øde egne af Argos havde familien overtaget markeder nær og fjern, og herfra drog Morias for leve det søde liv og studere sorte bøger. Bag Morias' ryg hviskes det, at Morias er på flugt fra dæmoner, som slægten ikke har kontrol over.

Og således hændte det, da det endte med ...

Sejr



Nederlag



I Stygia fandt Morias hvile ved floden Styx' bredder. Den sidste af de syv dæmoner fra Dødekongens hof var manet i jorden, og dermed var det sidste minde om Morias' slægt og dens gerninger, som Morias selv bar på, lagt i graven, og Morias udåndede. Morias' frænder lagde Morias på en båd, som de skænkede glemslens flod Styx. Således ender beretningen om Morias.

Lady Killer, dræber

Lady Killer er en ung adelig fra en håbløst forgældet slægt. Egentlig er navnet Muril, men kælenavnet hænger meget fast. H/n fører sig frem som glamourøs adelig, men føler sig klumpet og usikker bag facaden og det lidt slidte fine tøj. Lady Killer er snigmorder, og holder derved sin slægt fra fuldstændig ruin ...både ved at tjene penge, og ved at få de mest besværlige kreditorer til at gå væk. Døden er Lady Killers følgesvend. Hvad enten det er ved et prik af en lille kniv, et puf ved toppen af trappen eller en dårlig reje, følger døden ved h/ns hæl som en trofast hund. Det er så nemt at gøre, så svært at lade være, selv om Lady Killer oftest ikke har lyst.

Faste puljer: *Smilet er selvsikkert* 3

Døden er min skygge 6

System:

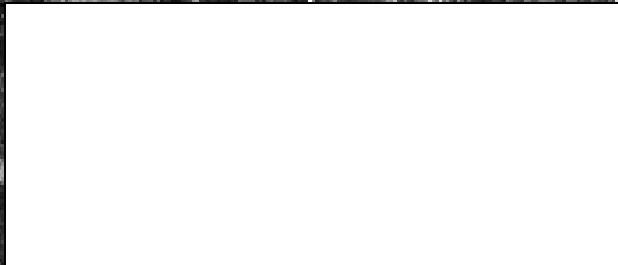
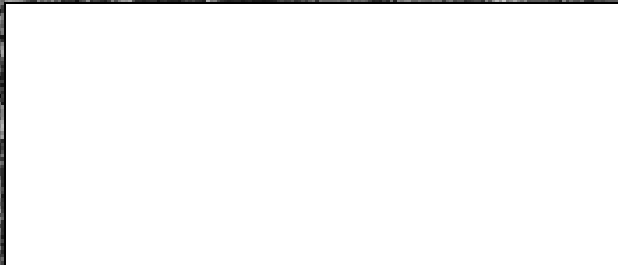
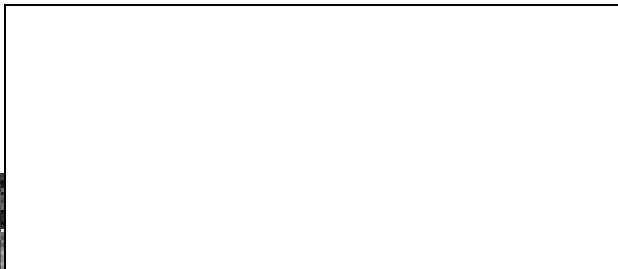
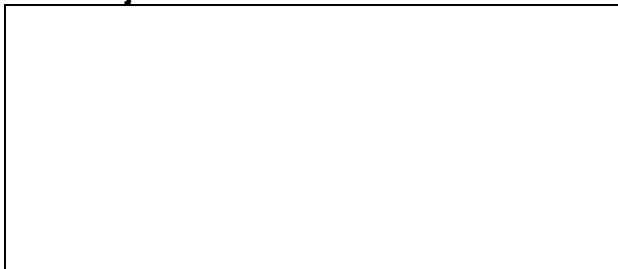
For at gøre noget drastisk skal man aktivere en pulje ved at bringe dens tema i spil og spendere et eller flere points. Man slår 1d6 + spenderede pulje-points mod en sværhedsgrad. En anden spiller kan assistere slaget ved at betale 2 points for hvert ekstra +1 til slaget (dvs. 4 points for +2). Efter et kapitel går alle midlertidige puljer væk og de permanente fyldes op.

Legenden om ...

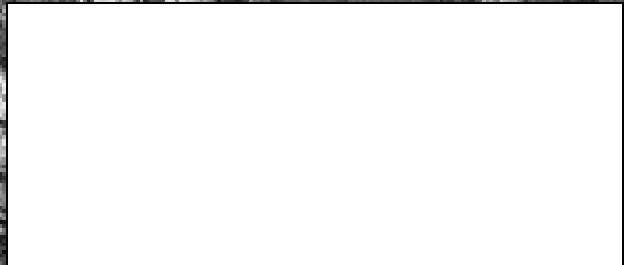
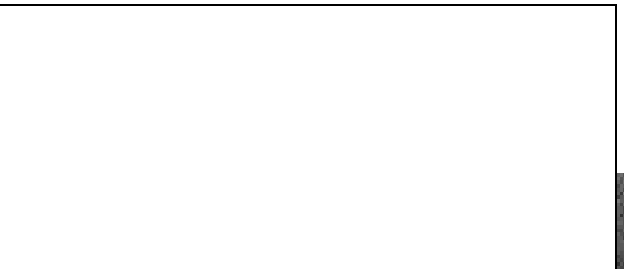
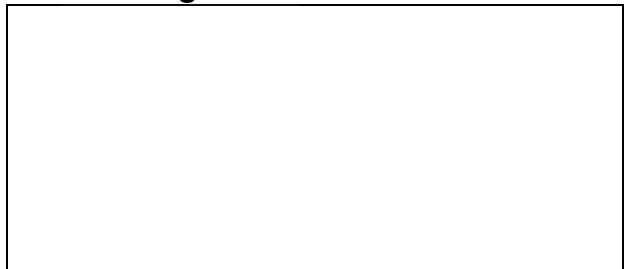
Lady Killer blev med sin adelsfamilie fordrevet fra khitai af folk, der levede som nomader og røvere. Lady Killers familie købte sig vej gennem Afghulistan af de vilde afghulere og siden af hærene vest for Vilayethavet. Her oplærtes Muriel i Zamboulas vilde kampkunst.

Og således hændte det, da det endte med ...

Sejr



Nederlag



Da Lady Killer spiddede heksekongen af Zamboula en sen nat med en giftspids, lå heksekongens skatkammer for Lady Killer, der endelig kunne lægge sine natlige gerninger fra sig og atter rejse sin adelsfamilie til sin retmæssige plads.

Wilaver, profet

Wilaver, uægte barn af en umådelig respektabel slægt, er altid med på den nyeste religiøse mode ...eller lidt forud. Efter sin bratte exit fra den religiøse orden Mitras Renfærdige Betragtere af Evigheden har h/n tjent sit brød som freelance-profet, eller for at sige det mere korrekt, charlatan. Wilaver er begavet med hurtige fingre, sølvtunge, et skarpt øje for menneskeligt frygt og begær, og et talent for at hykle sublim fromhed og religiøs hengivelse. H/n vil i lidt ærlige stunder kalde sit mål rigdom, spænding og hæder. I meget ærlige stunder, at tage røven både på fromme fjolser og på de guder, der tillader en verden fuld af hæslig uretfærdighed.

Faste puljer: *Se, jeg holder dit håb* 6

Forbandet være guderne 3

System:

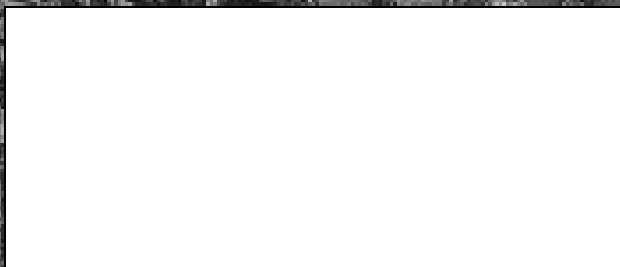
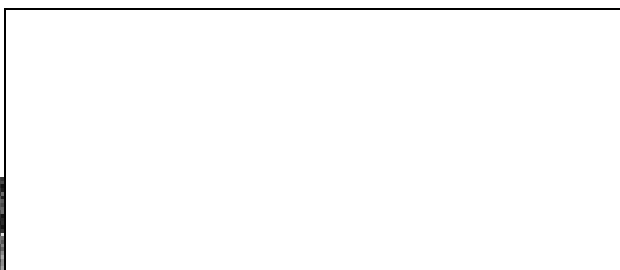
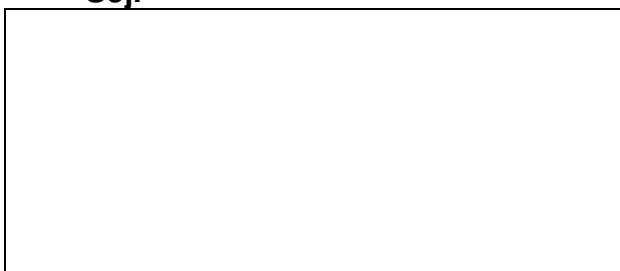
For at gøre noget drastisk skal man aktivere en pulje ved at bringe dens tema i spil og spendere et eller flere points. Man slår 1d6 + spenderede pulje-points mod en sværhedsgrad. En anden spiller kan assistere slaget ved at betale 2 points for hvert ekstra +1 til slaget (dvs. 4 points for +2). Efter et kapitel går alle midlertidige puljer væk og de permanente fyldes op.

Legenden om ...

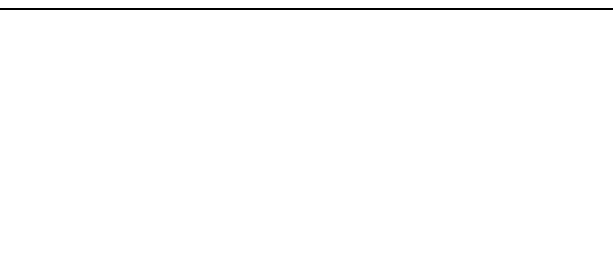
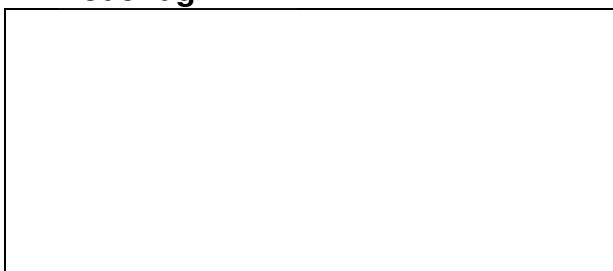
Wilaver, charlatan, slyngel, og seer, voksede op i Huriens paladser. Med øjne brændende af trods og født under en heldig stjerne i Slangens billede drog Wilaver ud i verden, og Wilavers færd bragte h/n til kultene i Zamora, profeterne i Bithynien og spåerne i Aquilonien og så langt mod syd som Shem, hvor De røde troldmænd huserer.

Og således hændte det, da det endte med ...

Sejr



Nederlag



I sit fyrretyvende år fordrev Wilaver de falske profeter sin hjemby, Hurien, og rejste folket til en vældig hær, som h/n underlagde hele det østlige Nemedien med, helt frem til Bithynien ved Den gule flod, hvor h/n giftede sig med en bithynisk spåkones afkom, og sammen grundlagde de den Catatriske Kongekult.

Storebjerg, slyngel

Storebjerg er en barbar fra det Kolde Nord, som er drevet til Ascalon af sin glubende appetit på civilisationens søde frugter. Storebjerg er atletisk, hårdfør, snu og lige så lille, som navnet er stort. Det var ikke nemt at være en lillebitte barbar i det Kolde Nord, og det er det måske heller ikke her i Sydens Sol, men det er så meget mindre svært, at livet er en fest. Her kan man nå virkelig langt på at folk undervurderer én både som barbar og som undermåler. Storebjerg griner ad det, gerne på vej ud af vinduet med pengene.

Faste puljer: *Du undervurderer mig* 5

Livet er smukt 4

System:

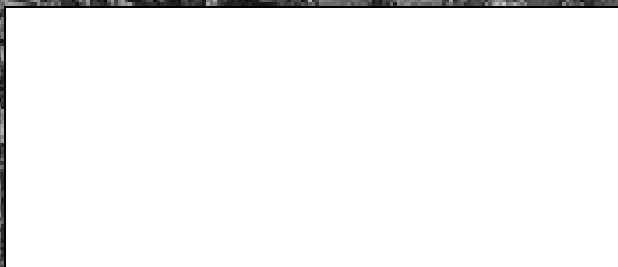
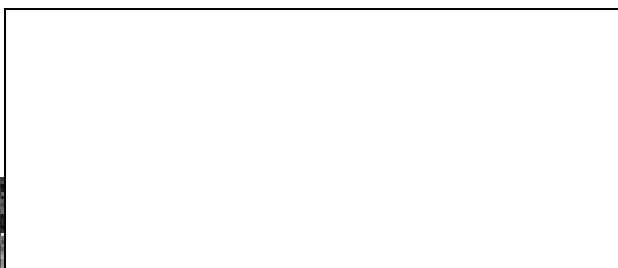
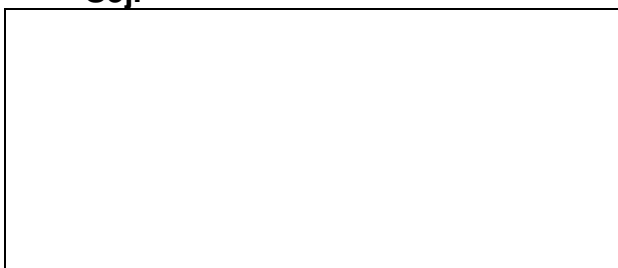
For at gøre noget drastisk skal man aktivere en pulje ved at bringe dens tema i spil og spendere et eller flere points. Man slår $1d6 + \text{spenderede pulje-points}$ mod en sværhedsgrad. En anden spiller kan assistere slaget ved at betale 2 points for hvert ekstra +1 til slaget (dvs. 4 points for +2). Efter et kapitel går alle midlertidige puljer væk og de permanente fyldes op.

Legenden om ...

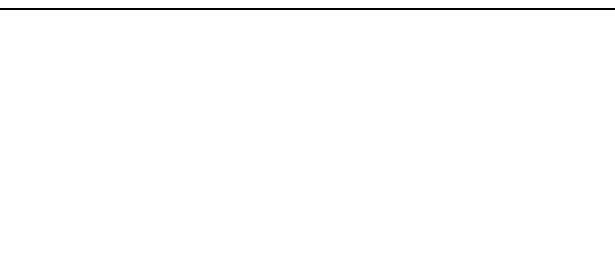
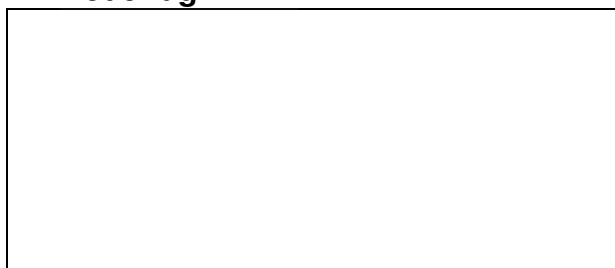
Storebjerg skabte skælven blandt Grænserigerne, når krigshornet gjaldede, da Storebjerg begyndte sin færd som omstrejfende lejesoldat, der blev lokket mod rigerne syd for Asgard og Hyperborea af en kongesøn, der ville tage riget fra sin nederdrægtige onkel, der herskede over Ascalon. Sønnen faldt på slagmarken, og Storebjerg forlod slagmarken og fandt vej til Ascalons markeder og kroer i søgen efter arbejder og sødme.

Og således hændte det, da det endte med ...

Sejr



Nederlag



På slagmarken uden for Ascalon mødtes Storebjerg med vilde slavekrigere fra nord, som sårede Storebjerg hårdt, og h/n indså da, at efter mange års adskillelse ikke kunne genkende sine frænder fra Asgard. En stor sorg faldt over Storebjerg, der viede sin skæbne fra den dag til slagmarken, og h/n blev en berygtet kriger, der søgte døden i krig.

Bilag

Lichkongens juveler

Pulje: <i>Jeg har bestukket vagtmesteren Tiflis 3</i>	Vej ind: <i>Jeg kan komme ind forklædt som billedhugger</i>	Forhindring: <i>En horde af eunuk-vagter med piske af dragelæder</i>
Pulje: <i>Vagtmesteren Tiflis er min elsker 3</i>	Vej ind: <i>Jeg kan bestige murene med et reb af edderkoppesilke</i>	Forhindring: <i>En dødbringende fælde, med hvirvlende klinger</i>
Pulje: <i>Jeg har skaffet en sort lotus! 3</i>	Vej ind: <i>Der er en hemmelig indgang fra kloaken til krypterne</i>	Forhindring: <i>En rædselsvækkende vogter, en trænet kvælerslange</i>
Pulje: <i>Jeg har et kort, som viser hemmelige døre 3</i>	Vej ind: <i>Jeg vover mig ind gennem haverne</i>	Forhindring: <i>Statuen af fyrstinde Remana bevæger sig</i>

Rottefængerne

Du har spillegæld

Du har spillegæld til den skumle spiller Arurai, og spillegæld er æresgæld! Din sjæl har ingen ro før den er betalt, og rottefænger-tjansen er de bedste penge, der er at få lige nu. Du stjålet en fantastisk ost fra Harmara, som ingen oste-elsker kan modstå. Med den kan du nok få rotterne til at danse efter din pibe!

Min ost er sublim 3

Du skylder dit liv

Da du var på flugt fra rasende bøller og gemte dig i et kornlager, slog ulykken til. Kornet skred og begravede dig levende. Uden hjælp fra by-møllerens søn Emmer var du død en forsmædelig død! Nu er Emmers familie ved at blive ruineret af rotterne, og du har en chance for at betale din gæld. Fra den mystiske heks Arurai har du skaffet en magisk katteham, der tillader dig at antage en kats skikkelse!

Jeg har en katteham 3

Hævn

Du havde en ven, en ven uden lige. Nu er hun død, en forsmædelig død. Det er op til dig at hævne hende, og hverken vinen eller søvnen vil have nogen sødme for dig, så længe Goneril er uhævnet. Goneril var en talende kat, og hun forsvandt, revet bort af Ascalons brutale rotter. Du har erfaring som rottefænger fra arbejde i katakomberne under Mitras Renfærdiges tempel.

Fælder så lumske som nogen præst 3

Ydmyg elsker

Din elskede afviser dine tilnærmelser. Med en mild latter sagde han, at du er for hovmodig, og så længe du ikke kender til ydmyghed, vil du bare knuse hans hjerte. Derfor må du demonstrere ydmyghed for at vide dig værdig til hans kærlighed. Din elskede er møllerens smukke, unge søn Emmer, og hvad er mere ydmygt end at fange rotter? Af troldkvinden Datura (som er Morias' tante) har du købt en trylledrik, som kan forvandle dig til en rotte og låne dig rotters tungemål.

Min forklædning er perfekt! 3

Trende kro

Forkæmper for bandelederen Aqila

Smugleren Aqila er en slyngel men også en gammel ven, du har gjort mange gode forretninger med, så da hun beder dig om en tjeneste, kan du ikke sige nej. Hendes søn og arving Bahadur har trodset og ydmyget sin gamle mor, som dog ikke kan handle mod ham uden at udløse splid og fremstå som en led tyran. For at ikke Aqilas livsværk skal være forspildt, må Bahadur ydmyges, så hans hovmod knækkes, og hans mor Aqila kan samle ham op igen. Men det må være hemmeligt!

Forklædning: En silkefrakke med en pude-vom indsyet. I den kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Aqilas hjælp og beskrive stedet.

- **Mellem kroerne** - Vægge sammenstykket af træ og sten, sodede vægtæpper dækker støvede vinduer. Gulvet er en blanding af fliser og træstykker beskidt af krydret vin, øl og mjød. Smalle passager dækker over små nicher, hvor gæster sidder uset, men tjenestepersonalet bruger de næste usete, smalle passager til hurtigt at komme rundt i kroerne.
-

Forkæmper for den forsmåede elsker Bahadur

Den poetiske sjæl Bahadur er en kær gammel ven, som tidligere har reddet dig ud af en slem knibe ved at trække i de rette tråde. Bahadur er søn af smuglerbandelederen Aqila, og har mindeligt bedt dig om hjælp. Han er forhindret i at trøste sin elskede Darya, fordi hun plages og bestormes af hans mors grumme yndlingshåndlanger Constans. Stakkels Bahadur er i unåde hos sin mor, og der er kun én løsning: Constans må væk. Kun således kan kærligheden sejre.

Forklædning: En folderig rød kappe med en dyb hætte. I den kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Bahadurs hjælp og beskrive stedet.

- **Den anden kro** - Væggene er beklædt med tunge vægtæpper, som nogen påstår er vævet af silke fra edderkopperne i Leng. Små stearinlys på de solide egetræsborde oplyser knapt kroens lokaler, og stedets gæster synes at være tavse skygger. Der dufter lunt af øl og mjød.
-

Forkæmper for den ydmygede bejler Constans

Side om side har I kæmpet mod den Røde Trolldands marionet-krigere, og nu har Constans brug for din hjælp. Han frelste dit liv, og nu indkaldes æresgælden. Den grusomme og hovmodige kvinde, Darya, må straffes og knækkes for sine onde gerninger mod sin stakkels, hengivne bejler Constans! For hende har Constans gjort så meget, beskyttet hende mod hendes skinsyge og besidderiske elsker, dækket over hendes opsætsighed mod deres herskerinde, bandelederen Aqila, og taget hårde straffe, der tilkom hårdhjertede Darya. Constans' håb er næsten udsłukt, kun du er tilbage!

Forklædning: En halvmaske af sort læder og ibenholt. I den kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Constans' hjælp og beskrive stedet.

- **Den tredje kro** - Trævæggene er bemalede med falmede billeder af mænd, kvinder og dyr. Nogle danser, andre er fanget i intime øjeblikke. Store, lyse vinduer fedtede fra dagens madlavning og aftenens udskejelser poleres af tjenestepiger, og deres arbejdende kroppe mod vinduerne minder om danserne fanget i hede øjeblikke på væggene. Kold, krydret lys vin serveres for gæsterne.

Forkæmper for den fortvivlede slavinde Darya

Hun bød dig op, du så ind i hendes hjerte og fattede medlidenhed. På den grusomme smuglerbandeleder Aqilas bud blev Daryas forlovede Eskandar myrdet. Og som om Eskandars død ikke var nok, brugte Aqila sine korrupte forbindelser til at overtage og indkræve gammel gæld, og tog dermed stakkels Darya som slave. Nu plages og ydmyges hun af Aqilas pak, der holder hende fanget her i kroen. Der er kun én vej til frihed og retfærdighed: Aqila må dø! I nat!

Forklædning: Et falsk skæg, du bærer for at undvige emsige kreditorer. I det kan du ikke genkendes.

Kro-pulje: 3 Den aktiveres ved at inddrage Daryas hjælp og beskrive stedet.

- **Den ene kro** – Sodede murstensvægge oplyst af fakler. Jernbeslag holder de smuldrende mure sammen, og hver morgen poleres beslagene og renses for rust. Tønder med øl og vin er opstillet i hjørner og hænger under hvælvede lofter. Uanset hvilken etage man er på, føles kroen, som om den ligger under jorden.

Essay om Sword & Sorcery-genren og Ascalon

In one of these dens merriment thundered to the low smokestained roof, where rascals gathered in every stage of rags and tattersfurtive cutpurses, leering kidnappers, quickfingered thieves, swaggering bravoos with their wenches, stridentvoiced women clad in tawdry finery. Native rogues were the dominant elementdarkskinned, darkeyed Zamorians, with daggers at their girdles and guile in their hearts. But there were wolves of half a dozen outland nations there as well. There was a giant Hyperborean renegade, taciturn, dangerous, with a broadsword strapped to his great gaunt framefor men wore steel openly in the Maul. There was a Shemitish counterfeiter, with his hook nose and curled blueblack beard. There was a boldeyed Brythunian wench, sitting on the knee of a tawnyhaired Gunderman, a wandering mercenary soldier, a deserter from some defeated army. And the fat gross rogue whose bawdy jests were causing all the shouts of mirth was a professional kidnapper come up from distant Koth to teach womanstealing to Zamorians who were born with more knowledge of the art than he could ever attain.

Uddrag fra **The Tower of the Elephant** (1933) af Robert E. Howard.

Dette scenarie henter sin inspiration fra den litterære side af Sword & Sorcery-genren, en subgenre under fantasygenren, som den udvikledes i den første halvdel af det 20. århundrede. Det er en genre, som i film og tegneserier er blevet forvansket til ukendelighed gennem diverse barbarfilm med muskuløse mænd i lændeklæde eller bjørneskindsunderbukser.

Sword & Sorcery ligger langt fra high fantasygenren, som vi kender så godt fra Ringenes herre, eller fra de fleste Forgotten Realmssupplementer. Det er ikke den episke kamp mellem godt og ondt, som kaster imperier i ruiner, og lader nye riger rejse sig, men derimod er det den umiddelbare kamp for overlevelse her og nu, det gælder. Den er en genre, hvor trolddom og overtro hersker i en ellers rationel verden, og hvor trolddom er baseret på skumle kunstner og mørke pagter med væsner, hvis ælde knapt kan begribes. Robert E. Howards Conanhistorier er arketyperiske inden for denne genre, men det gælder om at holde sig til de oprindelige forfattere, og ikke til andres genfortællinger i film og

tegneserier, eller til andres videredigtninger af sammen da ånden i de historier meget let går tabt. Andre relevante historier er Michael Moorcocks Elrichistorier og Fritz Leiberts Fafhrd and Grey Mouserhistorier.

Akronologisk

Hverken historierne om Conan eller Elric af Melniborné er skrevet kronologisk, og de skal heller ikke læses kronologisk. Som læsere ved vi, at Conan begynder sit liv som barbar, og at han i sin levetid både er røver, pirat og lejesoldat, indtil han ender sin karriere som konge, og at Elric af Melniboné bringer sit eget folks undergang. På samme måde er både rækkefølgen og kronologien fri mellem de fire legender i scenariet, da de alle sammen udspiller sig et sted mellem den indledende og den afsluttende historie.

Nærhistorisk fortid

De forskellige forfattere lader deres historier udspille i forskellige miljøer. Conanhistorierne foregår i en fjern historisk fortid, Ascalondynastiet er nogle årtusinder yngre, og Averaignefortællingerne finder sted i noget, der ligner Frankrig i en mørk middelalder. Elric kommer fra en ældgammel verden, som mest af alt befinder sig i en anden dimension, men muligvis er det i virkeligheden en del af jordens oldtid i hundreder af tusinder af år siden.

Den hyboreanske tidsalder er en fjern tidsalder, men det er historier, som på et plan skal forestille, at udspille sig i vores verdens fortid, og ikke i en parallelverden eller i en fantasyverden. Det er en tid, hvor Atlantis er sunket i havet, og det udspiller sig antageligvis for mere end 10.000 år siden – og derfor er så mange stednavne genkendelige, de har en direkte parallel til vores historiske fortid. Denne verden har et åndsfællesskab med flere andre forfattere, herunder Lovecraft, og de kosmiske rædsler, der findes i Cthulhumythossen, er også at finde i den hyboreanske tidsalder.

Det følgende uddrag er for at give en fornemmelse af, hvilken forhistorie der går forud for vores historiske tid. Den hyboreanske tidsalder slutter omtrent der, hvor de ældste oldtidskulturer bliver kendt i moderne historieskrivning, nemlig ved summererne, hvis tidsalder omtrent er perioden fra 7000 til 4000 år siden.

Uddrag fra Robert E. Howards **Hyborean Age**-essay (1930'erne):

Of that epoch known by the Nemedian chroniclers as the PreCataclysmic Age, little is known except the latter part, and that is veiled in the mists of legendry. Known history begins with the waning of the PreCataclysmic civilization, dominated by the kingdoms of Kamelia, Valusia, Verulia, Grondar, Thule and Commoria. These peoples spoke a similar language, arguing a common origin. There were other kingdoms, equally civilized, but inhabited by different, and apparently older races.

[...]

The Thurian civilization was crumbling; their armies were composed largely of barbarian mercenaries. Picts, Atlanteans and Lemurians were their generals, their statesmen, often their kings. Of the bickerings of the kingdoms, and the wars between Valusia and Commoria, as well as the conquests by which the Atlanteans founded a kingdom on the mainland, there were more legends than accurate history. Then the Cataclysm rocked the world. Atlantis and Lemuria sank, and the Pictish Islands were heaved up to form the mountain peaks of a new continent. Sections of the Thurian Continent vanished under the waves, or sinking, formed great inland lakes and seas. Volcanoes broke forth and terrific earthquakes shook down the shining cities of the empires. Whole nations were blotted out.

[...]

A thousand years after the lesser cataclysm, the western world is seen to be a wild country of jungles and lakes and torrential rivers. Among the forestcovered hills of the northwest exist wandering bands of apemen, without human speech, or the knowledge of fire or the use of implements. They are the descendants of the Atlanteans, sunk back into the squalling chaos of junglebestiality from which ages ago their ancestors so laboriously crawled. To the southwest dwell scattered clans of degraded, cavedwelling savages, whose speech is of the most primitive form, yet who still retain the name of Picts, which has come to mean merely a term designating menthemselves, to distinguish them from the true beasts with which they contend for life and food. It is their only link with their former stage. Neither the squalid Picts nor the apish Atlanteans have any contact with other tribes or peoples.

[...]

Five hundred years later the kingdoms of the world are clearly defined. The kingdoms of the Hyborians Aquilonia, Nemedia, Brythunia, Hyperborea, Koth, Ophir, Argos, Corinthia, and one known as the Border Kingdom dominate the western world. Zamora lies to the east, and Zingara to the southwest of these kingdoms people alike in darkness of complexion and exotic habits, but otherwise unrelated. Far to the south sleeps Stygia, untouched by foreign invasion, but the peoples of Shem have exchanged the Stygian yoke for the less galling one of Koth.

[...]

Another five centuries and the Hybori peoples are the possessors of a civilization so virile that contact with it virtually snatched out of the wallow of savagery such tribes as it touched. The most powerful kingdom is Aquilonia, but others vie with it in strength and mixed race; the nearest to the ancient rootstock are the Gundermen of Gunderland, a northern province of Aquilonia. But this mixing has not weakened the race. They are supreme in the western world, though the barbarians of the wastelands are growing in strength.

[...]

The ancient Sumerians had no connection with the western race. They were a mixed people, of Hyrkanian and Shemitish bloods, who were not taken with the conquerors in their retreat. Many tribes of Shem escaped that captivity, and from pureblooded Shemites, or Shemites mixed with Hyborian or Nordic blood, were descended the Arabs, Israelites, and other straighter featured Semites. The Canaanites, or Alpine Semites, traced their descent from Shemitish ancestors nuxed with the Kushites settled among them by their Hyrkanian masters; the Elamites were a typical race of this type. The short, thicklimbed Etruscans, base of the Roman race, were descendants of a people of mixed Stygian, Hyrkanian and Pictish strains, and originally lived in the ancient kingdom of Koth. The Hyrkanians, retreating to the eastern shores of the continent, evolved into the tribes later known as Tatars, Huns, Mongols and Turks.

Ingen hjælp udefra

Vore helte må klare sig med det, de har. Der er ingen guder, der kommer folk til undsætning, og derfor heller ingen clerics blandt spilpersonerne, og ligeledes ingen gamle, magtfulde troldmænd eller venligsindet kavaleri, som står på spring for at undsætte en. Ingen stater eller love hjælper dem, de må selv påtvinge deres omgivelser orden, mening eller retfærdighed gennem deres egne handlinger.

”Helte”

Spilpersonerne er ikke rendyrkede helte, de er handlingens mænd og kvinder. De er ressourcefulde og målrettede, men de er ikke forkæmpere for det gode. De er ofte outsiders, fremmede i de samfund, hvor de har deres eventyr. De drives efter deres egen livslyst, og ikke af store idealer om retfærdighed, sandhed og det gode, og de er i den forstand ”antihelte”.

Det overnaturlige er mørkt og farligt

The eeriness of this lonely island, set among a million willows, swept by a hurricane, and surrounded by hurrying deep waters, touched us both, I fancy. Untrodden by man, almost unknown to man, it lay there beneath the moon, remote from human influence, on the frontier of another world, an alien world, a world tenanted by willows only and the souls of willows. And we, in our rashness, had dared to invade it, even to make use of it! Something more than the power of its mystery stirred in me as I lay on the sand, feet to fire, and peered up through the leaves at the stars. For the last time I rose to get firewood.

Uddrag fra **The Willows** (1932) af Algernon Blackwood

Fornuft og videnskab er erstattet af overtro og anvendelsen af mørke kræfter. Trolddom består ofte af indviklede og skumle ritualer, pagter med rædsler fra en steds, som det fornuftige menneske skælver ved at forsøge at begribe. Det er en ældgammel verden, hvor troldmændene trækker på lærdom, der stammer fra forsvundne Lemuria og Mu. Trolddom er skummelt, farligt og noget, der skal omgås varsomt. Ligeledes er der ingen guddommelig kraft, der skæbnebestemmer vore helte til deres storhed. Gudernes eksistens er irrelevant for heltenes handlinger.

Murilo saw that the barbarian had locked his legs about the apeman's torso and was striving to maintain his position on the monster's back while he butchered it with his poniard. Thak, on the other hand, was striving to dislodge his clinging foe, to drag him around within reach of the giant fangs that gaped for his flesh. In a whirlwind of blows and scarlet tatters they rolled along the corridor, revolving so swiftly that Murilo dared not use the chair he had caught up, lest he strike the Cimmerian. And he saw that in spite of the handicap of Conan's first hold, and the voluminous robe that lashed and wrapped about the apeman's limbs and body, Thak's giant strength was swiftly prevailing. Inexorably he was dragging the Cimmerian around in front of him. The apeman had taken punishment enough to have killed a dozen men. Conan's poniard had sunk again and again into his torso, shoulders, and bulllike neck; he was streaming blood from a score of wounds; but, unless the blade quickly reached some absolutely vital spot, Thak's inhuman vitality would survive to finish the Cimmerian and, after him, Conan's companions.

Conan was fighting like a wild beast himself, in silence except for his gasps of effort. The black talons of the monster and the awful grasp of those misshapen hands ripped and tore at him, the grinning jaws gaped for his throat. Then Murilo, seeing an opening, sprang and swung the chair with all his power, and with force enough to have brained a human being. The chair glanced from Thak's slanted black skull; but the stunned monster momentarily relaxed his rending grasp, and in that instant Conan, gasping and streaming blood, plunged forward and sank his poniard to the hilt in the apeman's heart.

Uddrag fra **Rogues in the House** (1934) af Robert E. Howard.

Ikke dit gennemsnitlige fantasyscenarie

Du finder således ingen elvere, dværge eller hobbitter, der er ikke troldmænd i hjørnet, der sidder rede til at sende folk på en mission, og det onde truer ikke verdens orden igen. Ej heller er der en forræder i gruppen, men der kan være intriger mellem spilpersonerne for de er ikke et party, men en flok lykkeriddere, der stræber.

Ascalon – hin svundne legende

Bystat, imperium, ruin, byhøj på en vulkan, en lichkonges hjem, en legendarisk klerk.