Legenden om … V

en samling Sword & Sorcery novellescenarier af

Kasper Mosekjær

Troels Ken Pedersen

og

Morten Greis

Velkommen til

I 1992 modtog Landsarkivet ingeniør Anker H.R. Krøyersens private arkiv. I arkivet fandt man de nedskrevne beretninger fra hans kone, der var spiritist og flere gange kanaliserede Ypperstepræsten Belophorus fra Ascalon, en oldtidsby fra tiden efter Atlantis' fald. De tre mest kendte historier herfra er ...

***Oubliette**, om det forfærdelige fængsel, hvori folk bortkastes til glemsel, hvor Retfærdighed og Rimelighed udkæmper blodige slag i de mørke gange, med knive gjort af flækkede lårknogler. Indtil den dag, hvor grufulde barbariske fusentaster bryder ind, og glemslen får ende.*

***De Usigelige Slanger**, om den dag den horrible, indsigtsrige, nådige, vanvittige, gavmilde og ikke mindst usigelige slangekult kom til Ascalon.*

***Kolosserne fra Zabre**, som ved floden Zabre ligger halvt begravet, to enorme metalkolosser. De har ligget der siden en fjern fortid glemte dem i sandet. Under høstmånens skær har gale Kong Seubres og hans slaveheks ført hæren til kolossernes hvilested for at vække dem til live.*

De tre historier er genudgivet i antologien "Beretninger fra alle tider - Historier fra spiritismen gennem 150 år".

Seje helte i en hård og dyster men også smuk og fantastisk verden, hvor stærke viljer støder sammen og godt og ondt altid er til forhandling. En verden, hvor magi er forfærdelig, og magt altid har sin pris. En verden, hvor ingen engle eller guder kommer for at redde dagen, men måske er der en helt, som gør. Ikke fordi de skal, men fordi det passer dem. Det er sword & sorcery. Det er pissefedt!

Genre: Sword & Sorcery action/drama, plotløst, novellesamling
Varighed: 5 timer
Spillere: 4 plus en spilleder
System: Apocalypse World hack, nybegyndere kan sagtens følge med.

Indholdsfortegnelse

Velkommen til....2
At spillede Legenden Om... V....5
Logistik og legender....6
Tak....6
Systemet og plotløshed....7
Moves....7
Når spillerne laver moves....7
Når spilleder laver moves....9
Principperne....9
Spilleder-moves....11
Kapitler....13
Oubliette af Troels Ken Pedersen....14
Kolosserne fra Zabre af Morten Greis Petersen....21
Essay: Sword & Sorcery genren....29
Karakterer....33
Casting....33
Special-moves....33
Morias, åndemaneren....35
Morgan, slynglen....38
Zakalwe, lejesoldaten....41
Dareye, den magnetiske leder....44
Menu....47
Bilag til Oubliette....48
Bilag til Kolosserne fra Zabre....52
Spilleders oversigtsark....59

At spillede Legenden Om... V

Scenariet er en samling af tre plotløse noveller/kapitler. Betyder det så, at de ikke handler om noget, og at der ikke sker noget? Så langt fra! Hvad det betyder er, at hverken forløb eller udfald er givne i det enkelte kapitel. Det kommer an på, hvad spillerne gør, og hvordan terningerne falder. For eksempel vil det sige, at du ikke i plottets navn skal gemme ypperstepræsten til en endelig konfrontation på vulkanens rand til sidst. Hvis en af spilpersonerne møder ypperstepræsten, beslutter sig for at slå ham ihjel på stedet, og terningerne siger at det lykkes, så er ypperstepræsten død. Hvert kapitel er en ustabil situation, hvor spilpersonerne hver især har en eller anden motivation, de forfølger. Når situationen er faldet ud, er kapitlet slut. Det, der er sket, fordi spilpersonerne gjorde, hvad de gjorde, er plottet.

Spilleder har to primære redskaber til at holde orden på sagerne trods plottets fravær: Principper og spilleder-moves. Principperne er de ting, du skal forsøge at opnå, både i fiktionen og ved bordet. Ved bordet, i den normale, sociale spilsituation, må du klare dig på normal spilleder-vis, men din tilgang til fiktionen styres gennem spilleder-moves. som forklares i afsnittet om systemet. Meget kort fortalt, er spilleder-moves ting, du kan sige, som påvirker fiktionen, når det er din tur til at sige noget. Det er din tur til at sige noget, når spillerne fejler et slag, eller når de sidder og ser forventningsfuldt på dig. Principper og spilleder-moves er forklaret i afsnittet om systemet, og begge dele er at finde på spilleders oversigtsark.

Spillederens opgaver, i hovedtræk, er følgende:

- Spillederen spiller NPCer og beskriver verdenen omkring spilpersonerne
- Spillederen giver spillerne udfordringer, gennem sine NPCer og gennem settingen. Ikke forstået sådan, at spillederen er spillernes modstander (scenariet kan ikke holde til at du spiller som modstander) men sådan at du sætter spilpersonerne i interessante situationer, fordi du gerne vil se, hvad der sker.

- Spillederen fremmaner en verden, historien kan foregå i, og arbejder for at få den verden til at virke ægte og levende og fascinerende
- Spillederen spiller for at finde ud af, hvad der sker. Ikke for at fortælle en historie og ikke for at konstruere en historie sammen med spillerne, men for at se, hvad der sker, når spilpersonerne står i en uholdbar situation og vælger at handle på måder, man ikke havde forudset, med konsekvenser, ingen ved bordet helt er herre over.

Logistik og legender

Byd folk velkommen, introducér konceptet, lad folk vælge karakterer (eller cast, hvis du hellere vil), vælg et kapitel, spil. Kapitlernes rækkefølge er fri, så du kan simpelthen spørge spillerne, hvad de har lyst til at spille først. Og du kan i øvrigt starte næste kapitel med at sige "Fem år tidligere..." hvis de skiltes som blodige dødsfjender.

Efter et kapitel aktiveres "xp systemet", legenderne. Hvordan lyder hver helts historie i forbindelse med det nys fortalte kapitel, fortalt årtusinder senere af en spiritist med hang til absinth og laudanum? Lad dem skrive dem ned, grin gerne lidt over det, men gem den systematiske oplæsning og deling til sidst. Fordi vi har legendernes afslutning fra start, kan ingen dø i et kapitel, men de kan blive lemlæstede, ydmygede og frustrerede, hvis det går dem ilde. Når I har spillet alle tre kapitler, er det tid til at runde af, og dele legender og skue veltilfreds ud over jeres værk.

Tak

Tak til Anne Vinkel for *Byen Melolonthinae* og god sparring, tak til D. Vincent Baker for *Apocalypse World*, og tak til spiltesterne: Asbjørn, Danny, Jacob og Oliver. Billeder af John Dyer Baizley.

Systemet og plotløshed

Mekanikken kører i år på en stærkt forsimplet Apocalypse World-maskine, inspireret af Anne Vinkels tilpasning til *Byen Melolonthinae*, fordi det understøtter plotløst spil så pokkers godt. Dette er et scenarie, hvor der ikke er et plot - eller hvor plottet simpelthen er, hvad spilpersonerne gør - så spillederens rolle er ikke at køre plottet, men at give spilpersonerne lejlighed til at gøre interessante ting.

Moves

Det, som får spillet til at rykke, er moves. Når man laver et move ("et træk"), siger man noget som vil ændre på forholdene i fiktionen, uanset hvordan det falder ud. Det gælder både spillere og spilleder, men ikke på helt samme vis. Siger man den slags interessante ting, sætter mekanikken sig i bevægelse, med mindre udfaldet giver sig selv. Spillerne slår for et af deres spiller-moves, spilleder vælger et spilledermove og siger, hvad det kræver. Moves kræver, at man *gør* noget. Så længe man bare snakker, eller det ikke er svært, er der intet behov for terninger. Det kan dog f. eks. være relevant at påkalde sig et move til at holde masken mens man fortæller en uhyrlig løgn, og hvis ikke spilleren vil slå terninger, kan spilleder bare erklære/spille at bipersoner gennemskuer det. Kun spillere slår terninger, nogen sinde. Spilledere snakker bare, og siger ting såsom: "Hun kaster sig mod dig med ansigtet fortrukket af raseri og øksen hævet. Hvad gør du?" Moves kræver handling. Når spillere siger, at de bruger et move, skal du derfor sige: "Fedt! Hvad *gør* du?"

Når spillerne laver moves

Alle karakterer har to permanente moves, og i hvert af de tre kapitler enten får de et tredie move udleveret eller mulighed for at samle et op. Af de to permanente moves er ét af dem et basis-move, en variation over Apocalypse

Worlds "act under fire" move tilsat personlig kulør, som man altid kan falde tilbage på hvis ikke andet passer. Det andet permanente er karakterens speciale og signatur-move, som er lidt stærkere og lidt snævrere. Vi bruger ikke hit points eller anden mekanisk nedslidning. Hvad vi bruger er fiktions-konsekvenser. Det er spilleders forbistrede pligt at få fiasko til at svie.

> **Grundlaget:** 2d6+bonus. -6 er fiasko, spilleder tager et træk. 7-9 er en svag succes eller en succes med ubehagelige bivirkninger (men dog en succes). 10+ er en stærk succes.

Hemmeligheden ved systemet er rigtig meget at finde på interessante komplikationer til mellemresultater. Specielt grumme valg får ting til at flyde. En meget vigtig ting er, at det ikke skal køres meget tæt, med spamming af moves. Et slag eller to bør ordne scenen, og så går man hastigt videre til andre ting, andetsteds.

Hjælpe eller hindre: Man kan hjælpe eller hindre andre karakterer ved at lave et move hvor det giver mening i fiktionen, at man hjælper eller hindrer ved hjælp af det, man gør. Man slår samtidig (med mindre man glemte det, men det giver meget mening at man godt kan slå bagefter). Hjælpe giver +1, hindre giver -2. Hjælp er ikke kumulativ med hjælp, og hindring er ikke kumulativt med hindring. Dvs. at hvis et slag hjælpes af én og hindres af en anden, får det i alt -1.

PvP: Hvis en spilperson laver et hårdt move mod en anden spilperson, er det nok en god idé at forsøge at hindre det! Og som udgangspunkt skal mål for seriøse angreb altid have en chance for at hindre. Det er værd at huske, at spilpersoner ikke kan dø, idét deres legende ikke er afsluttet. Der kan dog ske alle mulige andre grimme ting, og de kan blive efterladt for døde.

Når spilleder laver moves

Spilleder skal ud fra principperne udføre spilledermoves, og i øvrigt støtte op om spillet. Spilleders moves kræver ikke terningslag, men vil meget ofte presse spillerne til at lave moves og slå terninger. Spilleders moves er simpelthen kategorier af ting at sige, når det er spilleders tur til at sige noget. Det er spilleders tur til at sige noget, når spillerne kigger forventningsfuldt på spilleder, eller når en spiller fejler et slag. Se forventningsfuldt gør de under alle omstændigheder i starten af et kapitel, og undervejs vil det en gang imellem ske, specielt hvis spillerne er old school på den mere reaktive end proaktive måde. Det er *ikke* fordi du ikke må sige noget uden at lave et move, bare at du ikke må *rykke* uden at lave et move.

Principperne

- Gør det Sword & Sorcery
- Gør det ægte
- Gør kapitlets tema påtrængende vigtigt
- Formidl (og brug) systemet
- Vær fan af spilpersonerne og spillerne
- Gør spilpersonernes liv interessant
- Spil for at se, hvad der sker

Gør det Sword & Sorcery: Seje helte i en hård og dyster men også smuk og fantastisk verden, hvor stærke viljer støder sammen og godt og ondt altid er til forhandling. En verden, hvor magi er forfærdelig, og magt altid har sin pris. En verden, hvor ingen engle eller guder kommer for at redde dagen, men måske er der en helt, som gør. Ikke fordi de skal, men fordi det passer dem.

Gør det ægte: Du har ansvaret for spilverdenens interne konsistens – for at få NPCer til at virke som om de er mennesker, at få det til at virke som om der er en verden rundt om det næste gadehjørne, at sørge for, at handlinger har plausible effekter. Det er også vigtigt for at gøre det ægte, at du skjuler dine moves. Når du f. eks. *bringer dem i knibe* skal det ikke virke som om du gør det, fordi det er din tur til at lave et move, men fordi det giver mening i fiktionen.

Gør kapitlets tema påtrængende vigtigt: Det er novellescenarier. Hvis de skal være både spændende og vedkommende, skal du gennem bipersoner og beskrivelser smide kapitlernes individuelle temaer i hovedet på spillerne på en måde, som er svær at ignorere. Et godt redskab her er kapitlernes særlige spilleder-moves, som er designet til netop at bringe dette kapitels tema og stemning til live.

Formidl (og brug) systemet: Spillerne har et ark med de regler, der vedrører deres spilperson, men du er bagstopper på reglerne. Og da systemet består af regler for, hvad du skal sige, når spillerne har slået med terninger, er det dit job at følge reglerne.

Vær fan af spilpersonerne og spillerne: Scenariet er historien om spilpersonerne. Vær engageret i dem, vær engageret i, hvad spillerne siger, og hjælp dem til at være awesome.

Gør spilpersonernes liv interessant: Bring dem i knibe, giv dem en chance for at stråle. Det er dit job at bringe spilpersonerne i situationer, hvor du er interesseret i at se, hvad de vil gøre. Bemærk, at dette ikke nødvendigvis betyder at få dårlige ting til at ske for spilpersonerne. Og der er to ting, det absolut ikke betyder: At spille som spillernes modstander og at planlægge historien.

Spil for at se, hvad der sker: Vær interesseret i, hvad der vil ske – hvordan det vil gå spilpersonerne, hvordan det vil gå NPCerne – men lad være med at beslutte resultatet på forhånd. Forpligt dig til at lade resultatet komme af spilverdenens interne logik og kausalitet, af spilpersonernes handlinger og af systemet.

Spilleder-moves

Når det er din tur til at sige noget, så vælg en ting fra denne liste, men sig aldrig til spillerne at det er det, du gør. For deres vedkommende skal de vokse naturligt frem af fiktionen (gør det ægte). Det er din tur til at sige noget, når en spiller fejler et slag, eller når spillerne ser forventningsfuldt på dig.

- Forskyg fare
- Bring dem sammen/skil dem ad
- Bring dem i knibe
- Vis en mulighed, med eller uden omkostning
- Sig hvad konsekvenserne bliver, og spørg
- Vold smerte og indskrænk muligheder (men ikke ud af det blå)
- Brug kapitlets særlige tema-spilleder-move
- Efter hvert move, sig: "Hvad gør du?"

Forskyg fare: Det er meget federe at slås med Kargan, når du har hørt frygtsom hvisken om, hvor grusom og farlig han er. Det er meget federe at løbe fra den bidske kæmpeflodhest, når du har set et søndertrampet offer først. Almindeligvis skal spillerne aldrig trues eller skades af noget, som bare kommer ud af det blå, for det er altid federe, når det er blevet forskygget.

Bring dem sammen/skil dem ad: Som spilleder har du en høj grad af indflydelse på, hvor spilpersonerne er i scener sammen. Forsøg at finde en

balance – spilpersonerne har relationer til hinanden og det er spændende at se dem sammen, men de er ikke et party. Skil dem ad, hvis de begynder at føle sig som et party, bring dem sammen, hvis det ville være interessant at se dem sammen ...eller hvis de vil finde hinanden, og det ikke ville være kedeligt.

Bring dem i knibe: Sæt spilpersonerne i situationer, du gerne vil se dem reagere på. Lad dem falde i baghold, blive angrebet, fare vild, blive fanget og sæt dem overfor hårde valg. Dette er en oplagt mulighed, hvis de fejler et move. "Roshan kommer løbende mod dig med hævet økse og ansigtet fortrukket i raseri! Hvad gør du?" er *bring dem i knibe*.

Vis en mulighed, med eller uden omkostning: Giv dem noget at tage stilling til. Tilbyd dem en relation, eller tilbyd dem en byttehandel. Giv dem muligheder, som du er nysgerrig efter at se, hvad de stiller op med. Det må gerne være gratis, men behøver ikke være det.

Sig hvad konsekvenserne bliver, og spørg: Afstem forventninger mellem spillerne og fiktionen, og gør det ægte. ”Hvis du efterlader ham her med et brækket ben, dør han - det ved du godt, ikke? Så gør du det?” ”Der er ingen dækning ude på torvet, bare så du ved det. Hvis du løber efter hende, er du under beskydning.” ”Okay, men der er langt ned. Hvis du ikke klarer springet til nabotårnet, så brækker du begge ben. Vil du stadig gøre det?”

Vold smerte og indskrænk muligheder (men ikke ud af det blå): Spillet har ikke hit points, kun fiktion. Men fiktion kan også få skade til at svie! Dette er endnu en oplagt mulighed til at følge op på fejlede slag. Fordi Legenden Om V er noveller, er en oplagt og smertefuld konsekvens, at karakterens muligheder for at opnå sine mål indskrænkes eller elimineres. Det er dog vigtigt, at dette ikke virker unfair! Derfor bør du aldrig indskrænke muligheder, med mindre spillerne har valgt at løbe en risiko, eller faren har været stærkt forskygget. Det skal fremstå som et troværdigt led i en kæde af årsag og virkning.

Kapitler

Legenden Om … V har tre kapitler, novellescenarier som kan spilles i fri rækkefølge. Det første vil nok tage ca. to timer, de efterfølgende ca. halvanden. De har allesammen det generelle tema, at rigtige sword & sorcery-helte skaber deres egne historier, men derudover har de et tema hver. "Oubliette" har menneskeskabt retfærdighed som tema, "Kolosserne fra Zabre" handler om mysterier og galskab. Tema uden plot? Jovist, man smider bare en tematisk relevant situation i hovedet på spillerne, og ser, hvad de stiller op med den.

I starten af et kapitel sætter man situationen op, fordeler motivationer og eventuelle ekstra-moves som ikke skal samles op undervejs, og spilleder sætter det første par scener for at sætte festen i gang, som specificeret i hvert enkelt kapitel. Mod slutningen af kapitlet, når spillernes motivationer så småt er ved at være faldet ud på godt og ondt, er det på tide at runde af. Først holder man op med at skubbe til spillerne gennem moves, når deres situation er udspillet, og så klipper man, når det er tid til at stoppe, hvilket formentlig vil være ret åbenlyst. Og så udfylder spillerne legende-ark, før I tager fat på næste kapitel, eller deler legender når alle kapitlerne er spillet og morer sig over det, I har skabt sammen.

Oubliette af Troels Ken Pedersen

Idéen er at Vore Helte befinder sig i et enormt og absurd underjordisk megafængsel af forskellige grunde. Fængslet er ud over en milliard fange-historier inspireret af 1. bind af den franske tegneserie "Verdens ende" af Makyo og Vicomte, som hovedsagelig foregår i et grotesk megafængsel. Temaet er menneskeskabt retfærdighed og mangel på samme, at retfærdighed ikke er en essentiel, iboende kvalitet, men noget lokalt, subjektivt og påtvunget.

Hver karakter trækker en vilkårlig motivation. De har hver især sammenfaldende interesser med én anden motivation og modstridende med én anden, arrangeret cirkulært som et yndigt blomsterarrangement, for at skabe passende mængder af kaos. De har alle hver især begået en forbrydelse med det formål at få sig kastet i fængslet, fordi de har noget de skal derinde.

Der er to stridende fraktioner i fængslet, som man kan slås med, overtage, spille ud mod hinanden osv. Det er banden Rotterne under under forbryderdronningen Amelda, som søger at bevare fred og status quo gennem en blanding af hierarki, systematisk korruption, vold og personlige venskaber, og deres udfordrer Domstolen under adelsmanden Kallimachos, som søger at underlægge forbrydersamfundet disciplin, opofrelse for fællesskabet og en streng og asketisk retfærdighed. Af vore fire helte vil én frelse Amelda og én myrde hende, mens én vil frelse Kallimachos og én myrde ham. Det med at bryde ud igen er sekundært, det skal de nok klare, når de er færdige

Altså: Ustabil situation, spillerne introduceres, de begynder at gøre drastiske ting, og så falder motivationerne ud, og ligene hvor de kan. The end. Oublietten bliver nok aldrig rigtig den samme.

Special-spilledermove til Oublietten: Tilbyd retfærdighed

En biperson forsøger at tilbyde en hovedperson retfærdighed, som de synes, det er. Amelda vil tilbyde en fair handel eller aftale, eller give et ti sekunders forspring, fordi alle fortjener en chance. Kallimachos vil tilbyde en chance en plads i Domstolens tjeneste, hvor deres talenter vil tjene retfærdighedens sag (uden anden belønning end kost og soveplads), eller med pisk straffe grove forbrydelser såsom hor eller at gemme mad til eget forbrug senere. Altimens han bedyrer, at det gør næsten lige så ondt på ham, men er strengt nødvendigt.

Brug det. Det bringer kapitlets tema i spil. Der er en klip-ud-version sammen med spillernes motivationer. Læg det sammen med dit cheat sheet, når du spilleder kapitlet.

Special-spillermove til Oublietten: Stil spørgsmål

De må hver især *to* gange i løbet af kapitlet spørge spilleder om ting, såsom "hvordan slipper jeg ind bag barrikaden?", "hvad kan jeg tilbyde hende, som hun vil være interesseret i?" eller "hvem her er til at bestikke?".

Stiller nogen spørgsmål ud som rækker ud over åbenlys beskrivelse, så spørg, om det er et spørgsmål.

At spillede kapitlet Oubliette

Det er simpelt. Sæt situationen op, så to spilpersoner befinder sig hos Kallimachos og to hos Amelda. Derefter vil deres modstridende interesser og de to herskeres krav i løbet af meget kort tid smadre status quo. Når støvet er ved at lægge sig, er kapitlet slut. Hvis en spiller skal frelse og mister sit mål, kan meget sjov komme ud af at søge hævn eller retfærdighed - og det træder så godt som automatisk i kraft, hvis en morder når sit mål. Hvem slipper ud og hvordan er irrelevant; det sker senere, off stage.

I oublietten er der mørkt, kun oplyst af enkelte, stinkende tranlamper. Der er fugtigt. Der er store gamle haller og søjler og kampestensmure af ukendt og præhistorisk oprindelse. Oublietten er mørk, ildelugtende og gennemført ubehagelig, altid for tør eller for fugtig, for varm eller for kold. Rå klippe med lejlighedsvise metalringe og kæder i, samt mystisk, ældgammelt murværk fra en længst svunden tid afløser hinanden. Er man bevæbnet, er det med håndrette sten at slå med, eller med køller og knive lavet af menneskeknogler. Improviserede miniknive (shanks) kan forekomme, og kun tre-fire i hele oublietten har rigtige metalknive.

Start med at klippe oubliette-bilaget op i fem dele, et spilleder-specialmove til dig og en motivation til hver af de fire spillere. Lad spillerne trække tilfældige motivationer, og overveje og understrege deres begrundelser. *Motivationerne skal ligge frit fremme*, hemmelige for andre karakterer, men ikke for spillerne. Lad kortet ligge fremme. De fire spilpersoners startscener er faste (og korte), men da motivationerne er tilfældigt fordelt, vil setup'et være ret vilkårligt. Kør starten meget stramt og tight, og slip dem så løs:

Indledning: Gennem skakten

I Dommens Sal, hvor dommen udsiges, er lysene blændende. Tusind spejle blænder den dømte, som smides i et bur hængende i en enorm kæde og sænkes ned i skakten. Først er siderne marmor, men de bliver hurtigt beskidte og rå. Snart passerer buret forbi vinduer ind til en sal af festende,

maskeklædte hoffolk, som griner og synger og peger ad den dømte. Snart er der dog mørkt, og kun metallets knirken og skraben høres. Efter en evighed vender lyset dog tilbage, da buret sænkes ned i en vældig, fugtig sal, som stinker af ussel mad og af de tranlamper, som dunkelt oplyser salen. Lasede skikkelser flokkes omkring buret, og stærke hænder åbner lågen.

[Giv ikke tid til at reagere på de nedenstående, de skal stå som knivskarpe billeder]

Morgan bliver trukket ud af buret, og af mange hænder frataget alt, til kun lændeklædet er tilbage, og mængden deler sig og afslører en smuk, meget tatoveret kvinde med en lang og følsom næse, som smiler skælmsk og ser bedømmende på Morgan.

Dareye bliver hjulpet ud af buret af blide hænder, og en smuk ung mand (vogtet af en bister, arret kriger) siger "Velsignet og lykkelig er du, for du får en chance til, en chance for uselvisk at tjene den rette orden og bringe retfærdighed til de formørkede."

Zakalwe bliver trukket ud af buret og budt et krus ildelugtende øl af en skorpiontatoveret krigerkvinde, idet Amelda siger "Du ser stærk og koldblodig ud, du kunne godt gøre lykken i min bande. Interesseret?"

Morias bliver af en eksalteret menneskemængde trukket ud af buret foran Kallimachos. Mængden messer "Tilstå! Tilstå! Tilstå din forbrydelse!"

Og så er det sådan set bare at slippe spillerne løs, og se hvad de gør. Og lave et spilleder-move, hvis ikke de lige gør noget. Husk, plottet er, hvad de gør. Hvis de ikke gør noget, har du ret og pligt til at give dem påtrængende grunde til at gøre noget!

Folk og Fraktioner i Oublietten

Ameldas rotter er en bande bygget op omkring folk fra Ascalons underverden. **Amelda** er en smuk (trods hendes lange, følsomme næse), ekstremt tatoveret, snu og grum kvinde, som vogtes af to livvagter, enorme **Marko** og lynhurtige **Jaeda** med skorpiontatoveringen. Hendes næstkommanderende er den mistroiske **Istfan**. Amelda har ca. 200 mænd og kvinder under sin kommando. Hun har en brygger, **Piolta**, som brygger øl ud af slob. Hendes mål er at orkestrere en masseflugt, på langt sigt.

Dommer **Kallimachos** er en meget karismatisk ung adelsmand, som har samlet en modmagt mod rotterne, specielt af folk, som føler at det er forkert at underkaste sig de laveste og usleste. Hans livvagt og næstkommanderende er ridderen **Roshan**. Et blandet sammenrend af lejetropper, hoffolk i unåde, bedsteborgere og slavesjæleblandt andet astrologen **Mircea** (her langt fra stjernerne). Kallimachos har ca. 150 mænd og kvinder under sin kommando. Hans mål er at tage al magt og herske retfærdigt.

Der er ca. 150 utilknyttede. Men demografien bliver nok ikke så vigtig.

De vigtigste bipersoner:

Amelda er pragmatiker og søger at arrangere en masseflugt fra oublietten. Hun kender en vej ud, gennem de oversvømmede tunneler, men den er hård og risikabel, og hun vil hellere forfølge en langsigtet, hemmelighedsfuld plan om at grave sig ud. Den er dog pt. sat i bero på grund af truslen fra Kallimachos. Hun er snu, parat til at begå ethvert overgreb for at fremme sin sag, modig men ikke overmodig, og hendes endemål er et behageligt liv, hvilket oublietten ikke i tilstrækkelig grad kan levere. Hendes folks overlevelse er ikke uvæsentlig for hende, men bortset fra et par personlige venskaber er de primært redskaber, sekundært hendes folk. **Hendes idé om retfærdighed** er en gensidigt fordelagtigt aftale, overholdt i rimelig grad, eller

bare en fair chance for at klare sig.

Kallimachos er idealist og søger at skabe et utopisk idealsamfund i den snævre ramme, som oublietten er. I modsætning til Ascalon og den ydre verden, hvor man altid bliver tvunget til at tage kompromisser. Han har været en meget korrupt hofmand, men er nu så lidenskabelig en forkæmper for sin vision om retfærdighed, som kun en omvendt kan være. Han er karismatisk og en udmærket menneskekender, men har en vis svaghed over for smiger. Han er villig til at begå et hvilket som helst overgreb for at forsvare sin utopi eller straffe de uretfærdige, og han vil meget nødig forlade oublietten. **Hans idé om retfærdighed** er streng og ubetinget lydighed mod fællesskabet (ham selv), samt afståelse fra korrumperende nydelser såsom madfrådseri og ikkeægteskabelig hor. Horer er det værste! Fællesskabet, og kun fællesskabet, dømmer i domstolen og straffer strengt.

Andre godtfolk:

Melissa, som myrdede sin rige, gamle mand fordi han nægtede at dø naturligt, mens hun stadig var ung.
Andros, uskyldigt dømt for at stjæle en skinke.

Af **ånder** er der spøgelser, rotternes dyreånd og en enkelt ligæder eller to.

Steder, som er at finde på oversigtskortet over oublietten

Skakthallen, hvor to skakter sænker slob og nye fanger ned. Rotterne og Domstolen har en skakt hver, og fæstningsværker ind imellem. Dette er oubliettens hjerte, og det vigtigste stridspunkt mellem de to parter. Behersker man skakthallen, behersker man madforsyningen.

De oversvømmede gange, som ifølge rygtet fører til friheden. Ingen vender tilbage derfra. Og en gang imellem kommer NOGET ud og tager folk.

Bikagen, en stor lavloftet sal med al komfort, og Rotternes base.

Domsalen, søjlehal, hof og domstol. Ikke overraskende Domstolens base.

Katakomberne, hvor de døde begraves. NOGET gnaver deres lig.

Kolosserne fra Zabre af Morten Greis Petersen

Begravet halvt i jorden er de vældige kolosser ved Zabre, som det siges blev bygget i fjern fortid af magtfulde troldmænd, der ville plukke månen ud af himlen.
De ligger på hver deres side af Zabre-floden, og ved den røde månes periode flokkes galninge ved kolosserne i håbet om at vække dem til live og få dem til at plukke månen ud af himlen.

Kolosserne er af metal, og de er halvt eller mere begravet ved flodbrederne. De er af umådelig ælde, og bortset fra legenderne om dem, kender ingen deres ophav. Mange galninge flokkes ved dem, da de føler en forbindelse til kolosserne og har ofte en ide om, at de kan kommandere med kolosserne.

Den gale kong Seubres, hans datter Ilsensine og hans slaveheks Yavbrama har ledt en tusindtallig slavehær til kolossernes hvilested for på heksenes nat at lade slavernes blod fosse over de to titaniske væsner, så de kan rejse sig på denne nat for at lyde kongens vanvittige bud. Med sig har kongen slæbt sine børn, hoffolk, krigsfanger og enhver, som passerede hans vej.

Vore eventyrere og lykkeriddere er blevet fanget i kong Seubres bizarre plan, og fra deres forskellige positioner får de mulighed for at spille ind på begivenhederne, men en ting er sikkert, og det er, at under den røde måne over Zabres kolosser vil underfulde, vanvittige ting ske.

At spillede Kolosserne fra Zabre
Forløbet er bygget op over tre overordnede akter, hvor vi lærer personerne at kende, ser dem støde sammen og derefter ser planer kulminere eller fejle. Alt dette sker i skyggerne af de to kolosser, der ligger tavse og mystiske ved flodbredden.

Mysterium

Kolosserne fra Zabre er bygget op over et mysterium, der har tråde, der trækker sig årtusinder af år tilbage i tiden, og det har tråde til en ufattelig magt, som driver menneskelige sind til vanvid, og kun halvgale mennesker vover sig frivilligt til kolossernes hvilested, mens fornuftige mennesker instinktivt holder sig borte.

Stemning er vigtig for dette, svar er ikke, og mysteriet i dette kapitel nægter at komme med nogen svar. Hvem byggede, hvorfor, og hvad er kolosserne? Vi får ikke svar på det, men spekulationer er der rig mulighed for at få plads til.

- *Ikke efterforskning*: Der er ikke en gåde at løse i dette kapitel. Vær opmærksom på at spillerne ikke begynder at efterforske og forsøge at løse mysteriet. Det handler om (gale menneskers) magtkampe i skyggerne af et mysterium, og der skal handlingen holdes. Afbryd efterforskning med magtkampe og intrigernes nærvær.
- *Vanvid*: Galskab er centralt. Projektet er vanvittigt, kongen, der leder det, er vanvittig, og det er hans heks også. Stemningen i hele området driver folk til stadig større mængder af vanvid, og samspillet mellem kolossernes hvisken og den røde månes nat.
- *Exit*: Mysteriet om kolosserne bliver ikke forløst, det gør kun konflikterne mellem karaktererne, og du skal være klar til at efterlade et mysterie til sidst, når scenariet slutter. *Måske rejser en kolos sig, griber ud efter månen, som forsvinder ud af syne for en stund, mens alle skriger i rædsel og panik, hvorefter kæmpen vandrer bort, og månen langsomt toner frem med sit naturlige sølvskær igen. Har kolossen fjernet det røde skær?*

Motiver

Karaktererne er drevet af motiver, som krydser ind og ud af hinanden, og som alle er bundet op på historiens tre centrale biroller, kong Seubres, kongedatteren Ilsensine og slaveheksen Yavbrama, der har hver deres planer. Bemærk at spillerne skal træffe nogle valg omkring deres karakterers motivationer, og de valg spiller ind på, hvordan birollerne er. Vær klar til at improvisere og lave pludselige plottwists, når en allieret pludselig er skurk eller vice versa.

Motivation og ankomst

Hver spiller skal trække et motiv og have det liggende foran sig. Udvælgelsen af motiver er tilfældig, og motivet er skjult for de andre karakterer, men ikke for spillerne.

Hvordan de fire lykkeriddere er havnet ved floden Zabre har også sit tilfældige forløb. Efterfølgende motivet skal hver spiller trækker en seddel tilfældigt, og det er baggrunden for, hvorledes karakteren er ankommet, og hvor karakteren som udgangspunkt opholder sig.

Hændelser undervejs

Her er en kort oversigt over kapitlets forløb, og rammen for scenerne.

Det begynder: En konges vanvid

Hvor er vi, og hvad har folk gang i? Begynd med at hver spiller kort beskriver, hvor deres karakterer er, og hvad deres situation er. Få gang i spillerne til at bringe deres karakteres motivationer i spil.

Opstil tre korte scener med hver sin centrale birolle, kong Seubres, kongedatteren Ilsensine og slaveheksen Yavbrama. Du kan enten sætte dem som scener mellem birollerne, montager eller scener mellem en karakter og en birolle. Formålet er etablere persongalleriet.

Det er undervejs: Kolossernes hvisken
Kapitelt skal ideelt set udspiller sig over flere dage. Lad gerne gå tid mellem hver scene, hop rigeligt frem i tid og lad intrigerne udspille sig mens udgravningen går på. Alle tæller ned til den røde månes nat, som er natten alle ivrigt venter på, og hvor det forventes, at kong Seubres' planer skal komme til opfyldelse - eller noget …

Det kulminerer: Den røde månes nat
Når alle er ved at gå i struben på hinanden, eller folk er tæt på at få deres planer i mål, er det tid at hoppe helt frem til den røde månes nat. Nu skal planer og konflikter kulminere, og kong Seubres skal denne nat forsøge at fravriste kolosserne deres hemmeligheder og tage magten over dem, også om han skal ofre en af sine to kvinder til kolosserne for det.
Aktører og persongalleri

Gale kong Seubres
En gang var han en farlig og fornuftig konge, der tog, hvad han kunne erobre og fastholde, og som formåede med den filosofi at opbygge et stolt kongerige. Dette har også ført til hans vanvid, idet hans uvillige fastholdte kvinder har lagt deres egne planer, og en har influeret kongen gennem skjulte kunstner. Nu er han draget med sin slavehær til floden Zabre for at fravriste kolosserne deres hemmeligheder og tage dem som sine slaver til at gøre hans rige endnu mægtigere.

Han elsker sin datter Ilsensine, og stor er hans vrede mod enhver, der måtte krumme et hår på hendes hoved, og rædselsfuld er den straf han vil tildele den formastelige. Det samme gælder for den, som vil tage Ilsensine fra ham. Han har en skjult respekt og kærlighed for sin slaveheks Yavbrama, som han har et kompliceret forhold til. Han har hende i sin magt, men han vil gerne have hende, uden at hun er i hans vold. Ve den, der krummer et hår på hendes hovede, eller som vil tage hende fra ham.

Hans vanvid gør ham dog utilregnelig, og over for sig selv har han ikke indrømmet, at han vil ofre en af sine piger til kolosserne, hvis det er det, der skal til for at vække kolosserne af deres tusindårige søvn.

Slaveheksen Yavbrama

Til trods for hendes høje alder og viltre hår, bærer Yavbrama en vild skønhed i sig og en uknækket stolthed, selvom hun er slave ved kongens hof. Hun mestrer sortekunstner, og hun bruger sine evner på kongens bud. Selv drømmer hun om frihed, og med sine sortekunstner har hun hvisket i kongens drømme og lokket ham ud på denne færd, som ikke kun bliver kongens undergang, men som også skal styrte hans rige i grus, og først da vil Yavbrama føle sig fri.

Yavbrama har muligvis lagt en forbandelse på Ilsensine, som langsomt berøver hende livet.

Kongedatteren Ilsensine

Hun er datter til kong Seubres, hun er giftblander og politisk rænkespiller, der skjuler alt dette bag store, brune øjne, bølgende sortbrune lokker, der omfavner et smukt ansigt, og fremhævner hendes smalle, underfundige smil, der altid har perlende latter på læberne.

Ilsensine er Yavbramas rival, og hun bruger sine gifte til at kontrollere sin fader med, og hun ønsker at tilrane sig magten over hendes faders rige med kolossernes hemmeligheder, som hun sat sig for at erhverve.

Ilsensine har muligvis forgiftet Yavbrama med en langsomt virkende gift.

Steder, hvor ting hænder

Følgende steder er lokationer for de scener, der udspiller sig i novellen

- **Kolosserne ved flodbreden** Her ligger de to titaniske metalmænd halvt begravet i flodbredens sand. Planter har slået rod omkring dem, træer vokser på bankerne omkring dem. Vand skvulper imod dem, og ved sprækker og indhug danner små søger sig, hvor småliv har fundet et tilholdssted. Slaver er i gang med at grave dem fri, og overalt er der folk i bare overkroppe, som slider under piskenes smæld.
- **Udgravningen** Kong Seubres har beordret kolosserne gravet fri, og hundredevis af slaver er begyndt at grave omkring den ene kolos' krop. Der er sat barrierer op for at holde flodvandet fri, men det siver hele tiden ind. Med tunge træspande bæres vådt sand bort af slaver, som er ved at arbejde sig ihjel i den brændende sol, mens opsynsmænd brøler ordrer og svinger piske.
- **Kong Seubres' telt** Teltet er knaldrødt og lavet af de dyreste silker og stoffer, som kongen har fået tilsendt fra alle egne af sit rige og fra fjerne lande. Guldborder pryder teltet, og alvorstunge vagter med grusomt udseende hellebarder er plantet rundt om det store telt.
- Indenfor er den sødlige duft af røgelse, og puder og tæpper dækker gulv og vægge forvandlene det hele en blød rede. Mellem puderne står små borde med vandpiber og dyre vine i krystalkarafler.
- **Slaveheksens telt** Teltet er sort, og en stank af råddenskab hænger i luften omkring teltet. Vagterne er store og alvorstunge, men selv de viser nervøsitet omkring teltet, der er beboet af den lumske slange, kongens slaveheks. Teltets sorte sider er dekoreret med utallige små dyrekranier, og levn fra små gnavere og andre smådyr ligger spredt over det hele. Over et lille bål foran teltet syder en forslået gryde med en tykflydende slimet masse.
- **Ofrings- og slagtepladsen** Stanken af blod hænger tæt i luften, og den sandede jord er gennemvædet af blod. På simple træbænke er allerede nu utallige syr blevet slagtet og i indhegningen lige ved, står en store skare af kvæg, heste og andre dyr og bevæger sig uroligt sansende, at deres tur

snart står for. På store bål brændes resterne af dyreofringerne, som ikke kastes i floden eller spises af præsteskabet. Præsterne er ikke til at kende fra slagtere. De er udstyret med slidte økser og skarpe knive og med blodige grin skærer de dyr og lader blodet fosse, mens de påberåber sig gudernes velvilje og søger tegn, der kan hjælpe kongen med hans sag. Mellem deres anråbelser høres latter og skælm småsnak mellem præsterne, der synes høje på blodrusen.

- **Krigsfangernes lejr** Under opsyn af vagter, der patruljerer langs høje hegn, sidder krigsfangerne lænket til høje pæle, som er banket dybt i jorden. Stanken fra de mange indelukkede mennesker er fæl, og mismodet stort, for de venter kun på at præsterne snart er færdige med at skænke guderne dyr og at de derefter rykker videre til krigsfangerne. Vagter bevæger sig ind og ud af den store fangelejr, mens de kigger efter duelige slaver, som både er gode nok til at arbejde hårdt, og som ikke har for megen livsvilje til at volde vagterne problemer. Resten lader de sidde tilbage.

Special-spilledermove til Kolosserne fra Zabre: Kolosserne skælver

Jorden ryster, en dyb rumlen ekkoer gennem jord og himmel, og heste skriger panisk, som ingen levende sjæl havde forestillet sig, at heste kunne skrige. I horisonten ses noget enormt røre på sig. Det er en af kolosserne. Den har sat sig halvt op!

Dette move bruges til at ryste en situation og bringe noget nyt til scenen. Brug den til at omvælte situationer, til at søsætte nye begivenheder og til situationer, hvor noget går i tomgang, eller ingen ved, hvad der skal ske. Kolossens bevægelser og følgerne af bevægelser får alles opmærksomhed og afbryder, hvad der sker. Er bevægelserne en konsekvens af noget af det, der sker lige ved statuen eller i noget helt andet?

- Jorden ryster, de titaniske væsner rører på sig, en arm løftes, et led spjætter, en sky af gnister, et metallisk suk.
- Uanset hvor man er, mærkes det, at en af kolosserne har rørt på sig.

Jorden skælver, flokke af fugle rejser sig, alle dyrene bliver stille, floden går pludseligt over sin bredder eller vandstanden synker voldsomt.

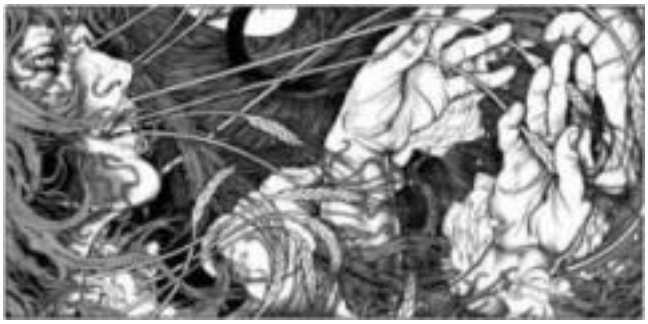
- Et metallisk suk, en langsom, titanisk klagen, skriget af metal trukket mod metal.
- En kolos har sat sig op, en arm har bevæget sig, et hoved har drejet sig, øjne eller mund har åbnet sig eller damp, lys eller gnister fosser ud.

Essay: Sword & Sorcery genren

In one of these dens merriment thundered to the low smoke-stained roof, where rascals gathered in every stage of rags and tatters--furtive cut-purses, leering kidnappers, quick-fingered thieves, swaggering bravoes with their wenches, strident-voiced women clad in tawdry finery. Native rogues were the dominant element--dark-skinned, dark-eyed 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 frame--for men wore steel openly in the Maul. There was a Shemitish counterfeiter, with his hook nose and curled blue-black beard. There was a bold-eyed Brythunian wench, sitting on the knee of a tawny-haired 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 woman-stealing 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, subgenre under fantasy-genren, 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 barbar-film med muskuløse mænd i lændeklæde eller bjørneskindsunderbukser.



Sword & Sorcery ligger langt fra high fantasy-genren, som vi kender så godt fra Ringenes herre, eller fra de fleste Forgotten Realms-supplementer. 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 Conan-historier er arketypiske 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 Elric-historier, Fritz Leiberts Fafhrd and Grey Mouser-historier, og lige her specielt Clark Ashton Smiths weird fiction, hvor det fantastiske ikke blot er eventyrligt men sært, utrygt og foruroligende.

Til scenariet er der en række temaer, som vi gerne vil have frem:

Akronologisk

Conan-historierne er ikke 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. 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.

Historisk fortid

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 Cthulhu-mythossen, er også at finde i den hyboreanske tidsalder.

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 outsidere, 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 "anti-helte".

Det overnaturlige er mørkt og farligt

Fornuft og videnskab er erstattet af overtro og anvendelsen ar mørke kræfter. Trolddom består ofte af indviklede og skumle ritualer, pagter med rædsler fra en steder, 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. Det overnaturlige, og ikke sjældent også det naturlige, er både farligt og fremmedartet.

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.

Karakterer

Alle fire karakterer repræsenterer livsstadier eller aspekter af Conan. De er kønstvetydige, og griber ind i både mandlige og kvindelige stereotyper. Spilleren kan (som sædvanlig i Legenden Om … -scenarier) frit vælge karakterens køn, og den samme tekst vil spille op til Sword & Sorcery-stereotyperne på lidt forskellig vis, alt efter hvad der vælges. Husk at læse karaktererne og lære dem og deres moves at kende, da hvad der kommer til at være af plot vokser ud af dem.

Casting

Castingen er ikke vildt vigtig, og det er fint at lade folk selv vælge ud fra karaktermenuen (i bilag). Én ting at være opmærksom på er dog, at lejesoldaten Zakalwes special-move er ret sejt, men nogen gange lidt sværere at sætte op end de andres, og derfor vil det være godt hvis Zakalwe havner i hænderne på en spiller som har lyst til at tage udfordringen.

Special-moves

Morias: +2 Kræfterne lyder mit kald og lyder mit bud. Hvad kan kræfterne? Afsløre en hemmelighed, beherske dyr, nedkalde en forbandelse, sende en besked i drømme, beskytte et mærket sted mod mørke magter.

- Kræfterne gør, hvad jeg vil have dem til
- Kræfterne forlanger ikke en tjeneste af mig
- Jeg kan beskytte mine venner og frænder mod kræfterne (SL kan vælte ulykker ned over fjerne familiemedlemmer og elskede, hvis det virker sjovere eller mere relevant; det går ikke ud over Morias)

10+: Alle tre fra listen

7-9: Vælg to fra listen

-6: Kunsten er ubarmhjertig mod dén, hvis klarsyn svigter.

Morgan: +2 Når jeg ser ufortjent rigdom og succes, og handler for at tage det fra dem.

- Du bemægtiger mig noget af deres.
- Du knækker dem.
- Du slipper godt af sted med det, for nu.

10+ Tag alle tre fra listen.

7-9 Vælg to fra listen.

-6 De mister intet, du gør!

Zakalwe: +2 Når du for god betaling lader en anden bruge dig til at gribe noget med magt. (*Benærk at det pinedød skal være for en betalende kunde*)

- Du griber det, hårdt, til din herre.
- Du dræber din herres fjende.
- Du lider ikke megen overlast under striden.
- Din fremfærd spreder skrækken for dit navn.

10+ Vælg tre fra listen

7-9 Vælg to fra listen.

-6 Dit held svigter. Vælg én fra listen, og gå en hård tid i møde.

Dareye: +2 Når du griber magten over en gruppe.

10+ tag tre

7-9 tag én

- De vender sig mod deres leder
- Du tager kontrol over dem (hvis de ikke har en stærk leder)
- Du kan få dem til at overvinde deres natur
- De bringer dig deres kostbare ting

(*Bemærk at adskillige punkter på listen kun er mulige, hvis en eventuel stærk leder er fraværende eller fjernet.*)

Morias, åndemaneren

Morias var et sært barn, mere tilbøjelig til at lege vilde lege med usynlige venner end med de andre børn, og farligt tiltrukket af dybe huler, tusindårige træer og vilde dyr, som kunne have ædt lille Morias men aldrig gjorde det.

Morias bærer i sit blod på viden fra Atlantis, fra før folket faldt og blev til de abemennesker, de nu har rejst sig fra. Mellem hariernes traditioner og blod, og som barn af en vanvittig seer, mestrer Morias kunsten at binde dyr og ånder til sin vilje, med sin udstråling eller ved at fange dem i en aftales snare. Morias er en sværdsvingende barbar, men draget af at trænge ind bag civilisationens slør af fingerfærdighed og julelege, forbi svagheden og frygten, ind til de ældgamle hemmeligheder som skjuler sig i de skrøbeligste skriftruller, mest forvitrede indskrifter og de mest længselsfulde lærde. Disse ting har draget Morias fra bjergene imod Ascalons lys og larm. Morias er ordknap, opportunistisk og meget ærlig. At holde sit æresord er forskellen på én med dyb magt over virkeligheden og én, som blot besidder håndlangere og fiksfakserier. Morias vandrer ad en ensom vej, og det kan godt blive lidt koldt.

Er Morias en dyster, pelsklædt mand som udmønter vildmarkens visdom i held som er mere end held? Eller er Morias en grum, vild kvinde, som tavst forfølger spor af en længst svunden fortid for at vække kraften i sit blod? Valget er dit, spiller, og det er ganske frit.

Basis-move: +1 En vej frem, jeg griber den sultent.
10+ Mit blik er klart og min hånd rolig.
7-9 Vejen har sin pris: Et dårligere udfald, en hård handel, et grumt valg.
-6 Der er ingen vej ud. Min kraft svigter og mine handlingers konsekvenser indhenter mig.

Special-move: +2 Kræfterne lyder mit kald og lyder mit bud. Hvad kan kræfterne? Afsløre en hemmelighed, beherske dyr, nedkalde en forbandelse, sende en besked i drømme, beskytte et mærket sted mod mørke magter.

- Kræfterne gør, hvad jeg vil have dem til
- Kræfterne forlanger ikke en tjeneste af mig
- Jeg kan beskytte mine venner og frænder mod kræfterne

10+: Alle tre fra listen
7-9: Vælg to fra listen
-6: Kunsten er ubarmhjertig mod dén, hvis klarsyn svigter.

Hjælpe eller hindre: Hvis du ved at lave et move han hjælpe eller hindre en anden helt, kan du give +1 eller -2 til den andens slag. Er du truet af deres handlinger, er det nok en god idé at hindre!

Legenden om Morias

I de dybe dale mellem hariernes bakker vågnede først Morias' blod til sin skæbne: Arven fra Atlantis, som havde slumret siden atlantidernes efterkommere degenererede til abemennesker. På jagt efter spor af sin arv, og bevæbnet med både harisk stål og trolddom fra både Atlantis og bakkerne, drog Morias mod den mægtige stad Ascalon…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Til slut flygtede Morias fra Den Store Slange fra Acheron ved at kaste sig i Tidens Brønd, og kom derved tilbage gennem tiden til den Favoniske Alder, og blev der ophav til en slægt, som gennem utallige aldre og verdener kom til at bære navnet Morias én gang i hver generation.

Morgan, slynglen

Morgan forlod hariernes bjerge, drevet mest af rastløst vovemod og urolig længsel, og også lidt af rasende fædre og kvægejere. Grinet er skævt og charmerende, fødderne lette både på jagt og på flugt. Øjnene hvileløse, med let sammenknebne øjenkroge.

Morgan generes af lykke og rigdom, og gør sit bedste for at tage det og dele det ud. Mange mennesker lever af, hvad Morgan stjæler, for det bliver brugt lige så hurtigt på fest, på gavmildhed og på at undslippe konsekvenserne. Udadtil er Morgan smuk, charmerende, glamourøs og gennemført badass, og lever et liv i både spænding og sus og dus. Men solen er mørk i Morgan øjne. Vinen smager ikke i længden, silkens kælen beroliger ikke. Nogle andre mennesker forekommer lykkelige og tilfredse, og Morgan tror dem så store hyklere som sig selv, deraf den stærke drift mod at stjæle og ødelægge, for at afsløre deres sande, ulykkelige indre. At lykke ikke altid er en løgn, er en tanke som Morgan uroligt skyder fra sig, og trøster sig under sin egen jagt på sand lykke ved at pille andre ned.

Er Morgan en silkeklædt ulvinde fra ødemarken, hvis desperat blottede tænder de sløve byboer forveksler med et charmerende smil? Eller er Morgan en bad boy fra bakkerne, som desperat fingerer sin ubekymrede Robin Hood-stil? Valget er dit, spiller, og det er helt frit.

Basis-move: +1 Min rolige hånd forråder ikke mit kogende indre!
10+ Ha! Så kan de lære det!
7-9 Jeg klarer det, men livet fornægter sig ikke: Et dårligere udfald, en hård handel, et grumt valg.
-6 Hvorfor mig? Hvorfor?

Specialmove: +2 Når jeg ser ufortjent rigdom og succes, og handler for at tage det fra dem.

- Jeg bemægtiger mig noget af deres.
- Jeg knækker dem.
- Jeg slipper godt af sted med det, for nu.

10+ Tag alle tre fra listen.
7-9 Vælg to fra listen.
-6 De mister intet, du gør!

Hjælpe eller hindre: Hvis du ved at lave et move han hjælpe eller hindre en anden helt, kan du give +1 eller -2 til den andens slag. Er du truet af deres handlinger, er det nok en god idé at hindre!

Legenden om Morgan

Lokket af Ascalon rigdom drog Morgan hærgende og gavmildt gennem rigerne til Syden, og opbyggede der et frygtindgydende ry som tyven, der ikke kunne stoppes, og hvis gavmildhed var lige så storladen som uforudsigelig…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Til slut gik Morgan for vidt: Efter at have myrdet fyrst Gilham af Ashdod og kastet hans skat ud til pøblen, måtte Morgan segne i sit blod, gennemboret af Gilhams sønners sværd. Dog fik Morgan den vældigste bålfærd, da byen brændte og ingen brande blev slukket på grund af guldet på brostenene.

Zakalwe, lejesoldaten

Zakalwe er yngste barn af den hariske bonde Karrek. Zakalwes mor døde i barselsseng, og de to ældre søskende drog ud i verden for at søge lykken med sværd i hånd. Karrek fik knust benene i et fald, og nu afhang alt af unge Zakalwe og et par hårdtprøvede trælle. Årene gik, Karrek regerede som en tyran fra sin stol og struttede af sundhed bortset fra de knuste ben. Rastløse, eventyrlystne Zakalwe ventede på, at storebror eller storesøster skulle vende tilbage til gården for at tage arven op, så Zakalwe kunne drage ud og se verden, men til sidst stod det klart, at de ældre ikke havde til sinds at vende tilbage til et lille stykke stenet jord i de hariske bakker. Zakalwe havde mareridt om at blive gammel, grå og forslidt som tjener for sin plageånd af en far, og en dag blev beslutningen taget om at lade gård være gård og drage sydpå til Ascalons lys. Som Zakalwe i det grå daggry drog bort, gjaldede Karreks stemme gennem dalen:

> *Utaknemmelige, selviske skarn, jeg forbander dig! Aldrig vil du kunne opnå noget for dig selv, i stedet for min arv, som du har svigtet!*

Zakalwe rystede det af sig, men måtte sande at faderens ord havde kraft: Handel gik skidt, plyndring værre. Først på randen af sultedøden tog Zakalwe en sydlandsk adelsdames sølv for at tjene som lejesoldat, og det gik fremragende! Fra fortvivlelsens dyb har Zakalwe rejst sig og grebet sin forbandelse ved hornene. Intet gør Zakalwe, som ikke er i en andens tjeneste, for betaling. På den måde kan man da udføre drastisk dåd og opnå store resultater. Det er ikke et hæderfuldt liv, men det indeholder alle barndomsdrømmenes eventyr og flere til.

Er Zakalwe en hård mand fra nord som hyrer sig ud for sølv og spænding? Eller en karsk kvinde som har solgt sit omsorgskald for drømme om eventyr og nu tjener ved at sprede død med sit sværd? Valget er dit, spiller, og det er helt frit.

Basis-move: +1 Jeg har vel vovet værre.
10+ Jeg vover og vinder, mit hjerte synger!
7-9 Vovestykket har sin pris: Et dårligere udfald, en hård handel, et grumt valg.
-6 Min faders forbandelse runger i mine ører.

Special-move: +2 Når du for god betaling lader en anden bruge dig til at gribe noget med magt.

- Du griber det, hårdt, til din herre.
- Du dræber din herres fjende.
- Du lider ikke megen overlast under striden.
- Din fremfærd spreder skrækken for dit navn.

10+ Vælg tre fra listen
7-9 Vælg to fra listen.
-6 Dit held svigter. Vælg én fra listen, og gå en hård tid i møde.

Hjælpe eller hindre: Hvis du ved at lave et move han hjælpe eller hindre en anden helt, kan du give +1 eller -2 til den andens slag. Er du truet af deres handlinger, er det nok en god idé at hindre!

Legenden om Zakalwe

Zakalwes spor mod syd fra de hariske bakker var rødt af blod, både Zakalwes og andres. Mange hårde kampe, strabadser og lidelser skulle det kræve, før forbandelsens sande natur blev åbenlys: At succes kune var noget, Zakalwe kunne sælge til andre. Så at sælge sit sværd var, hvad der måtte til…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Til slut, efter kampe mod mennesker, bæster, dæmoner og guder, drog Zakalwe hjem til bakkerne, fulgt af en mægtig karavane belæsset med guld, silke og vin, lod en prægtig stol bygge på sin fars grav, og holdt en fest for hele det hariske folks tusindtallige skare. Da de hariske høvdinge kom sig over deres tømmermænd, syv dage senere, var Zakalwe forsvundet.

Dareye, den magnetiske leder

Dareye voksede op i de hariske bakker som røverhøvdingens horeunge med en tilfangetaget sydlandsk skønhed fra Ascalon, altid mistroet og ilde behandlet af høvdingens hariske hustru. Dareye var dog allerede tidligt stærk, opfindsom og charmerende, og før nogen vidste af det var det Dareye, som førte an i børnenes lege. Både med opfindsomhed, udstråling og rasende eksplosioner af vold mod de, der trodsede Dareyes lederskab.

År senere drog Dareye ud i verden i spidsen for en bande hariske banditter, og øjne der skinnede ved tanken om de slotte og byer, moderen havde fortalt om hjemme i den barbariske udørk. Siden har Dareye været røver, lejesoldat, kongelig hærfører og forsvarsløse bønders leder og forsvarer mod hærgende hariske bøller. Før eller siden er Dareye dog altid blevet træt af sine pladser som anfører, og er draget ensom videre på jagt efter, ja, hvad? Spænding, luksus, større og bedre magt, et hjem at kalde sit eget? Rastløs, er Dareye, rastløst søgende efter en mening med det hele.

Hvordan gør Dareye det? Ligesom i barndommen, tilsat en næsten tryllebindende dyrisk magnetisme, som får både mænd og kvinder til at blive bløde i knæende og giver dem en sød trang til at underkaste sig naturkraften Dareye.

Basis-move: +1 jeg kæmper mig frem mod mit mål!

10+ Jeg behersker situationen

7-9 Sejren kræver sit: Et dårligere udfald, en hård handel, et grumt valg.

-6 Det slipper mig af hænde.

Special-move: +2 Når du griber magten over en gruppe.

10+ tag tre

7-9 tag én

-de vender sig mod deres leder

-du tager kontrol over dem (hvis de ikke har en stærk leder)

-du kan få dem til at overvinde deres natur

-de bringer dig deres kostbare ting

Hjælpe eller hindre: Hvis du ved at lave et move han hjælpe eller hindre en anden helt, kan du give +1 eller -2 til den andens slag. Er du truet af deres handlinger, er det nok en god idé at hindre!

Legenden om Dareye

Dareye drog sydpå fra de hariske bakker, ikke længere tilfreds med at herske over barnelandets legekammerater, for at søge lykken i Sydens riger, et herredømme som kunne bringe tilfredsstillelse…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Og således hændte det…

Efter at have anført en blodig revolte, og grundlagt det kejserlige Ascalons 2. hariske dynasti, herskede Dareye over verdens mægtigste rige i årtier. Til slut overdrog Dareye magten til sin datter, samlede en hær af syv tusind af rigets mægtigste krigere, og førte hæren ind i Perlemortågernes Dal. Riget er længst faldet, men det hviskes stadig, at i den yderste nød vil Dareye vende tilbage.

Menu

Karakterer

- **Morgan** er en charmerende men forbitret Robin Hood-slyngel, god hvis du er i et lidt emo humør.
- **Morias** er barbarisk åndemaner, god hvis du føler dig kreativ og mystisk.
- **Zakalwe** er lejesoldat og underlagt en forbandelse. Zakalwes specialevne er mægtig (og blodigt voldelig) men kræver lidt snilde af spilleren. Spil, hvis du har lyst til at manøvrere og være lidt grum.
- **Dareye** er den fødte leder, som tager kontrol over grupper, så længe det er interessant. God, hvis du vil være karismatisk og have et move, der bakker det op.

Kapitler

- ***Oubliette***, om det forfærdelige fængsel, hvori folk bortkastes til glemsel, hvor Retfærdighed og Rimelighed udkæmper blodige slag i de mørke gange, med knive gjort af flækkede lårknogler. Indtil den dag, hvor grufulde barbariske fusentaster bryder ind, og glemslen får ende.
- ***Kolosserne fra Zabre***, som ved floden Zabre ligger halvt begravet, to enorme metalkolosser. De har ligget der siden en fjern fortid glemte dem i sandet. Under høstmånens skær har gale Kong Seubres og hans slaveheks ført hæren til kolossernes hvilested for at vække dem til live.

Bilag til Oubliette

Motivationer, fire stk. De trækkes tilfældigt, så alt skal passe på alle, gerne på forskellig vis. De lægges åbent frem, og er hemmelige i fiktionen men ikke ved bordet. Spillerne skal træffe deres valg og understrege de valgte muligheder.

Motivation: Frelse Kallimachos, den unge adelsmand, kastet i oublietten på grund af en hof-intrige. Du har ikke set ham længe, men nu har du fået dig smidt i fængsel for at hjælpe ham. Hvorfor? Af kærlighed til ham, for hans søsters bønners skyld, eller for mange, mange penge?

Kapitel-move: Spørgsmål. Du må *to* gange i løbet af kapitlet spørge spilleder om ting, såsom "hvordan slipper jeg ind bag barrikaden?", "hvad kan jeg tilbyde hende, som hun vil være interesseret i?" eller "hvem her er til at bestikke?".

Motivation: Dræbe Kallimachos, den unge adelsmand, kastet i oublietten på grund af en hof-intrige. Nu har du fået dig kastet i oublietten. Men hvorfor? Har han gjort sig fortjent til din hævn? Eller er du blevet lovet en belønning fyrstelig nok til, at du vil gøre noget så desperat?

Kapitel-move: Spørgsmål. Du må *to* gange i løbet af kapitlet spørge spilleder om ting, såsom "hvordan slipper jeg ind bag barrikaden?", "hvad kan jeg tilbyde hende, som hun vil være interesseret i?" eller "hvem her er til at bestikke?".

Motivation: Frelse Amelda, Ascalons banders kronprinsesse, kastet i oublietten for at ramme hendes ellers mægtige og urørlige mor. Du har ikke set hende længe, men nu har du fået dig smidt i fængsel for at hjælpe hende. Hvorfor? Af kærlighed til hende, for hendes brors bønners skyld, eller for mange, mange penge?

Kapitel-move: Spørgsmål. Du må *to* gange i løbet af kapitlet spørge spilleder om ting, såsom "hvordan slipper jeg ind bag barrikaden?", "hvad kan jeg tilbyde hende, som hun vil være interesseret i?" eller "hvem her er til at bestikke?".

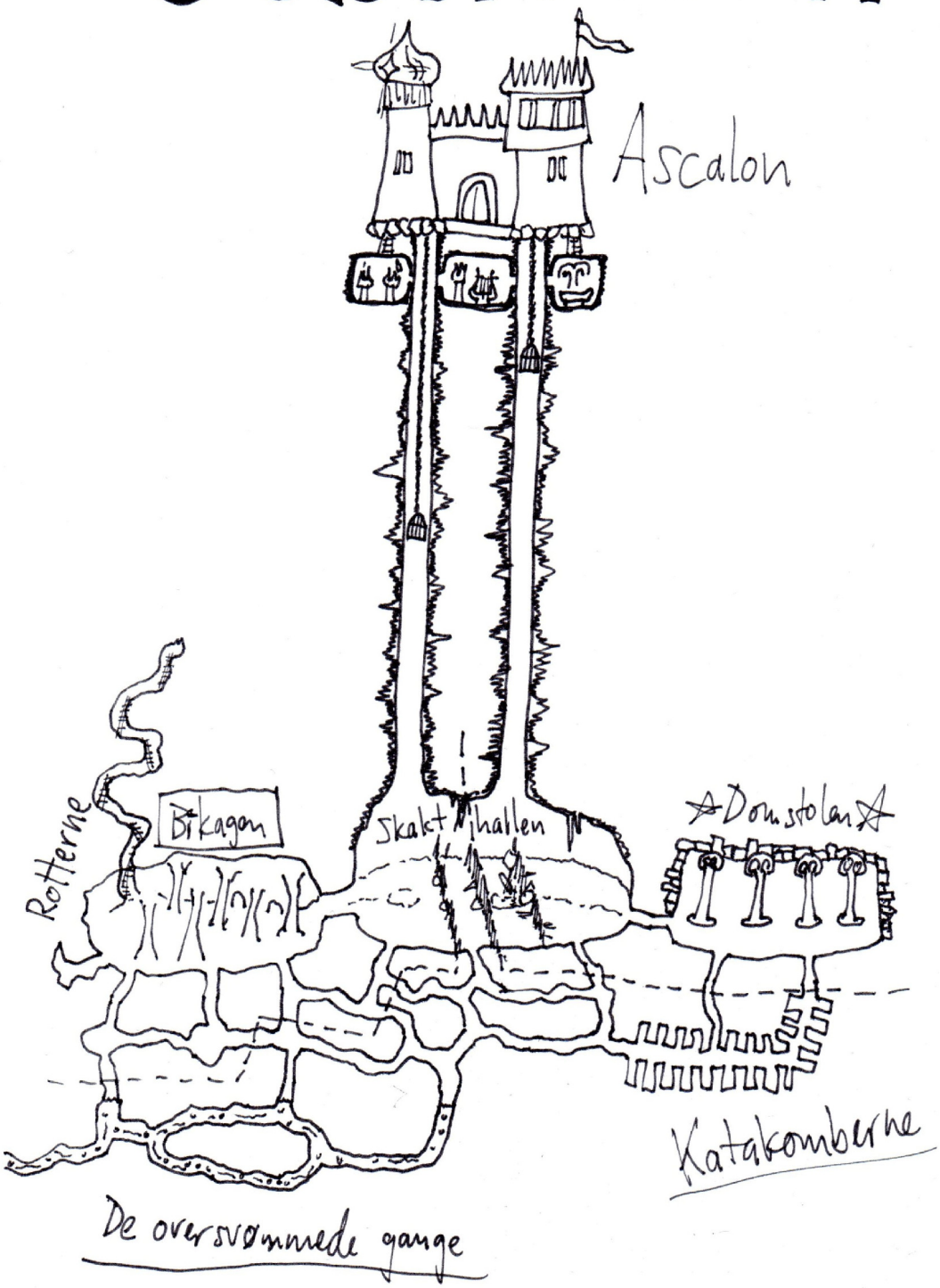
Motivation: Dræbe Amelda, Ascalons banders kronprinsesse, kastet i oublietten for at ramme hendes ellers mægtige og urørlige mor. Nu har du fået dig kastet i oublietten. Men hvorfor? Har hun gjort sig fortjent til din hævn? Eller er du blevet lovet en belønning fyrstelig nok til, at du vil gøre noget så desperat?

Kapitel-move: Spørgsmål. Du må *to* gange i løbet af kapitlet spørge spilleder om ting, såsom "hvordan slipper jeg ind bag barrikaden?", "hvad kan jeg tilbyde hende, som hun vil være interesseret i?" eller "hvem her er til at bestikke?".

Special-spilledermove til Oublietten: Tilbyd retfærdighed

En biperson forsøger at tilbyde en hovedperson retfærdighed, som de synes, det er. Amelda vil tilbyde en fair handel eller aftale, eller give et ti sekunders forspring, fordi alle fortjener en chance. Kallimachos vil tilbyde en chance en plads i Domstolens tjeneste, hvor deres talenter vil tjene retfærdighedens sag (uden anden belønning end kost og soveplads), eller med pisk straffe grove forbrydelser såsom hor eller at gemme mad til eget forbrug senere. Altimens han bedyrer, at det gør næsten lige så ondt på ham, men er strengt nødvendigt.

Oublietten


Ascalon
Rotterne
Bikagen
Skakt hallen
Domstolen
Katakomberne
De oversvømmede gange

Bilag til Kolosserne fra Zabre

Der er fire motivationer og fire ankomster. Spillerne trækker tilfældigt én af hver og lader dem ligge fremme. Spillerne skal træffe og understrege de relevante valg på motivationerne. Og der er et special-spilledermove.

Motivation: En kvindes kærlighed
Hede kys og ømme løfter, længselsfulde blikke fra fjerne tårnkamre og en umulig kærlighed har sået stærke bånd mellem jer, og du ligger ofte søvnløs med hende i tankerne.
Nu har kong Seubres bragt jer til den forbandede flod Zabre, hvor hans vanvittige planer med at grave kolosserne fri til den røde månes nat, vil være jeres undergang, men hans planer har også bragt jer sammen og givet dig en sidste chance for at redde jeres kærlighed.

Men en anden kvinde står mellem jer og jeres frihed til at kunne elske hinanden. Med sine fæle kunstner har hun et greb om din elskede, og hun nyder samtidig godt af kongens gunst, hvilket gør hende noget nær urørlig.

Hvem er din elskede? Kongedatteren Ilsensine eller slaveheksen Yavbrama?
Hvem har et greb om din elskede? Slaveheksen Yavbrama med sin sorte magi eller kongedatteren Ilsensine med sin giftkundskaber?
Kan du befri din elskede fra dens andens greb og undslippe kongens vrede?

Kapitel-*move*: Den røde måne
Du må en gang i løbet af kapitlet beskrive, hvorledes den røde måne skaber en uhellig aura, som spreder rædsel blandt dyr og angst blandt mennesker. Der opstår optøjer blandt slaverne, og krigsfangerne går amok og begynder at hyle mod månen.

Motivation: Hemmeligheder ikke for mennesker
Kolosserne ved Zabres bredder er fra en anden tidsalder, hvor mægtige væsner, vi er fristet til at kalde guder, havde bolig på jorden, og de byggede kolosserne, og det tilkommer ikke mennesker at tage magten over kolosserne.
Kong Seubres' planer indebærer at flå hjertet ud den kvinde, som står ham nær. Han vil slæbe hende til offerpladsen under Den røde måne og ofre hende for at tage magten over kolosserne og lære deres hemmeligheder. Hvad vil være mere passende end at lade kolosserne tage kongen som et offer i stedet.

Hvem er det, kong Seubres vil ofre? Kongedatteren Ilsensine eller slaveheksen Yavbrama?
Kan du redde hende fra at blive ofret af kong Seubres? Kolosserne vil stadig kræve et offer. Kan kongen kommer i sit offers sted?

Kapitel-*move*: Kolossernes hvisken
Du må en gang i løbet af kapitlet beskrive, hvorledes kolosserne hvisker i drømmene hos de slaver, som arbejder ved kolosserne, hos de hoffolk, der hver dag beundrer kolosserne og hos offerpræsterne, der hver dag skænker blodige ofre til guder og kolosser. Kolossernes hvisken får dem til at gå i søvne og forsøge at begå morderiske handlinger.

Motivation: En konges vanvid
Kong Seubres vanvittige planer vil forårsage undergang og ødelæggelse, ikke kun for ham selv, men også de nationer, som grænser op til floden Zabre. Utallige folk er i fare, når kongen slipper kolossernes magt fri på den røde månes nat. Kongen har ikke alle dage været så gal, men derimod har nogen lagt deres

Stands kongen fra at gennemføre sine planer ved at finde den person, der har hans sjæl i sit greb. Udfri ham, og han vil ved sin fonuft indstille sine planer. Er det hans datter Ilsensine med sine giftblandinger eller er det slaveheksen Yavbrama med sin sorte magi?
Kan du afsløre og standse den person, som har kongen i sin magt?

Kapitel-*move*: Zabre skvulper
Du må en gang i løbet af kapitlet beskrive, hvorledes floden har sin egen kraft efter gennem århundreder at have badet de to kolosser, og floden kan gå over sine bredder og oversvømme slavearbejderne og skylle dem og deres slavepiskere bort, mens det spreder forvirring og kaos overalt.

Motivation: Fordums hemmeligheder
Kong Seubres' planer er lige så vanvittige, som de er gavnlige for en opportunist. Lad ham blive ramt af kolossernes vrede eller blive til vanvid af deres uransagelige ophav, så andre kan stjæle den indsigt, han skaber og tage den med sig.

Beskyt kong Seubres mod rivaler og andre jordiske trusler, så han kan gennemføre sine planer og dermed også fravriste kolossernes hemmeligheder, som du derefter passende blive ejeren af - enten for egen anvendelse eller for at sælge dem dyrt.
Slaveheksen Yavbrama er mindre slave, end hun giver udtryk for, og kongedatteren Ilsensine er mere lusket end man regner med. En af dem planlægger at stjæle kolossernes hemmeligheder. Er det kongedatteren Ilsensine eller slaveheksen Yavbrama?
Kan du sikre dig kongens hemmeligheder, inden de bliver taget af en anden?

Kapitel-*move*: Den brændende sol
Du må en gang i løbet af kapitlet beskrive, hvorledes solen synes at høre offerpræsternes anråbelser og ofringer og i løbet af dagtimerne pludselig kaster sine brændende stråler ned over lejren og med sine skarpe stråler bringer forvirring, solstik og fatamorganaer over landskabet, mens offerpræsterne i en blodrus beslutter sig for at øge mængden af deres ofre til solen her og nu.

Hvordan er du havnet her?

Krigsfange!

Kong Seubres' hær marcherede gennem mange lande for at komme til floden og undervejs plyndrede hæren og tog slaver til at arbejde for sig. Desperate småkonger og fyrster hyrede for gode penge lejesoldater, og du anførte en enhed brave krigere i kamp for penge. Kong Seubres' styrke overvældede jeres, og dine mænd faldt, mens du stod tilbage, omringet og overvældet, og sådan blev du taget til fange.

Du er lige nu i krigsfangernes lejr lænket til en stolpe sammen med ti andre krigsfanger.

Hvordan er du havnet her?

Kong Seubres' hof!

Kongen har mange hoffolk for at behage sig og underholde sig. Nogle af hoffolkene fungerer som rådgivere og strateger, der gør mere end at underholde kongen. Du har infiltreret kongens hof, som et led i dine planer, og du har nu foretaget rejsen med hoffolkene og kong Seubres til floden Zabre, hvor slavehæren nu arbejder på at grave kolosserne fri.

Du er lige nu blandt hoffolkene, der holder til i og omkring kong Seubres' telt.

Hvordan er du havnet her?

Kolossernes hvisken!

I dine drømme har du hørt kolosserne ved Zabres bredder hviske, og i dine vågne timer har du set galninge i byernes gader råbe profetier om verdens undergang, når den røde måne står over kolosserne. Nysgerrig har du ladet din vej gå til floden Zabre.

Du er lige nu ved flodbredden et stykke fra kong Seubres' lejr, hvorfra du har udsigt over slavehæren, som arbejder på at grave kolosserne fri. Du har observeret dem i nogle dage.

Hvordan er du havnet her?

En kvindes favntag!

Du har ladet dig lokke til kong Seubres' lejr af en kvindes favntag og hendes ømme løfter. Hun har sukket om at blive udfriet fra kongens vanvittige march, og kun modvilligt lod hun sig tage med til Zabres bredder. Du har fulgt slavehærens spor uden vanskeligheder og set de ødelæggelser, som den har forvoldt undervejs for at skaffe kongen rigeligt med krigsfanger og slavearbejdere til sit projekt.

Du befinder dig kort fra lejren, som du er ved at ankomme til. I det fjerne kan du høre lyden af piskesmæld og slavers klynken. Du er der næsten.

(*Hvem er kvinden? Kong Seubres' slaveheks Yavbrama eller kongedatteren Ilsensine?*)

Special-spilledermove til Kolosserne fra Zabre: Kolosserne skælver

Jorden ryster, en dyb rumlen ekkoer gennem jord og himmel, og heste skriger panisk, som ingen levende sjæl havde forestillet sig, at heste kunne skrige. I horisonten ses noget enormt røre på sig. Det er en af kolosserne. Den har sat sig halvt op!

Dette move bruges til at ryste en situation og bringe noget nyt til scenen. Brug den til at omvælte situationer, til at søsætte nye begivenheder og til situationer, hvor noget går i tomgang, eller ingen ved, hvad der skal ske. Kolossens bevægelser og følgerne af bevægelser får alles opmærksomhed og afbryder, hvad der sker. Er bevægelserne en konsekvens af noget af det, der sker lige ved statuen eller i noget helt andet?

- Jorden ryster, de titaniske væsner rører på sig, en arm løftes, et led spjætter, en sky af gnister, et metallisk suk.
- Uanset hvor man er, mærkes det, at en af kolosserne har rørt på sig. Jorden skælver, flokke af fugle rejser sig, alle dyrene bliver stille, floden går pludseligt over sin bredder eller vandstanden synker voldsomt.
- Et metallisk suk, en langsom, titanisk klagen, skriget af metal trukket mod metal.
- En kolos har sat sig op, en arm har bevæget sig, et hoved har drejet sig, øjne eller mund har åbnet sig eller damp, lys eller gnister fosser ud.

Spilleders oversigtsark

Principperne:

- Gør det Sword & Sorcery
- Gør det ægte
- Gør kapitlets tema påtrængende vigtigt
- Formidl (og brug) systemet
- Vær fan af spilpersonerne og spillerne
- Gør spilpersonernes liv interessant
- Spil for at se, hvad der sker

Spilleder-moves:

Skjul altid dine moves, lad som om årsagen er i fiktionen, ikke mekanikke, for at gøre det ægte.

- Forskyg fare
- Bring dem sammen/skil dem ad
- Bring dem i knibe
- Vis en mulighed, med eller uden omkostning
- Sig hvad konsekvenserne bliver, og spørg
- Vold smerte og indskrænk muligheder (men ikke ud af det blå)
- Brug kapitlets særlige tema-spilleder-move
- Efter hvert move, sig: "Hvad gør du?"

Navne til vilkårlige bipersoner

(Streg over som du bruger dem)
Adan, Amana, Amhira, Angwia, Damash, Ereshi, Golcoje, Hamakai, Himea, Khilal, Liane, Lili, Matob, Nashira, Nibal, Rudita, Sahesha, Sahot, Sipan