

Ascalon-dynastiet

Et episk drama om grundlæggelsen af det største rige i oldtiden siden Atlantis.

Et scenarie til Fastaval 2010 af Troels Ken Pedersen og Morten Greis Petersen.

Scenariet er for fire spillere og en spilleleder.

En stor tak til vore spiltestere på Sommerspil: Anne Winkel, Karen Collatz, Anders Brendstrup og Nis Baggesen, der troede de skulle spille et helt andet scenarie.

Illustrationer: Våbenskjolde af Troels Ken Pedersen.
Tegninger af John Buscema, Alfredo Alcala og Tony de Zuniga.



Velkommen til Ascalon-dynastiet

I dag er Ascalon ikke andet end uanselige ruiner skjult af støv og sand, og det er ikke til at se, at her ligger centrum i et kongerige, der opstod for mere 9000 år siden, og som formede Mellemøsten i mere end 4000 år, indtil det første sumeriske rige voksede frem og tog førerpositionen. Aldrig har et rige stået så længe, og aldrig har et rige været så vidtstrakt. Kun Alexander den Stores erobringer for omtrent 2300 år siden nåede fjernere egne.

For at forstå hvordan en simpel bystat som Ascalon kan blive hovedsædet i et imperium, er vi nødt til at se på et kritisk øjeblik i byens historie. På det tidspunkt blev bystaten regeret af kong Asmoide, der var en aldrende mand. Hans søn, prins Breadon, var død for ikke så længe siden, og bystaten stod uden nogen officiel arving. Et af byens adelshuse, Kobraens hus, stod på spring til at sætte sig på tronen for at blive den næste kongeslægt, da skæbnen greb ind, og Ascalons skytsgudinde Inanna udpegede en vovehals til at blive den næste konge. Det ændrede alt. Gennem vovehalsens levetid undergik Ascalon så mange forandringer, at dens vej til storhed synes uundgåelig.

Det er historien om vovehalsen og dennes tre venner, og hvordan de førte Ascalon til storhed.

Tak, fordi du vil spille scenariet og lade fire spillere få denne oplevelse.

Indholdsfortegnelse

Velkommen til Ascalon-dynastiet.....	2
Foromtale.....	5
Præsentation.....	6
Scenariet Ascalon-dynastiet.....	6
Sword & Sorcery.....	6
Ascalon.....	7
Regelsystemet.....	7
Scenariet.....	7
Bilag.....	8
Scenariet Ascalon-dynastiet.....	9
Lukoworgos' tempel.....	10
Den dynastiske udfordring.....	10
Sword & Sorcery.....	12
Nærhistorisk fortid.....	14
Ingen hjælp udefra.....	16
”Helte”.....	16
Det overnaturlige er mørkt og farligt.....	16
Ikke dit gennemsnitlige fantasy-scenarie.....	17
Ascalon.....	18
Folk og steder i Ascalon.....	18
Bystaten Ascalon.....	19
Regelsystemet.....	21
Scenariet.....	24
Første del: Lukoworgos' tempel.....	24
Baggrund.....	24
Handlingen i det indledende kapitel.....	25
Åbningsscenen.....	25
Den første udfordring: At finde templet (4 succeser over 3 nederlag).....	27
Hoved-rul og hjælpe-rul.....	28
Kunsten at finde et kult.....	28
Hoved-rullet.....	29
Hjælpe-rul.....	30
Succes!.....	31
Nederlag!.....	31
Lukoworgos' Tempel til Inanna (4 succeser over 3 nederlag).....	31
Situationen.....	31
At udpege kongen.....	32
Succes!.....	33
Nederlag!.....	33
Et middelalderligt kongerige.....	34
Spillestilen.....	35
Strukturen.....	36
Sværhedsgraden.....	37
Gevinsten ved ægteskab.....	37
Penge, gæld, lån.....	37
Flashback-scener.....	38
Et netværk af venner og frænder.....	39
Kobraens anslag.....	39

Hjælpe-rul.....	41
At blive gift eller skilt.....	41
Børn og hvad de kan bruges til.....	42
Krig og vold.....	43
Religion.....	44
Skumle intriger.....	44
Trolddom.....	45
Hof-mesopotamieren Iptiyamuta.....	45
Gennemgang af forløbet.....	47
Første episode.....	47
Krise: Den tomme trone (to successer).....	47
Krise: En frygtelig uorden (tre successer).....	49
Første mellemspil.....	51
Anden episode.....	53
Krise: Invasion fra Harmara (to successer).....	53
Krise: Misvækst (tre successer).....	55
Andet mellemspil.....	58
Tredie episode.....	60
Krise: Oprør! Kobraen kommer! (seks successer).....	60
Epilog.....	66
Bilag.....	67
Folk og frænder og andre slyngler i Ascalon.....	68
Adelshuse (1. episode).....	76
Adelshuse (2. episode).....	78
Hjælpe-rul.....	80
At blive gift eller skilt.....	80
Børn og hvad de kan bruges til.....	81
Krig og vold.....	81
Religion.....	82
Skumle intriger.....	82
Trolddom.....	82
Hof-mesopotamieren Iptiyamuta.....	83
Bipersons-ægtefæller i mellemspil.....	83
Kort til Den dynastiske udfordring.....	84
Menu.....	89

Foromtale

I det andet årtusinde efter Atlantis' fald herskede kaos efter, at det elamitiske styre var faldet for barbarhorderne fra bjergene. De kimmiriske rytterfolk havde styrtet det vidtstrakte rige i grus, og dets arvtagere var de nazræiske bystater. Blandt bystaterne var Ascalon. I midten af tredje årtusinde efter Atlantis' fald samledes et nyt imperium omkring den nazræiske bystat Ascalon, der stod frem til det første sumeriske rige, Ubaide-styret, voksede frem.

Dette er beretningen om Ascalon-dynastiets oprindelse. Dette er historien om, hvorledes et blodsbroderskab af lykkeriddere og vovehalse henover en menneskealder lagde kimen på slagmarken, på tronen og på blodige lagener til et rige, der skulle bestå i årtusinder, og hvis omfang først skulle blive overgået af Alexander den store, og som efterlod et uudsletteligt indtryk på historien. Idag er deres rige støv, men deres arv lever videre.

Vær med til at skabe arven fra Ascalon. Grundlæg det største rige i den hyperboræiske æra siden Atlantis.

Ascalon-dynastiet er et episk slægtsdrama om de mennesker, der grundlagde oldtidens største kejserrige. Scenariet anvender et specialdesignet regelsystem til at guide spillerne gennem et af historiens største dramaer.

Præsentation

Ascalon-dynastiet er et episk drama. Vi vil gerne give spillerne en sjælden oplevelse inden for genren fantasy-rollespil. Mange har prøvet at føre en ung og uerfaren eventyrer gennem en serie af eventyr, der fører ham i retning af et fyrstesæde eller ejerskabet af et tyvelaug eller et troldmandstårn, men sjældent er selve dramaet om at sidde på kongetronen og føre riget gennem tykt og tyndt, og endnu sjældnere opnår man denne oplevelse på en dags tid. Det er den oplevelse vi gerne vil give spillerne.



Inden vi skrider til scenariet, så lad os kort fortælle lidt om, hvad der venter forude.

Scenariet Ascalon-dynastiet

Her fortæller vi kort hvad scenariet handler om. Her kan du læse mere om kong Ashmodei og Kobraens hus, samt om hvad det er, scenariets fire lykkeriddere skal gennemleve.

Sword & Sorcery

Vi har valgt en særlig kategori inden for fantasy-genren at udforme vores scenarie i, nemlig Sword & Sorcery, en genre, der er særligt kendt for sine historier af Robert E. Howard om Conan the Barbarian, men historier om Fafhrd and Grey Mouser af Fritz Leiber og Michael Moorcocks fortællinger om Elric. Vi har tidligere anvendt denne genre i scenarierne *Legenden om ...* og *Legenden om II*.

Vi uddyber længere nede, hvad det vil sige, at scenariet er bygget på Sword & Sorcery-genren. Lige nu vil vi nøjes med at påpege, at det bliver en verden uden elvere, dværge og orker, og at inspirationen er hentet fra fantasy-litteratur, der blev skrevet før eller

samtidig med Ringenes herre.

Ascalon

Den første historie om Ascalon er Lichkongen fra Ascalon af Lars Andresen. Ifølge den oprindelige tradition, der videreføres på blogge på nettet, blev dette scenarie aldrig skrevet færdig, men ifølge upålidelige rygter, cirkulerede der i flere år et eksemplar af scenariet. Den anden historie er Slavehandleren fra Ascalon af Johs Busted Larsen, der havde premiere på Fastaval nr. 24. Uden disse prægtige forgængere var Ascalon ikke en mulighed.

Selve den verden, som Ascalon udspiller sig i, har vi en kort guide til. Vi har med vilje udformet en række af oldtidskulturerne til at minde om nyere historiske kulturer, så de er lettere at genkende for spillerne. Guiden kommer i dette afsnit.

Regelsystemet

Vi har tilpasset et regelsystem, som vi har hentet fra Mouse Guard, Solar System og D&D 4th edition, og skåret det til, så du kan anvende det til at guide spillerne gennem scenariet. Reglernes vigtigste funktion er få spillerne til at træffe svære valg og leve med konsekvenserne af disse, og vise spillerne hvor langt fra eller hvor tæt på succes de er. Er spillerne uforsigtige, så vil riget styrte i grus.

Ved siden af dette regelsystem, er der en række sekundære designelementer, som kommer til udtryk i, at spillerne selv vælger køn på deres karakterer, og at flashbacks anvendes til at lære karakterernes ophav at kende. I skal bruge en håndfuld 20-sidede terninger til scenariet (men I kan nøjes med en enkelt).

Scenariet

Nu kommer vi til selve scenariet. Det består af to dele. En intro-del, hvor vi oplever, hvorledes en af karaktererne udpeges til at blive konge. Denne del fungerer desuden som en introduktion til spillets regelsystem. Den anden del af scenariet er hoveddelen, det hele den store beretning om, hvorledes de fire lykkeriddere førte riget til sin storhed.

Bilag

I denne sektion er der en række bilag til scenariet:

Menu og karaktererne, som er kort præsentation af karakterne samt karaktererne.

”Folk og frænder i Ascalon”, som er en oversigt over personer, som karaktererne har som kontakter i først del af scenariet.

”Flashbacks” og ”Adelshuse”, som er en oversigter karakterernes ressourcer.

Kort til at se Vore Heltes ægteskabelige status og økonomiske situation

Tavler til at se, hvor godt det går.

Scenariet Ascalon-dynastiet

Ascalon-dynastiet er beretningen om fire lykkeriddere, blodsbrødre, vovehalse, der udpeget af bystatens skytsgud satte sig på Ascalons trone, og gennem en levetid grundlagde kimen til et årtusinder gammelt rige. Det sker i kamp med indre og ydre fjender. Indefra truer oprør og hungersnød, udefra kommer barbarer og andre riger, og overalt trækker fjenden, Kobraens hus, i trådende og forsøger at vælte den nye kongeslægt, inden den for sat sig godt til rette. Fejler de, bliver det Kobraens hus, der skriver historien.

Scenariet er sat i to dele. Den første del begynder kort efter, at kong Ashmoide og dronning Nashiras søn, prins Breadon, er død, og riget står uden arving. I skyggerne lurker fyrst Flavas af Kobraens hus og hans søster Remana, der vil opløfte deres hus til at være en kongeslægt. Et led på vejen til tronen er Kobraens kult, der anført af ypperstepræsten Irbine, ofrer mennesker til Kobrahusets afgud for at opnå gudens velsignelse til at tage magten i byen. Kulden er svær at finde, da den ikke har et fast tilholdssted, men besudler andre templer ved om natten at anvende dem som kultsted.

En sådan nat, hvor kulden har kidnappet unge ofre, vender de fire lykkeriddere tilbage til Ascalon. De har været på et fejlslagent togt som lejesoldater, befriere, erobrere og lykkeriddere. De er har tjent hos prins Morkai, der ville tilbageerobre bystaten Accaron, hvorfra han var blevet fordrevet af sin søster. Inden hærstyrken nåede frem til Accaron, blev Morkai dræbt af lejemordere fra Den store ørken. De var hyret af hans søster. Uden en general til at føre hæren og garantere løn efter erobringen af Accaron, faldt hæren fra hinanden. De fire lykkeriddere er vendt tilbage til Ascalon uden en klink på lommen. De fire er Roshan, Morias, Eryxo og Ago. Lad os herfra kalde dem Vore Helte.

Lukoworgos' tempel

Her begynder scenariet del 1. Vore Helte er netop hjemkommen til Ascalon uden en klink på lommen, og de overtales derfor af en gammel krigsveteran til at undsætte dennes datter, der er kidnappet af Kobraens kult, som vil ofre hende her til nat. I første del følger vi Vore Helte, som de bevæger sig rundt i Ascalon efter kulten – og i denne del skaber spillerne også en liste over kontakter, som de kan anvende i scenariets anden del – og i forbindelse med denne søgen, lærer I at bruge spillets regelsystem. Da Vore Helte når frem til templet, kommer det til et stort slagsmål, hvor Vore Helte kæmper imod kulten og befrier kidnappede stakler. Undervejs ved skæbnens tilfælde udpeges en af Vore Helte til at blive Ascalons næste konge af bystatens skytsgudinde Inanna. Her ender første del.

Den dynastiske udfordring

Den anden del består af tre afsnit. Første afsnit handler om, hvorledes Vore Helte får sikret sig tronen, og hvordan de sikrer sig magten i riget ved at standse oprørere og hærgende barbarer. I løbet af denne periode kan de også begynde at se sig om efter ægtefæller, for strategiske ægteskaber med de andre adelshuse medfører mange goder, og de kan allerede nu begynde at planlægge bortgiftningen af deres endnu spæde arvinger. I det andet afsnit kommer truslerne fra naboriget, som endnu ikke har anerkendt den nye kongeslægt i Ascalon, og et dynastisk ægteskab kommer på tale. Det er imidlertid ikke den eneste trussel for hungersnød har bredt sig, og det bliver nødvendigt at berolige befolkningen og skaffe mad udefra. Imens vokser børnene, og nye adelshuse melder sig på banen, altilens Kobraens hus lurker i skyggerne, og er gået i gang med at opbygge en alliance for tilbageerobre tronen. I tredje afsnit er Vore Helte blevet gamle, og måske har



tidens tand tæret på dem? Ligeledes er deres børn vokset op, og de, som endnu ikke er blevet bortgiftet, vil det være på tide at finde passende ægtefæller til, og nødvendigt for Kobraens hus, anført af fyrst Flavas og hans søster Remana, er dette afsnits store trussel, idet de forsøger at erobre Ascalon både i det åbne og i det skjulte. Herefter bevæger vi os til scenariets epilog (forudsat at Vore Helte har klaret sig frem til tredje afsnit, er de uheldige, slutter scenariet langt tidligere), hvor spillerne får lov til at afrunde deres storslåede fortælling om de fire lykkeriddere, Vore Helte.

Bemærk, der er meget stor forskel på de to dele. Hver del er nærmest et selvstændigt scenarie. Baggrund er, at vi gerne vil tæt ind på Vore Helte, inden vi løfter dem højt op som konger og fyrster.

Sword & Sorcery

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 bravoos 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 til D&D. 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, og her 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 og Fritz Leiberts Fafhrd and Grey Mouser-historier.



Nærhistorisk fortid

Howards Conan-historier udspiller sig i en fjern tidsalder, den hyboreanske tidsalder, som ikke er ulig Ascalons tidsalder, og måske er det kun tusind år, der adskiller de to tidsaldre? Tager vi udgangspunkt i Howards fiktionsverden, den hyboreanske, så vi med historier at gøre, som udspiller 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.

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. Vi har ligeledes tilstræbt at anbringe Ascalons tidsalder i et sådan univers, og tidsmæssigt foregår Conans oplevelser tusind år før hændelserne i Ascalon, hvis de er på samme tidslinje.

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

Of that epoch known by the Nemedian chroniclers as the Pre-Cataclysmic 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 Pre-Cataclysmic 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 forest-covered hills of the northwest exist wandering bands of ape-men, 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 jungle-bestiality from which ages ago their ancestors so laboriously crawled. To the southwest dwell scattered clans of degraded, cave-dwelling 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 men--themselves, 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, Nemedra, 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 root-stock 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 pure-blooded 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, thick-limbed 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 præster med magi 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 ”anti-helte”.

Det overnaturlige er mørkt og farligt

Fornuft og videnskab er erstattet af overtro og anvendelsen af mørke kræfter. Trolddom består ofte af indviklede og skumle ritualer, pagter med rædsler fra 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.

Murilo saw that the barbarian had locked his legs about the ape-man'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 ape-man's limbs and body, Thak's giant strength was swiftly prevailing. Inexorably he was dragging the Cimmerian around in front of him. The ape-man had taken punishment enough to have killed a dozen men. Conan's poniard had sunk again and again into his torso, shoulders, and bull-like 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 ape-man's heart.

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

Ikke dit gennemsnitlige fantasy-scenarie

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 eller intriger mellem spilpersonerne.

Ascalon

Lad os fortælle dig lidt verden, som den så ud en gang for længe siden.

Folk og steder i Ascalon

De nazræiske bystater ligger alle sletter omgivet lave bjerge befolket af bønder og hyrder. Bystaterne ligger på gamle høje, hvor der har ligget tidligere bystater, men disse blev styrtet i grus af de kimmiriske rytterhorder. De mest kendte bystater er Ascalon, Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat, som grænser op til sydens rige Kem.

Ascalon er en nazræisk bystat, der blev erobret af riddere fra Harmara, der omformede bystaten til et kongerige i tæt alliance med kongeriget Harmara. Det nuværende kongehus nedstammer i lige linje fra erobrerne. Ascalons traditionelle skytsgud er Inanna. (Tænk: En koloni af 1100-tals europæere i bronzealder Mellemøsten)

Harmara er et gammelt kongerige, der ligger nord for Ascalon, som er den bystat, der ligger tættest på Harmara. Længere borte ligger ridderskabets arnested Argos, hvorfra der også er kommet tilflyttere til Ascalon. Argos består af stridende fyrster, men ligger så fjernt, at man sjældent hører om det. (Tænk et fjernt middelaldereuropa)

Højt mod nord og lidt øst for Harmara bor de vilde hariere. Et hårdført folk hærdet af is og kulde. De kender ikke til frygt, og når deres lande er overbefolkede, kommer de hængende og styrter riger i grus.



Den store ørken ligger øst og sydøst for Ascalon. Ørkenen er stor og vidtstrakt, og næsten ubeboet. Kun de vilde ørkennomader, der efter sigende behersker fatamorganerne. En karavanerute fører til det fjerne Otrar, og ifølge nogle rejsende ligger der dybt inde i ørkenen ruinerne af civilisation, som guderne forbandede. Det siges, at et sted i ørkenen skjuler sig en sekt af morderiske lotusædere, andre ved bedre og bruger deres tjenester til at få snigmyrdet deres modstandere.
(Kæmpe sandørken beboet af arabiske nomader samt en assassin-kult)

Det fjerne Otrar er et eksotisk rige, rigt på sjældne varer og sære skikke. Det ligger ude mod øst på den anden side af Den store ørken. Der kommer varer gennem den store ørken fra Otrar. (Tænk Indien på den anden side af silkevejen)

Syd for de nazræiske bystater på den anden side af floden Saraswati ligger to ældgamle riger. Det ene er blevet slugt af junglen, og dets ruiner er beboet af vilde menneskeaber, som ifølge de gamle er efterkommerne af de oprindelige indbyggere. Det andet rige er Kem, hvis indbyggere ærer de døde i og skænker dem hele byer, i efterlignelse af den tabte stad Nekropolis. Troldmænd i skyggerne af Kems dødebyer dyrker sort magi. (Oldtidens Ægypten, plus ekstra dungeons)

Mesopotamierne er et folk uden rige. Siden bystaten Sinear ødelagdes af en hævngherrig guds vrede over Det Store Tårn, har købmandsfolket mesopotamierne været uden hjemland. I stedet er de at finde på hver en markedsplads, og de rigeste ved konger og fyrsters hoffer.
(Tænk jøder i renaissance Europa)

Bystaten Ascalon

Ascalon er en meget gammel bystat. Den ligger på en høj på en slette, og højen er ruinerne af Ascalons mange forgængere. Når byen er blevet hærget og brændt ned, har

indbyggerne bygget oven på ruinerne, og således ligger byen på lag på lag af ruiner. Bystaten ligger ved en flod, der bugter sig gennem et frodigt lavland, som dyrkes af bønder, og de skaffer byen sit eksistensgrundlag. Ascalon er inddelt i seks kvarterer. Det første kvarter er *Paladskvarteret*, der ligger i byens midte. Her ligger paladset med sin tronsal, sit harem, sine mange smukke kamre og værelser til kongefamilien og deres hoffolk og store skarer af slaver og tjenere. Her finder vi også byens fangehuller og torturkamre, hvor kongens fjender finder, at kongen er hård, frygtløs og måske nådig. *Tempeldistriktet* er et kvarter, der er rigt på templer på alskens guder, som indbyggerne ikke frygter at bringe ofringer til. Det prægtigste er Inannas tempel, da hun er byens skytsgud, og i dette tempel udpeges bystatens kommende konger og dronninger. Fornemme slægter er begravet i dyre katakomber. *Adelskvarteret* er, hvor de fattige fordrives af private vagtværn, da rige og ædle slægter ikke bærer den slags bærme i deres nærhed. *Markedspladsen* er et helt kvarter i sig selv, og det er her, vi finder håndværkere og specialister, købmænd, gøglere og andre kriminelle. Markedet er et utal af boder, der som et mangearmet væsen strækker sig ned af gader og op af gyder, alt sammen udspringende fra den store torveplads. *Metoikernes kvarter* er der, hvor alle de fremmede og tilrejsende holder til, her er godt med kroer og værtshuse, karavanserei og gode muligheder for at finde rejsefæller, når man skal ud i verden. *Metoikernes kvarter* ligger nede ved byporten.

Ikke langt derfra og tæt ved Markedspladsens kvarter er det sjette kvarter, *De lovløses kvarter*, som i daglig tale kaldes labyrinten. Overgangen mellem kvartererne er flydende, og fremmede og handlende finder sig ofte uforvarende i dette kvarter. De heldige kommer ud uden ejendele, de knap så heldige bliver fundet i rendestenen, i floden eller på slavemarkedet. Man kommer til dette kvarter for at tale med skumle folk eller søge professionel hjælp på Lejemordernes plads, og her ser man oftere adelsfolk, end de fleste ville forvente.

Kong Asmoide af Løvens hus og hans dronning Nashira fra Harmara regerer Ascalon. Deres søn, prins Breadon, er død, og der er ingen til at arve tronen efter kongen, der er gammel og skrøbelig. Adelshusene i byen er Grævlingens hus, Hjortens hus,

Leopardens hus, Løvens hus, Skorpionens hus, Ulvens hus, Hestens hus, Kamelens hus, Påfuglens hus, Vildsvinets hus, Ørnens hus og Skorpionens hus. Adelshusene er kort beskrevet i bilaget. De er en kilde til ægtefæller og ægteskabsalliancer.

Regelsystemet

Basisreglen: Rul 1d20 og læg bonusser og minusser til. Hvis resultatet er lig med sværhedsgraden eller højere det en succes. Er resultatet lavere, er det en fiasko.

Hver spilperson har en række forskellige færdigheder, og det veksler fra person til person, hvilke færdigheder, de er gode til. Når der skal handles, anvender man den relevante færdighed, og lægger bonussen fra færdigheden til terningerullet. Med dette system er det kun spillerne, som ruller terninger.

Rækkevidden af at anvende en færdighed

Anvendelsen af en færdighed dækker over en bred mængde af handlinger, og hvert rul dækker en hel opgave eller en hel konflikt, dvs. et terningerul kan håndtere alle forhandlingerne med købmanden, ægteskabet med naborigets datter, et røvertogt eller en hel krig. Der skal ikke rulles en terning for hver lille opgave.

Udfordringer

Hver større opgave, som består af flere terningslag, kaldes en udfordring. Der er tre udfordringer i Ascalon-dynastiet. De to første er i første del, og handler om at finde Kobrakulten og om at standse Kobrakulten, mens anden del består af en stor udfordring kaldet Den dynastiske udfordring.

For at klare en udfordring, der skal der rulles X succesfulde Hoved-rul, før der rullet Y fiaskoer. F.eks. når Vore Helte skal finde Kobrakultens tempel, skal de have 4 succeser, førend de har rullet 3 fiaskoer, ellers har de fejlet deres opgave, og der går noget galt. Der er således en endelig mængde af terningerul i spillet.

To slags terningerul

Vi skelner mellem to forskellige slags rul i spillet, Hovedrul og Hjælperul, og begge er en slags færdighedsrul. Forskellen mellem dem er deres betydning. Det er antallet af succesfulde og fejlede Hovedrul, der tæller i en udfordring. Hjælperullene afspejler derimod handlinger, der skal forbedre chancen for at klare et Hovedrul, og vi tæller derfor ikke, hvor mange succesfulde eller fejlede hjælperul, der er. Et succesfuldt hjælperul giver bonus til Hovedrullet.

Eksempel: Morias vil med et Hoved-rul gerne slå de hærgende nomader ned med militærmagt. Han skal derfor rulle et Militær strategi-rul. Har han succes, tæller det mod det samlede antal succeser, der skal til for at føre Vore Helte til den endelige sejr, og fejler han tæller det imod. For at forbedre chancerne, vælger Ago som et Hjælpe-rul at bruge den bændte jords taktik, og han drager ud og brænder marker af for at udsulte nomaderne. Hvis han klarer et færdighedsrul baseret på sin Grumheds-færdighed, giver han en bonus til Morias' hovedrul.



Hoved-rul

Der er et begrænset antal af disse. Vi tæller antallet af succeser og antallet af fiaskoer i hver af scenariets dele. Spillerne gør klogt i at opsamle flest mulige bonusser til disse rul. Udfaldet og særligt fiaskoerne varierer mellem de to dele. Forskellene er forklaret i de respektive afsnit.

Hjælpe-rul

Hjælpe-rul varierer en smule mellem de to hoveddele i scenariet.

I scenariets første del: Hver gang, der skal rulles et Hovedrul, kan en af de andre spillere vælge at foretage et Hjælperul.

I scenariets anden del: Hver gang, der skal rulles et Hovedrul, kan de tre andre spillere vælge at foretage et Hjælperul. To spillere må ikke foretage samme Hjælpe-rul – og der skal således foretages forskellige handlinger.

Et fejlet rul medfører en skandale, dvs. i fiktionen sker der et negativt udfald, men der er ingen spillemekanisk ulempe. Der følger en oversigt over hjælperul, som det anbefales, I har liggende fremme, så I alle kan se, hvad mulighederne og chancerne er.

At samle bonusser

Det er meningen, at spillerne skal forsøge at akkumulere flest mulige bonusser til deres Hoved-rul. Bonusserne vil komme fra de andre spilleres Hjælpe-rul, de vil komme fra særlige ressourcer, som karakterernes netværk, deres ægtefæller eller deres adelshuse, og bonusserne vil komme fra spillernes brug af flashbacks. De fleste ressourcer er imidlertid begrænsede eller dyrekøbte – hvem vil du bortgifte dine børn til? Vil du lade dig skille? Vil du opgive en del af din identitet? – og heri kommer en række af spillernes svære valg.

Benspænd

I de forskellige dele råder spilleleder over nogle benspænd, som enten giver spillerne et minus på deres terningelag – anvendes før terningerne rulles – eller som tvinger dem til at slå terningerne om – efter at terningerne har været rullet. Benspændene er forklaret i de enkelte afsnit.

Flashbacks

I scenariets anden del optræder flashbacks. I hvert afsnit har hver spiller to flashbacks at vælge imellem, og flashbacket giver derved spilleren et valg mellem hvilken side af spilpersonen, der skal fremvises. Et flashback, uanset om det er det ene eller det andet, giver enten lov til at rulle en terning om, eller man kan en gang vælge at undergå en forvandling og ændre sig som person, og til gengæld lykkes terningerullet automatisk.

Særlige regler

Hver del har nogle særlige regler. De er beskrevet i de respektive afsnit. F.eks. er der særlige regler for ægteskab og gældsættelse i scenariets anden del, mens der er særlige regler for opbygningen af et netværk i scenariets første del.

Scenariet

Hils på spillerne og tal med dem om spillets genre og stil. Læs eventuelt foromtalen højt eller fortæl dem lidt om spillets hovedhistorie og lidt om Ascalons geografi.

Ved spillets begyndelse skal du kort præsentere spillerne for spillets grundregler, dvs. måden man ruller færdighedsrul på. Du skal desuden udlevere spilpersonerne til spillerne og lade dem læse rollerne grundigt igennem. Når spillerne har læst deres roller, skal de afgøre hvad køn, deres karakterer har.

Første del: Lukoworgos' tempel

I denne del skal bilaget med *folk og frænder i Ascalon* anvendes. De andre bilag kommer i brug i anden del.

Formålet med første del er tofold. Den ene er at introducere jer for spillets system gennem to udfordringer, og den er anden er at få udpeget den af spilpersonerne, der skal være Ascalons næste konge. De andre spilersoner bliver hans indre kreds af venner og rådgivere.

Baggrund

De fire lykkeriddere har sammen tjent i prins Mokais hærstyrke. Han var prins i bystaten Accaron, men blev fordrevet af sin søster, og han samlede en hærstyrke for at tage bystaten tilbage. Han døde undervejs på togtet, dræbt af søsterens lejermordere, som kom fra Den store ørken. Uden en prins til at anføre hæren og garantere løn efter erobringen af Accaron, faldt hæren fra hinanden. De fire lykkeriddere besluttede sig for at vende tilbage til Ascalon.

Stemningen i byen er trykket. En natlig kult kidnapper unge folk og ofrer dem til deres afguder. Næste morgen findes der lig flydende på floden, og ingen tør kritisere kongen eller hans nærmeste for ikke at gribe, for den næste morgen kan de fiske deres egne børn op floden. Nogle hvisker, at ofringerne foretages af Kobra-kulten, der har et tempel et sted skjult i byen.

Handlingen i det indledende kapitel

De fire lykkeriddere, der netop er kommet tilbage til Ascalon uden en klink på lommen, møder en gammel krigsveteran, Born, der fortæller dem om den natlige plage fra den ukendte kult, og da hans eget barn er blevet taget af dem her til aften, beder han dem hjælpe sig. Ingen i byvagten tør agere, da de er byboere, der alle har slægtninge, som de kan miste, hvis de går op imod kulten. Det har de fire lykkeriddere ikke.

Åbningsscenen

Scenen åbner med, at de fire lykkeriddere træder ind i en krostue for at ryste nattekulden af sig. De har lige akkurat mønter nok imellem sig til en omgang. Spillerne kan nu præsentere deres karakterer og småsnakke lidt med hinanden. Mens lykkeridderne får varmen, bliver de kontaktet af veteranen Born, der køber dem en ekstra omgang, sætter sig ved deres bord og fortæller sin historie, og beder dem hjælpe.



Born – krigsveteran, hans familie stammer fra Harmara. Han har kun en arm og et øje, men den gnist, der er i hans øje, viser at han er en farlig mand.

Det antages, at lykkeridderne påtager sig opgaven. Born kan evt. love lidt bonusløn, og ellers er det op til spilleder at klippe i scenen, inden det bliver til langstrakte forhandlinger om lønnen. Dvs. spring frem til, at lykkeridderne er ude på gaden for at finde templet. Den næste del handler om, hvordan spilpersonerne bruger deres færdigheder til at finde Kobra-kultens tempel. De er ude på gaden igen, og det er nu et kapløb mod tiden.

Den første udfordring: At finde templet (4 succeser over 3 nederlag)

Lykkeridderne haster gennem Ascalons gader for at finde templet, hvor Kobrakulten foretager sine menneskeofringer. Det gælder om at nå frem, inden alt for mange har ladet livet. Vanskeligheden ved at finde templet kommer af, at Kobraens kult ikke har et fast tempel, men sniger sig ind i andre templer og anvender dem.

At finde templet foregår ved at lykkeridderne drager gennem byens seks kvarterer og opsøger personer, som de kender og får dem til at tale. På arket med Venner og frænder er angivet to-tre personer for hvert kvarter. Hver person kan opsøges en gang.

Hoved-rul og hjælpe-rul

Ved denne udfordring skal hver spiller på skift rulle et Hoved-rul, og til hvert hoved-rul kan der kun opnås hjælp via et hjælpe-rul fra en anden spiller. Spillerne skal også på skift rulle hjælpe-rullene.

- Et succesfuldt hjælpe-rul giver en +2 bonus på hoved-rullet. Ved en fiasko slår mødet fejl, og der opnås ikke en bonus.
- Et succesfuldt hoved-rul fører Vore Helte tættere på Kobra-kulten. Ved en fiasko viser det sig, at være en vildfarelse eller en blindgyde.
- Uanset om hoved-rullet eller hjælpe-rullet er en succes eller en fiasko, så skal der sættes et kryds ud for personen. Vore Helte kan i Den dynastiske udfordring opsøge disse personer og opnå en bonus derved (se udfordringen for yderligere

detaljer).

- Det fremgår af kvarteret, hvilken færdighed, der skal rulles for at tale med personen. Hvis Vore Helte f.eks. opsøger Slavehandleren Slevyas i hans rigmandspalæ til et hoved-rul eller de render ind i hustjeneren Madon i parken for et hjælpe-rul, så skal de i begge tilfælde anvende færdigheden Hårde forhandlinger, da begge personer befinder sig i Adelskvarteret.
- Sværhedsgraden er for et **hoved-rul 17** og for et **hjælpe-rul 14**.

Kunsten at finde et kult

Vore Helte står nu på gaden i Ascalon. Det er nat, og fornuftige mennesker holder sig inde døre. Så hvad gør I nu?

En af spillerne skal foretage sig et hoved-rul, og en anden spiller skal foretage sig et hjælpe-rul.

Spillerne vælger en person at opsøge, og I enes om en situation.

I spiller eller beskriver scenen, ruller terningen og fastsætter udfaldet. Nedenfor er noget inspiration.



Hoved-rullet

Hvem eller hvad er kulten? Opsøg en person, der måtte vide noget om den.

Succes: Personen afslører noget kulten

Fiasko: ... men det tager umanerligt lang tid

Kobra-kulten ledes af ypperstepræsten Irbine. Han har magtfulde hypnotiske kræfter og han anvender lotusblomster til at lokke sine ofre til at kaste sig i døden. Morgenen efter, at kulten har været aktiv, finder man ligene flydende på floden. Selve kulten er ikke til at finde, da de ikke har noget fast kultsted. Rent historisk er der tætte bånd mellem

Kobrakulden og adelshuset Kobraen, men adelshuset benægter at have nogen relationer længere.

Hvor er kulden?

Succes: Personen deler nogle rygter eller noget sladder med Vore Helte

Fiasko: ... men forlanger sig godt betalt, og det tager Vore Helte en rum tid at skaffe betalingen.

Det siges, at kulden trænger ind i bygninger og besudler dem, og anvender dem som improviserede templer. Til hverdag har de ikke noget fast tilholdssted. Det siges, at de nogen gange trænger ind i templerne til andre guder og holder deres ritualer der.

Har nogen set kulden i nat?

Succes: Der er et øjenvidne, men han er ikke meget for at tale

Fiasko: ... men oplysningerne var misvisende og sendte Vore Helte på vildveje.

"Jeg så fire mænd iført rustninger malet som slangeskæl. De kidnappede en ung pige fra Metoikernes kvarter, og de slæbte hende ned mod floden."

Lidt bestikkelse på rette sted

Succes: Der er en, der godt ved, hvor kulden er

Fiasko: ... desværre løg han, da bestikkelsen ikke var nok

Det kan ikke passe at ingen ved, hvor kulden er. Der er bare nogen, som ser en økonomisk gevinst i at tie stille og lade et par unge mennesker lade livet. Med lidt bestikkelse eller afpresning, så afslører personen, at Kobrakulden i nat er trængt ind i Inannas tempel.

Og så videre. Hvis I har brug for flere Hoved-rul, så improvisér over ovenstående.

Måske kan de narre nogen til at afsløre kulden, eller de hører skrig i det fjerne og finder blodspor. Måske har nogen de kender allerede fundet sporene, men tør ikke konfrontere kulden?

Hjælpe-rul

En af de andre af Vore Helte opsøger en person, som ligger inde med viden, sladder eller des lige om den anden person, som kan bruges til, at den anden person får munden på gled. Måske ligger personen inde med materiale, der er velegnet til at bestikke eller narre den anden person? Måske noget helt fjerde?

Eksempel: Spillerne enes om, at Ago opsøger bedemanden Panhsj fra Kem som hoved-rul, og at Roshan opsøger danserinden Zenara til et hjælpe-rul.

Roshan opsøger Zenara, der optræder for svedige, fulde mænd på Den gejle hingst. Roshans spiller bruger færdigheden List og charme med en sværhedsgrad på 14. Der rulles en succes, og Zenara danser tæt op af Roshan, og hvisker i hans øre, at Panhsj tjener en ekstra skilling på at rydde op efter kulten, og at hans kone ikke ved, at Panhsj bruger dem på at se Zenara danse. Det burde nok få Panhsj' tunge på gled. Herefter udspilles scenen, hvor Ago opsøger Panhsj. Ago har en bonus på +2 takket være Roshans oplysninger, og han forsøger nu at få Panhsj til at tale.



Succes!

Vore Helte har opnået fire succesfulde Hoved-rul. De har fundet frem til Kobrakulden. Den sidste person de opsøgte lå inde med den nødvendige viden. Vore helte stormer af sted mod Inannas tempel for at standse menneskeofringen.

Nederlag!

Vore Helte har desværre opnået deres tredje fiasko. Lykkerridderne når ikke frem i tide. Kulden er begyndt på menneskeofringerne, og lykkeridderne må kæmpe for at redde de tilbageværende ofre. Spilleleder får to *benspænd* til næste udfordring: **Irbines hypnotiske blik** (-2 på et terningslag) og **Irbines lotuspulver** (-2 på et terningslag).

Lukoworgos' Tempel til Inanna (4 succeser over 3 nederlag)

Lykkeridderne har fundet templet. Det er byguden Inannas tempel, som Kobrakulten er trængt ind i. Vore Helte trænger ind, de skubber vagterne ved porten til side og kommer ind i det hellige kammer, hvor kulten er i gang med at gøre sine ofre. Ypperstepræsten Irbine bruger sine hypnotiske kræfter på at lokke de uskyldige ofre i gabet på den gigantiske bronzestatue, der forestiller en slange.

Denne udfordring udspiller sig efter samme system som den forrige. Spillerne skal opnå fire succeser for at standse kulten ordentligt. På skift ruller spillerne et hovedrul, og til hvert hovedrul, må der rulles et hjælpe-rul af en anden spiller.

Sværhedsgraden for **hoved-rul er 19** og for **hjelpe-rul 15**.

I denne udfordring skal spillerne selv afgøre hvilken færdighed, de ønsker at bruge. Færdigheden skal afspejle den handling, som deres karakter foretager sig. Der er en række eksempler for neden. Som en ekstra ting bliver en af Vore Helte udpeget til at blive den næste konge (men sikrer sig først tronen i anden del).

Situationen

Scenen udspiller sig inde i Lukoworgos' tempel til Inanna inde i selve den hellige sal. Til hverdag er det en smuk sal oplyst gennem de malede glasvinduer i loftet. Tværs gennem salen i den bagerste tredjedel løber en kanal, der fører direkte ud i byens flod. På den anden side er et alter, hvor brænd- og drikkeofre gøres til Inanna. Hendes statue står midt i salen.

I nat har Kobrakulten dækket Inannas statue til med et stort klæde, og de har opstillet kobberbækkener fyldt med en blanding af sød røgelse, hash og kul. På den anden side af kanalen lige foran altret, har de anbragt en kæmpe kobberstatue, der forestiller en drageagtig Kobra, der klar til hug. Dens tunge dirrer inde i det opspilede gab for tungen er i virkeligheden en meget lang bølgeformet klinge, der spidder sine ofrer, og der derefter tumler døde ned i kanalen og driver bort. Midt i salen er 20 unge mænd og kvinder klædt i løse hvide rober og med blomsterkranse op hovedet. De har

et tomt blik i øjnene, da de alle er hypnotiseret af Irbine. Langsomt bevæger de sig henimod kobberstatuen. - *Hvis Vore Helte fejlede sidste udfordring, så kommer de for sent. Adskillelige af de unge menneskers lig driver allerede ned af kanalen, og endnu en bliver netop spiddet af slangetungen.*

Handlinger

Vore Helte kan foretage en hel del forskellige ting. De kan kæmpe mod Kobrakultisterne, der kæmper med flammetungede daggert, eller de kan kaste sig ud i en kamp mod Irbine, de kan forsøge at vælte kobberstatuen eller redde de hypnotiserede ofre. Lad hoved-rullene handle om de vigtige ting i kampen – for eksempel at holde kultisterne stangen, så de andre kan nå over til Irbine og statuen. Hjælpe-rullene er handlinger, der understøtter et hoved-rul, som at hjælpe til med at holde kulten stangen ved at vælte kobberbækkener.

At udpege kongen

Efter det tredje hoved-rul glider det klæde af, som kobra-kultisterne har kastet over Inannas statue. Gudindens arm, normalt foldet over brystet, peger på [slå en terning for hvilken spilperson]. I kampens hede vælter et fyrfad ned for fødderne af [den udvalgte spilperson] og flammer op, og den udvalgtes skygge tårner sig op ad templets væg ...og stopper lige under en stor, forgyldt udskæring af en krone. Skæbnens vilje er klar. Den heldige spilperson får +4 på sit næste terning-rul, til gengæld får spilleleder et benspænd (-2 på et skill check) mere.

Succes!

Kulten standses, statuen væltes, Irbine dræbes, de uskyldige reddes, og en bliver udpeget til konge.

Nederlag!

Kulten standses, statuen væltes, Irbine undslipper (og han vender tilbage som et *benspænd*), nogle uskyldige reddes, og en bliver udpeget til konge.

Dynastisk udfordring til Ascalon Dynastiet

I denne del skal de tilbageværende bilag anvendes.

Vi er nu kommet til Den dynastiske udfordring, som er scenariets hoveddel. Det er en fortælling, som strækker sig over dels tyve-tredive års regeringstid, dels over spilpersonernes barndom og ungdom, som spillerne har adgang til ved hjælp af en flashback-mekanik.

Et middelalderligt kongerige

I dynasti-delen skal Vore Helte forsøge at styre et middelalderligt kongerige, som er truet af diverse farer, i særdeleshed Kobraens Hus, som vil vende tilbage og gribe den trone, Kobraens hus mener, er deres. Kan Vore Helte klare det, bliver de grundlæggere af et vældigt rige. At styre riget og modstå Kobraens anslag er svært. For at gøre det bliver Vore Helte nødt til at opføre sig som middelalderlige, dynastiske politikere. Det vil sige, at de bliver nødt til at gifte sig, som det er politisk belejligt, og de bliver nødt til at få børn og ligeledes bruge dem som brikker i det politiske spil; altså opføre sig på en måde, som vi i dag vil anse for vældig kynisk. Men selv hvis de opfører sig ganske middelalderligt, er udfordringen sat op til at være meget svær, mekanisk set. Oddsene er imod Vore Helte, medmindre de viser sig som sande, lidenskabelige helte, der på grund af beslutsomhed og indre nødvendighed klarer sig, hvor almindelige mennesker ville fejle. Dette fungerer ved, at spillerne dykker ned i deres karakterers indre reserver gennem udspillelse af flashbacks, der illustrerer heltens natur og valg. Til hver episode kan hver spiller vælge, og få udspillet, én ud af to mulige flashbackscener, og når den er spillet, kan de vende tilbage til hovedplottet og enten rulle et slag om, eller få en automatisk succes ved at foretage en indre omvæltning i deres karakter. Vælger man at forvandles sjæleligt, vil det i de fleste tilfælde have triste konsekvenser for karakterens personlige fortælling og udgøre en form for "fald", selvom forvandlingen bidrager til den fælles succes. Flashbackscenerne til første episode kredser af sig selv om grundlaget for de to aspekter, personerne scenariet igennem skal vælge mellem, og er generelt positive og barnlige. I flashbackscenerne til anden episode er Vore Helte unge og lidt forvirrede og skal se

seksualitet og voksenliv i øjnene. Flashbackscenerne til tredje episode handler om afslutninger og døden. Tematisk set følger det udviklingen i hoved-plottet, hvor Vore Helte i starten er unge og optimistiske og har masser af ressourcer og langt til nederlaget. Som episoderne skrider frem bruger de deres ressourcer op, fjendens magt vokser som konsekvens af de fiaskoer, Vore Helte har, og Vore Heltens senere muligheder indsnævres af deres tidligere valg og prioriteringer. Ideelt set ender de med at trække sejren i land med en desperat kraftanstrengelse, men der er også en god historie i det, hvis de ender med at fejle, fordi de ikke vil svigte deres idealer. Det er for øvrigt en fast antagelse, at uanset hvad der sker, dør Vore Helte ikke før eventuelt til allersidst.

Spillestilen

Din stil bør være skarp og fyndig. Der er rigtig, rigtig meget materiale at nå igennem i den dynastiske udfordring, som er scenariets hovedret. Tomgang og irrelevante detaljer skal brutalt skæres bort. En samtale kan sagtens starte netop, som den når til pointen, og der kan klippes i det sekund, pointen er nået. Er en samtale eller forhandling gået i ring bare en enkelt gang, klippes hårdt videre til terning-rullet. Flashbackscener bør ikke tage mere end to minutters opsætning og *maksimalt* fem minutters spil (hellere tre), og bortset fra når der spilles flashbacks, bør der aldrig, aldrig gå mere end fem minutter, mellem at terningen rammer bordet. Og er der ikke fyndigt spil i gang, bør det snarere være to til tre minutter. Den dynastiske udfordring kommer formentlig til at omfatte sådan noget som firs-halvfems terningslag, så lad ikke tempoet falde. Det er også vigtigt, at folk ikke kan luske uden om deres handlingers natur. Indgår man ægteskab ved at bortføre en ægtefælle, begår man i sagens natur voldtægt, og udøver Morias trolddom, kræver det grusomhed og mord på uskyldige jomfruer, ikke blot abstrakte ting som at "sælge sin sjæl". Det er ikke fordi, spillerne skal straffes for at være "onde", de skal bare ikke kunne undgå at se deres handlingers konsekvenser i øjnene. Det er også meget vigtigt at bemærke sig, at dette er et spil om samarbejde. Succes eller fiasko i politik er kollektivt, og det er ikke meningen, at spillerne skal stikke hinanden i ryggen!

Strukturen

Der er tre episoder på henholdsvis fem, fem og seks hoved-rul, dvs. at episoden slutter, når man har samlet så mange succeser på hoved-rul (eller er nået op på otte fiaskoer i alt). Hver episode indeholder en eller flere kriser på ét til seks hoved-rul. En krise er først løst, når man har det passende antal af hoved-successer. Indholdet af de enkelte kriser gennemgås senere, her oprulles blot strukturen og de mekaniske regler.

Første episode: Den tomme trone, to succeser, og en frygtelig uorden (nomader, borgere og præster), tre succeser (én hver, fri rækkefølge).

Første mellemspil: Alle kan tage et frit "hjælpe"-rul for at styrke deres karriere, som dog ikke giver bonusser til nogen hovedrul. Desuden kan eventuelle ægtefæller også slå et Livskraft (Strabadser)-rul, mandlige for at skaffe penge ved at Hæрге, kvindelige for at Føde Børn. Og til slut går et neutralt hus over til Kobraen.

Anden episode: Invasion fra Harmara, to succeser, og misvækst, tre succeser.

Andet mellemspil er identisk med det første, bortset fra at alle helte, efter Kobraen har korrumperet et Hus, skal tage et Strabadser-slag mod Sværhed 16, og hvis de fejler det, er de synligt ældede, enten fede af det bløde liv, eller udmagrede, slidte og trætte af anstrengelserne (de vælger selv). Dette har ingen mekanisk effekt, men måske nok en del fortælle-effekt.

Tredje episode: Oprør! Kobraen kommer! Seks succeser.

Epilog: Historien rundes af.

Sværhedsgraden

Hoved-rul har generelt en sværhed på 23 +/-2. Hjælpe-rul har en sværhed på ca. 15-20 alt efter aktion. Hjælpe-rul giver generelt hovedrullet et bonus på 1+hus bonus (husets bonus til den færdighed, der skal hjælpes). At inkludere sig på store slag koster penge, eller man får -4. Hoved-rul foregår på den måde, at spilleder præsenterer det umiddelbare problem, hvorefter spillerne skal udvælge én blandt sig til at tage hoved-rullet, som så giver et rids af sin strategi, og ud fra denne forhandles en færdighed til hoved-rullet. Så ruller de tre andre spillere hjælpe-rul, og til sidst rulles hoved-rullet med de bonusser, der er samlet sammen. Man vinder med 16 succeser, når man overvinder Kobraens Hus i 3. episode. Man fejler ved 8. fiasko, og oprøret bryder ud, som ikke lader sig slå ned. Det var alligevel Kobraen, som skulle bygge imperiet. Hver gang man fejler et hovedcheck, går et ikke-allieret (eller upålideligt) hus over til Kobraen. Hver gang man fejler et assist-rul, er det *En Skandale!*

Gevinsten ved ægteskab

Det er meget værdifuldt at være gift ind i et godt Hus. Hvert Hus giver bonus på alle slag for én til tre færdigheder. Hvis man hjælper et hoved-rul, kan man som hjælper desuden ofte give sine hus-bonusser videre. Med tre hjælpere til at hjælpe med ethvert hoved-rul, skulle det gerne kunne blive til noget.

Penge, gæld, lån ...

Penge er vigtige. Hver af Vore Helte starter uden hverken Penge eller Gæld. Skaffer man penge, viser man det ved at vende kortet "*Har Penge*". Man kan ikke have flere penge end penge, men man kan godt give eller låne penge til andre spillere, hvis man vil, ved at vende sine kort. Bruger man penge uden at have dem, sætter man sig i gæld og vender kortet "*I Gæld*". Så længe det er aktivt, har man **-1 straf** til alle rul. Man kan afskaffe gæld ved at bruge Penge på det som en fri handling, hvis man har dem. Man kan godt have begge dele, hvis man af en eller anden grund vil. Er man allerede I Gæld, kan man stadig låne flere ved at vende kortet Gæld til Mesopotamieren, hvis hof-mesopotamieren stadig er ved hoffet. Det virker ellers ligesom I Gæld, og minusset

er ikke kumulativt.

De Store Huse kan være neutrale, allierede med herskeren eller med Kobraens Hus. Som udgangspunkt er de Store Huse neutrale, de blander sig ikke mere end de er nødt til. Undervejs kan herskeren og hans nærmeste (det vil sige Vore Helte) binde Huse til sig ved at gifte sig selv og deres børn ind i Husene. Derved kan de få bonusser til deres rul fra Husene i form af hjælp og ressourcer, og forhindre Husene i at falde under Kobraens indflydelse. Falder Husene under Kobraens indflydelse, kan man dels ikke få gavn af at alliere sig med dem, og dels kan Kobraen anvende husenes ressourcer mod Vore Helte. At et Hus er allieret med Kobraen betyder ikke, at de ligger i åben krig med herskeren, eller at man bare kan klynge dem op uden videre. Det er en hemmelig sammensværgelse. Ud for allierede huse skal der ligge enten et Kobra-kort eller et mærke for Vore Helte.

Flashback-scener

Vore Helte adgang til et sæt af flashback-scener i hver episode. Disse kan *ikke* gemmes til senere episoder, og de kan ikke bruges i mellemspill. Én flashback-scene per episode kan bruges af en spiller til enten at slå et rul om, eller til at få automatisk succes ved at udløse en forvandling, hvis man ikke allerede er forvandlet. Man kan godt bruge flashbacks på et rul, som er blevet påvirket af Flavas, Remana eller evt. af Irbine (se nedenfor). Ved at forvandle sig sætter man desuden et bonus til en færdighed over styr. Mekanisk set bliver det derfor mere og mere attraktivt at forvandle sig, efterhånden som scenariet skrider frem, og der er færre fremtidige slag at udnytte sit bonus på. Flashback-scener optræder i par. Til hver episode har hver spiller adgang til at spille én ud af to flashbackscener, som de får udleveret oplæg til ved episodens start. Hver karakter har to aspekter, hvoraf ét er aktivt og ét er et potentiale. Så længe de beholder deres oprindelige aspekt, har de et bonus på tre til seks på én af deres færdigheder, og det mister de, hvis de vælger at forvandles. I hvert par af flashbackscener er der én der er mere associeret med hvert af karakterens to aspekter. Det har ingen mekanisk effekt om de spiller den ene scene eller den anden, men det tillader spilleren at udforske temaerne og måske tage tilløb til en senere forvandling. I

selve flashbackscenerne er der ingen konflikt, i alt fald i den forstand, at udfaldet kendes fra start. Det er Vore Heltes erindringer, vi går på opdagelse i.

Flashbackscener kan med fordel spilles semi-live.

Et netværk af venner og frænder

De personer, som Vore Helte besøgte i den første udfordring, kan de opsøge i denne udfordring. Hver person kan opsøges en gang – uanset hvilken Helt der gør det – og den person giver en **+2 bonus** på et færdighedsrul. Færdigheden afhænger af kvarteret, så hvis slavehandleren Slevyas er blandt kontakterne, så giver han +2 på et Hårde forhandlinger-rul.

Kobraens anslag

I hver episode kan Kobraen fra deres eksil lave en vis mængde anslag. De har to ledere, tvillingerne Flavas og Remana, som på bordet repræsenteres ved kort (og hvis Vore Helte fejlede den sidste udfordring er kortet med Irbine der også). Ved at ”tappe” en leder for episoden kan spilleleder tvinge en af Vore Helte til at tage et rul om, hvis rullet ikke har været påvirket af flashbacks. Flavas slår til ved hjælp af banditter, nålestiksangreb med Kobra-riddere, diplomatisk pres ved fremmede hof, eller krumknivsvingende, lotusrygende snigmordere. Remana slår til ved hjælp af intriger, nedrige løgne, bestikkelse eller afpresselse af betroede, eller hypnose, forbandelser og anden ussel trolddomskunst. Desuden kan Kobraen øve skummel indflydelse gennem de huse, de har indflydelse over. Ved at ”tappe” Kobra-kortet ud for Kobra-allierede huse, før en af spillerne skal til at slå et hjælpe-rul, kan spilleleder give Vore Helte et minus på hjælpe-rullet svarende til Husets bonus inden for den færdighed. Kobraen kan ikke lave anslag i mellemspillene, men ”untapper” her alle kort.

Kobraens Hus undergraver ledige huse i mellemspillet, eller når spillerne fejler et hoved-rul, i følgende rækkefølge, dvs. at de altid tager det øverst tilgængelige på listen:

I første episode: Løvens Hus først (kan kun undergraves, hvis de har været allierede med Vore Helte, og så er blevet neutrale), så Leopardens Hus, så Grævlingens, Hjortens, Skorpionens og Ulvens Hus.

Fra første mellemspil: Harmaras Krone (men kan kun kapres efter at invasionen fra Harmara er blevet løst), Løvens Hus (nu uden begrænsning), Kamelens Hus, Ørnens, Vildsvinets, Leopardens, Grævlingens, Hjortens, Påfuglens, Skorpionens, Ulvens og Hestens Hus.

Fejlede rul

Fejlede rul har konsekvenser. **Fejler et hoved-rul**, og det ikke kan reddes med om-rul eller lignende, har det tre konsekvenser. **For det første** bidrager det ikke til at løse krisen, og enten må en anden spiller forsøge at løse samme problem, eller også er det bare gået galt, og spilleder præsenterer et nyt, akut problem. **For det andet** tæller det som en fiasko i den samlede udfordring; det markeres på regnskabet, og ved den ottende fiasko har Vore Helte tabt. **For det tredje** går et af Ascalons adelshuse over til Kobraen (se ovenfor under narrative ressourcer); det skal ikke forstås som et åbent oprør, men som at huset falder under Kobraens indflydelse. Man kan ikke længere få noget ud af at gifte sig ind i Huset, medmindre Huset bringes ud af Kobraens klør.

Fejler et hjælpe-rul, betyder det tre ting. **For det første** lykkedes det, man var i gang med ikke. **For det andet** giver man ikke nogen hjælp videre til hoved-rullet, og **for det tredje** er det En Skandale! Det sidste vil sige, at det kort skal fortælles, hvordan noget gik galt på en måde, som er pinlig for den pågældende spillers karakter. Det kan knytte sig direkte til slaget (f. eks. under et plyndringstogt, hvor Strabadser-slaget fejler, bliver Vor Helt jaget på flugt og må vende tomhændet hjem), eller det kan være noget urelateret pinligt, som sker for karakteren eller karakterens familie (f. eks. en ægtefælde som spilder vin på den harmariske udsending, eller et barn som skejer offentligt ud, eller karakteren selv bliver afsløret i at have en affære og må anerkende en bastard). Spilleren kan også selv komme med

forslag (og spillpersoner kan ikke tvinges til at få børn uden deres egen godkendelse). Skandalen er kulør, og der skal ikke bruges mere end et minut eller to på det, men det kan give materiale at bygge på senere.

Hjælpe-rul

Giver oftest hoved-rullet et bonus på 1+hus-bonus, uanset hvordan alliancen opnås. Hus-bonusset er her bonus til den færdighed, der rulles for i hoved-rullet. Et hoved-rul kan kun modtage hjælp af den samme hjælpe-aktion én gang. Dem kan vi ikke have for mange af. Er der uenighed om rækkefølgen, i hvilken folk ruller, bestemmer herskeren.

En del hjælpe-aktiviteter styrker også éns egen karriere samtidig på forskellige måder. Listen her er ikke udtømmende.

At blive gift eller skilt

At blive gift tæller som hjælpe-rul, man kan lægge husets bonusser oven i. Bemærk at nazræerne er monogame: Man kan kun være gift med en ad gangen (i alt fald hvad angår politiske alliancer). Ægtefællens dødsfald opløser alliancen, medmindre man har fået børn. Bemærk også, at der kan opstå komplikationer, hvis en spilperson udgiver sig for at være af et andet køn. Dette er ikke forbudt, det kræver bare lidt mere fantasi!

Ved aftale: Hårde Forhandlinger + penge, sværhed 15 for at forhandle et ægteskab. Har man ikke-forstødte børn fra et tidligere ægteskab, er sværheden 18.

Forførelse: List og Charme sværhed 20 for at forføre en ægtefælle og præsentere et fait accompli. Lykkes det, bliver man gift, men huset påføres egenskaben Upålideligt, medmindre man spenderer penge på et bryllup for at formilde dem. Mislykkes det, er der ingen videre konsekvenser ...udover at det er En Skandale!



Bortførelse: Grumhed sværhed 18-22 (15 + Husets Livskraft) for at bortføre en ægtefælle og påtvinge huset en alliance. Lykkes det, bliver man gift, men huset påføres egenskaben Upålideligt, medmindre man spenderer penge på et bryllup for at formilde dem. Mislykkes det, går Huset over til Kobraen (men det tæller dog ikke som andet end En Skandale).

Genealogi: Boglærdom sværhed 20 eller List og Charme sværhed 23. At slippe af med et ægteskab ved at "bevise" at man er så beslægtede, at ægteskabet er incestuøst og må opløses. Eryxo kan kun gøre det med List og Charme, medmindre Eryxo har afsløret sig som Kobraens arving. Visse huse kan give andre folk bonusser her, men de giver naturligvis ikke hjælp til at fjerne sig selv. Giver kun +1 hjælp, intet hus-bonus.

Forstøde ægtefælle: Fri aktion, tæller ikke som en handling men man får -2 på efterfølgende forsøg på at gifte sig ved aftale, og den forstødte ægtefælles hus går over til Kobraen. Det tæller som en fiasko på et hovedslag i det store regnskab. Ellers kan man kun slippe af med et ægteskab ved at ægtefællen dør i krig eller barselsseng.

Børn og hvad de kan bruges til

Føde børn: Strabadser sværhed 15 fra en gift, kvindelig spilperson producerer et levedygtigt barn, og hoved-rullet tæller også som et hjælpe-rul, fordi det opildner slægten til at yde mere. Får gifte, kvindelige spilpersoner børn som hjælpe-rul, har det hjælpe-værdi på 1+Hus (i episoder), og man får en arving. Kvindelige ikke-spilperson ægtefæller kan forsøge en til to gange pr. mellem spil. Føder en ikke-spilperson hustruer børn i mellem spil, giver det ikke hjælp til noget hoved-rul, og de dør i barselsseng, hvis ikke de kan komme rulle 9 eller bedre med Livskraft (uden strabadser-bonus). Men, man får dog børn, hvis hun klarer det. Slå en terning: piger på lige, drenge på ulige. Husk at give og skrive et navn.

Barneforlovelse: Hårde Forhandlinger sværhed 20 (eller sværhed 15 ved allieret hus). Man lover et barn i ægteskab til en neutral eller allieret slægt, og får et assist bonus ud fra det nye hus på 1+hus-bonus. Så er man forpligtet til at gifte barnet væk under den efterfølgende episode. Kobraen kan kun korrumpere huse med forlovelser, hvis der ingen andre neutrale muligheder er.

Børns bryllup: Hårde Forhandlinger + penge sværhed 18 (kun sværhed 15 hvis barnet var forlovet til denne side). Hjælpe-bonus på 1+hus-bonus baseret på det nye hus, og huset bliver allieret, hvis det ikke allerede var det. Man kan ikke gifte børn væk, som er født inden for samme episode eller mellemspil.

Opløse børneforlovelse: Hårde Forhandlinger sværhed 15 + penge (til bestikkelse/gaver). Giver kun +1 hjælp. Fejler slaget, kan man vælge mellem at lade forlovelsen bestå uden udsættelse, eller opløse forlovelsen alligevel, og påføre Huset egenskaben Upålideligt, hvis ikke det allerede har den.

Krig og vold

Gå i felten mod invaderende fjende: Strabadser sværhed 15. På hjemmebane mod en invaderende fjende er hjælpe-bonusset på 2+hus.

Gå i felten for at plyndre: Strabadser sværhed 15. Man drager hærgende til fremmede lande og bonusset er på 1+hus-bonus, OG succes giver penge i form af plyndringsgods. Man vælger, om man hærger Harmara, de nazræiske bystater eller karavanevejen gennem ørkenen til Otrar. Under hver episode er der kun plads til to plyndringstogter hvert sted. Bemærk ,at man kun giver hjælpe-bonus, hvis togtet straffer fjender, som hoved-rullet drejer sig om, ellers giver det kun penge. Mandlige ikke-spilperson ægtefæller kan sendes ud og hærges og plyndres i fremmede lande en til to gange pr. mellemspil. Det giver ingen bonusser, og de risikerer at dø, hvis ikke de kommer op på 11+ med Livskraft plus bonus til Strabadser plus en tyvesides, men det giver dog penge.

Slå fjenden ned for fode: Grumhed sværhed 15. Man kæmper i forreste geled, når en anden skal lede et stort slag med Militær Strategi, og kan give et hjælpe-bonus på 1+hus-bonus.

Religion

Succeser her giver hælpe-bonusser på 1+hus-bonus OG opbygger +1 (+1 til pr. fulde 10 over sværheden) til en personlig pulje af religiøs prestige, som kan bruges til rul for Hårde Forhandlinger eller Moralsk Autoritet EFTER, at terningen er faldet.

Lade et smukt nyt tempel bygge: Moralsk Autoritet sværhed 15 + penge. Templet bliver under alle omstændigheder bygget, spørgsmålet er, om man høster de politiske frugter. Giver assist-bonus på 1 + hus-bonus ved at opildne tilhængerne og folket, og – måske – Inanna.

Påtage sig et vigtigt præstehverv: Moralsk Autoritet sværhed 15. Kan KUN bruges af folk, som er gift ind i eller har børn gift med Ørnens Hus, og kan kun bruges med succes én gang. Giver assist-bonus på 1+hus-bonus, men koster ingen penge.

Skumle intriger

Sprede ondsindet sladder: List og Charme sværhed 18. Giver assist-bonus på 1+hus.

Sprede skræk og rædsel: Grumhed sværhed 15. Terrorisere opsætsige bønder og borgere. Giver assist-bonus på 1+hus. At fejle giver hovedslaget MINUS 2. Med en sværhed på 20 kan man OGSÅ tjene penge på det. At skræmme adelshuse kræver hovedslag.

Gøre rige købmænd politiske tjenester: Hårde Forhandlinger eller Moralsk Autoritet sværhed 15. Det giver intet hjælpe-bonus, men det giver penge.

Bestikke medlemmer af fjendtlige huse: List og Charme ELLER

Menneskekundskab sværhed 15 + penge. Hjælpe-bonus på 2+hus (eget).

Trolddom

Kan kun bruges af Morias, de to sidste kun efter forvandling.

At søge i gamle bøger og skrækkelige tegn for at afsløre trolddom: Forbudte Kunster sværhed 21, og kan KUN bruges til at hjælpe med at modstå fjendtlig trolddom, MEN kan bruges uden forvandling. Giver hjælpe-bonus på 1+hus-bonus.

At nedkalde forbandelser og hjem søgende ånder over fjenden: Forbudte Kunster sværhed 18. Giver hoved-rullet et hjælpe-bonus ud fra 2+hus-bonus TIL FORBUDTE KUNSTER, ikke som normalt til den færdighed, der skal hjælpes. Fejler hjælpe-rullet, giver det -2 i stedet. Magi er noget farligt stads!

At tage varsler og spørge de dødes ånder til råds: Forbudte Kunster sværhed 20. Giver hjælpe-bonus på 1+hus-bonus.

Hof-mesopotamieren Iptiyamuta

Mesopotamierne stammer fra det faldne Sinear, og beskæftiger sig med handel og udlån. Det sidste gør dem både nyttige og upopulære.

Låne penge af hof-mesopotamieren: Fri aktion, automatisk succes. Man kan stadig bruge penge ved at låne af hof-mesopotamieren Iptiyamuti, selvom man allerede har normal gæld. Kan dog ikke bruges, hvis man allerede skylder hof-mesopotamieren penge.



Plyndre og fordrive hof-mesopotamieren: Grumhed (rå vold) eller Moralsk Autoritet (opildne en rasende hob) sværhed 17. Giver ikke noget hjælpe-bonus, men sletter alles gæld til Iptiyamuta OG giver én selv Penge. Er Iptiyamuti fordrevet, og resten af mesopotamierne med ham, kan ingen i resten af spillet ikke længere låne penge, hvis man allerede har gæld.

Bipersons-ægtefæller i mellemspil

Hver ægtefælle kan tage ét rul, og kan overtage et rul fra sin spilpersons-ægtefælle, hvis spilleren vælger det.

Kvindelige ægtefæller kan forsøge at frembringe arvinger med et Livskraft check mod en sværhed på 15 forsøge at føde et barn og opfostre det, indtil det er et par år gammelt og kan regnes for levedygtigt. Fiasko kan betyde alt muligt: At hun ikke kan blive gravid, at hun ikke kan gennemføre en graviditet, at barnet dør ved fødslen eller inden for det første par år. Er checket på 9 til 14, lykkes det bare ikke. Er checket på mindre end 9, dør moderen i barselsseng.

Mandlige ægtefæller kan sendes i krig (dvs. på plyndringstogter mod ikke-allierede naboer). Hvis han kan klare et sværhed 15 Livskraft (MED evt. Hus-bonus til Strabadser) check, vender han hjem med penge som kan fjerne *i gæld* eller aktivere *har penge*. Er checket mindre end 11, dør han i krig. Ved 11-14 vender han hjem uden plyndringsgods.

Gennemgang af forløbet

Første episode

Vore helte er unge og vilde, og kommer farende ud af ukendthed for at redde dagen og gribe magten og tvinge sig ind i de eksisterende magtstrukturer. Husk, at sværheden skal svinge omkring 23 +/- 2. Flashbackscenerne til første episode kredser om grundlaget for de to aspekter af sig selv, personerne scenariet igennem skal vælge mellem, og er generelt positive og barnlige.

Krise: Den tomme trone (to successer)

Den gamle kong Ashmoides dør, og hans arving prins Breadon ligger allerede i jorden. Tilbage er kun Ashmoides hustru, dronning Nashira. Fyrst Flavas af Kobraens Hus truer med at komme tilbage fra sit eksil, og adelshusene vil modvilligt støtte op, hvis ikke der findes en stærk hersker til tronen. I den almindelige uro hærger bander, folk benytter lejligheden til at gøre gamle regnskaber op, og rivaliserende adelshuses tilhængere udgyder hinandens blod i gaderne. Nogen må gøre noget!



En stærk figur må samle Ascalon! Denne krise finder sted henover adskillige måneder, og det vil være en fin idé, hvis Vore Helte begynder at gifte sig undervejs for at samle huse til at støtte sig politisk. Slå endelig til med Flavas og Remana, så snart Vore Helte har succes med hovedslag uden at bruge rerolls, medmindre det er et slag, som Vore Helte har massive bonusser på fra kontakter og fra ægteskab med Løven. Hold igen med Irbine, hvis Kobraen stadig har ham, indtil det virkelig svier.

Det kræver to successer at løse krisen. Først skal det værste kaos i byen undertrykkes (et hovedslag, mod Grumhed eller Moralsk Autoritet, alt efter hvordan de vil gribe krisen an), dernæst skal de adelige acceptere den af skæbnen udvalgte

herskers autoritet (formentlig Hårde Forhandlinger, da adelige er for stolte til at tales til rette af Moralsk Autoritet). Til det andet tjeck vil der være +4, hvis man har giftet sig enten med enkedronningen Nashira eller, hvis skæbnen og Inanna har udvalgt en kvinde som hersker, med dronningens svagt begavede fætter grev Marakal af Løvens Hus (se bipersoner). Det er således oplagt fordelagtigt at herskeren vil gifte sig ind i Løvens Hus, men man kan godt lade være.

Underkrise: Den lærde Charissa fra Ashdod

Hvis Vore Helte fejler ét hovedslag, opstår en underkrise i form af den anerkendte (men ikke adelige) lærde kvinde Charissa fra Ashdod (en nazræisk bystat), som udbreder forfærdelige historier om den af skæbnen udvalgte hersker (alt efter, hvem der skal herske):

- "Metrius" far er bastard og derfor uværdig, og "Metrius" er af sit horoskop dømt til en tidlig død
- Morias' mor havde pagter med Mørkets Magter
- Eryxo er ikke i sandhed efterkommer af greverne af Galbata i det fjerne Argos
- barbarerne blandt Agos forfædre har gjort sig skyldige i grufulde vanhelligelser af templer under deres hærgen i civiliserede lande

Og det vildt irriterende er, at hun har ret! Endvidere er Charissa under beskyttelse af det mægtige og konservative Ørnens Hus, hvis overhovede er Inannas ypperstepræst Sanguin (se bipersoner), så hun kan ikke uden videre elimineres. Hun kan overtales med List og Charme eller Bøglærdom, Sanguin kan overtales med Moralsk Autoritet eller Hårde Forhandlinger. Grumhed kan måske anvendes, men mod en sværhed på mindst 25, da Sanguin er en uforfærdet gammel stivnakke (og du må godt advare dem, før de lægger sig fast på Grumhed). Fejler endnu et hovedslag, benytter Kobraens Hus uroen til at invadere landet med en hær af nazræiske lejetropper fra Accaron (skal besejres med Militær Strategi, husk at det koster Penge at inkludere sig på slag), og sejr i dette slag vil føre til at adelen samles bag herskeren. Har de stadig ikke sat sig på tronen, må du improvisere.

Krise: En frygtelig uorden (tre succeser)

Nu er selve byen sikret, og herskeren sidder på sin retmæssige trone. Men dels har den nye hersker og inderkreds arvet en del problemer fra den affældige forgænger kong Ashmoides, dels er det slet ikke nemt at være en ny hersker. Der er tre problemer som skal løses. Spillerne må selv om rækkefølgen, og episoden er ikke slut før de har løst dem alle. Et problem er, at rigets sydlige egne plages af hærgende bander af nomader fra ørkenen, blandt andet Ørkenløberne, som når den tørre, sandede vind kommer ind fra Den Store Ørken, kan skabe blændbilleder at forvirre deres fjender med. Et andet problem er en mængde utilfredse bønder og borgere som klager over, at deres ejendom og rettigheder er forfaldet fra deres retmæssige stand i gamle dage, og som truer med skatteunddragelse og oprør, hvis ikke deres krav bliver hørt. Det tredje problem er Inannas præster, i særdeleshed under ypperstepræsten Sanguin af Ørnens Hus, som kræver at præsteskabets og templernes ældgamle rettigheder genoprettes og respekteres, og at herskeren lover at underkaste sig Inannas hellige råd. Præsterne har nogle ret omfattende idéer om deres ældgamle rettigheder, som en del borgere og adelige ikke umiddelbart vil være tilfredse med, og herskeren vil blive bundet på hænder og fødder, hvis de får deres vilje. I dette tilfælde opstår der ikke nye kriser, medmindre alle spillere har forsøgt uden held at klare hoved-slag mod det samme problem (og det er meget usandsynligt!). De må godt lade ét problem ligge mens de løser et andet, men alle tre skal løses.

Nomaderne og deres hærgen kan løses ad militær eller diplomatisk vej. Uanset om man vælger Militær Strategi eller Hårde Forhandlinger, vil både snedighed og ridderdåd være oplagt til hjælpe-rullene, og begge dele vil helt sikkert koste Penge.



Vælger man at tvinge dem til slag, står kampen, når en nomadehorde læsset med plyndringsgods og fanger prøver at flygte tilbage ud i ørkenen. Fejler hoved-rullet, vender en endnu større horde tilbage næste år, opflammet af deres succes.

Bemærk, at et af Husene (som man endnu ikke kan gifte sig ind i) i Ascalon er Kamelens Hus, som blandt deres forfædre tæller stolte ørkenhøvdinge. Grev Nibal af Kamelens Hus, og eventuelt hans børn, den drabelige ridder Alharred og den kløgtige skønjomfru Sahesha (se bipersoner), kan formidle diplomatisk kontakt med nomadehøvdingen Javidal. De er ikke umiddelbart villige til at hjælpe, men man kan presse dem ved hjælpe-rullet ”spredte ondsindet sladder” om deres forbindelser til banditterne (List og Charme sværhed 18) eller bestikke dem med ”bestikke medlemmer af fjendtlige huse” (List og Charme ELLER Menneskekundskab sværhed 15 + penge). At korrumpere Kamelens Hus er i øvrigt blandt Kobraens hedeste ønsker, og kommer formentlig til at ske i første mellem spil, hvis ikke nogen gifter sig med Alharred eller Sahesha i mellem spillet.

Borgere og bønder beklager sig over uretmæssige skatter og svigtende kongelig beskyttelse, og hvad værre er: De nægter at betale skatter, og danner rasende menneskemængder ude i de omkringliggende landsbyer, når der kommer mindre end en hær for at samle skatter! Krisen kan som udgangspunkt løses ved hjælp af Grumhed eller Moralsk Autoritet. Man kan hjælpe ved på forskellige måder at overtale forskellige adelshuse til at lægge et ord ind for herskerens sag i deres områder, eller man kan hjælpe ved at blødgøre modstanden med Grumhed (”spredte skræk og rædsel”, kan evt. også inddrive penge). Fejlede slag kan udløse bondeoprør under Delia Enkemøllerske (som kan slås ned med Strabadser) og strejker i håndværkslaugene (som kan terroriseres eller laugsmestrene kan bestikkes).

Præsterne kan man ikke slippe afsted med at tage nær så håndfast på. Hverken folket eller adelen vil tolerere voldelige overgreb mod præsteskabet, der tjener den gudinde, i hvis navn herskeren hersker. Det vigtigste i at løse krisen med præsteskabet er at overbevise Inannas ypperstepræst Sanguin (se bipersoner) om at

bøje af på de urimeligste krav og give det nye styre sin velsignelse. Dette kan ske ved realpolitiske Hårde Forhandlinger (plus penge), ved en religiøs festuge med opvisning af iøjnefaldende fromhed som præsteskrabet ikke kan undslå sig for at anerkende, dvs. Moralsk Autoritet (plus penge), eller ved at indse Sanguins frygt for fremtiden og sædernes forfald, og overbevise ham om, at det er det rigtige at gøre at støtte den nye hersker, dvs. Menneskekundskab, mindst sværhed 25 (men det koster ingen penge).

Første mellemspil

Her farer en del år forbi. Når nu opkomlingene har etableret sig som Ascalons ledelse, åbner også de mægtigere huse for muligheden af ægteskabsalliancer. Det vil nok få en spiller eller to, som har giftet sig i første episode, til at ærgre sig over deres tidlige valg. *Pudsig fact: Eryxos sande far er i virkeligheden grev Winfreu af Hestens Hus, som fik Eryxo med Flavas' og Remanas mor Feretime ved en affære, så der er en mulighed for incest.*

I mellemspillet kan enhver spiller tage et "hjælpe"-rul, som dog ikke hjælper noget hovedslag, men til gengæld kan styrke deres karriere. For eksempel kan man gifte sig, hvis ikke man allerede er gift. Hvis man har en bipersons-ægtefælle (også en som man netop har giftet sig med), kan denne også tage et slag, dog med langt mere begrænsede muligheder: Kvindelige bipersons-ægtefæller kan forsøge at få børn, mandlige kan forsøge at rejse penge ved at hærgne og plyndre i fremmede lande. Man er dog ikke nødt til at slå for sin ægtefælle: Især mandlige ægtefæller fra huse med lav Livskraft løber en ret stor risiko for at dø, hvilket vil bryde alliancen, hvis ikke man har børn sammen.

Disse rul er ret fleksible, og man kan selv bestemme rækkefølgen, eller endda give sit eget rul til ægtefællen. Bipersons-ægtefæller kan dog ikke give deres rul til spilpersons-ægtefællen. Man kan således godt lade sin ægtefælle rulle, i håb om at de dør af det, for så med sit eget slag at forsøge at blive gift igen, hvis da ikke der er børn i forholdet. Lykkes dette ikke, kan man i selve mellemspillet kun gifte sig igen

ved at forstøde sin tidligere ægtefælle, hvilket vil drive Huset over til Kobraen, og tælle som en fiasko i det samlede regnskab. Starter man derimod med at forstøde sin ægtefælle, kan man så med lidt held gifte sig igen og nyde godt af sin nye ægtefælle, da forstødelse ikke tæller som en aktion. Ellers kan man prøve at udøve genealogiens svære kunst for at ”bevise”, at éns tidligere ægteskab var incestuøst og skal annulleres, så man i det mindste er fri efter mellemspillet. Bejler to spillere til det samme Hus, fordi de ikke kan blive enige om at vælge ét hver, vinder det bedste rul i samme færdighed, forførelse trumfer forhandlinger, og bortførelse trumfer både forhandlinger og forførelse. Taberen har tabt sin aktion.

Således bruges bipersons-ægefæller: Kvindelige ægtefæller kan forsøge at frembringe arvinger med et Livskraft check mod en sværhed på 15 forsøge at føde et barn og opfostre det indtil det er et par år gammelt og kan regnes for levedygtigt. Fiasko kan betyde alt muligt: At hun ikke kan blive gravid, at hun ikke kan gennemføre en graviditet, at barnet dør ved fødslen eller inden for det første par år. Er checket på 9 til 14, lykkes det bare ikke. Er checket på mindre end 9, dør moderen i barselsseng. Mandlige ægtefæller kan sendes i krig (dvs. på plyndringstogter mod ikke-allierede naboer). Hvis han kan klare et sværhed 15 Livskraft (MED evt. Husbonus til Strabadser) check vender han hjem med penge som kan fjerne *i gæld* eller aktivere *har penge*. Er checket mindre end 11, dør han i krig. Ved 11-14 vender han hjem uden plyndringsgods.

Husk at nævne, hvis Roshan ikke er forvandlet, at Roshans far er ved godt helbred og soler sig lykkeligt i den glans, ”Metrius” kaster over slægten.

Til sidst i mellemspillet går et hus automatisk over til Kobraens side. Vælg et neutralt hus efter den prioriterede liste under **Kobraens anslag**. De slutter sig til Kobraen, men det tæller ikke i regnskabet som en fiasko. Skal I holde en pause, er nu et godt tidspunkt.

Anden episode

Vore Helte har nu sat sig solidt på magten og er blevet voksne og ansvarlige. Muligvis har de allerede gjort slemme ting for både rigets og deres egen skyld. Endnu burde Kobraens Hus ikke ånde dem alt for meget ned ad nakken, men bonusserne fra kontakter i Ascalon er formentlig ved at være brugt op, og det begynder måske at se lidt svært ud. I flashbackscenerne til anden episode er Vore Helte unge og lidt forvirrede og skal se seksualitet og voksenliv i øjnene.

Krise: Invasion fra Harmara (to successer)

Imens Vore Helte har fejret deres første triumfer og etableret sig i Ascalon, har enkedronning Nashiras kusine Adelaide/fætter Willom (vælg køn, så prins/essen er ægteskabskompatibel med Ascalons hersker) etableret sig ved det ridderlige naboland Harmaras hof, hvor hun har besnæret prins Kartas/prinsesse Elia til at ægte sig, og nu har Kartas/Elia overtalt sin far, kong Salius, til at rejse en hær, så Kartas/Elia kan gøre sin hustru Adelaides/ægtemand Willoms krav på Ascalons trone gældende. Derfor er en vældig hær nu ved at samle sig mod Ascalon i det væsentlig større naboland Harmara. Og selvfølgelig arbejder Flavas' og Remanas agenter på højtryk, såvel ved Harmaras hof som i Ascalon...

Første succes mod invasionen skal pinedød være med Militær Strategi. Før Vore Helte har sat sig militært i respekt, er harmarierne ikke parate til at forhandle. Og som altid koster det Penge at sætte



en hær i marken for den, som tager hoved-rullet (men man kan som sædvanlig godt få penge af andre). Hjelpe-rul kan være baseret på at gå i felten med sine riddere (og Strabadser), enten på Ascalons territorie mod fjendens spejdere og fortropper for 2+hus-bonus, eller på Harmaras territorie mod fjendens forsyningslinjer og bagland,

for 1+hus-bonus, men det giver dog også penge. Husk, at kun to kan tjene penge på at plyndre Harmara i hele denne episode, og det giver ikke hjælpebonus at plyndre i andre fremmede lande, mens fjenden står for døren! Og kun den første af en given slags hjælpe-rul giver bonus til det samme hoved-rul. Udover at gå i felten med Strabadser kan man som den sidste hjælper før hoved-rullet kæmpe i frontlinjen af samme slag, som afgøres med Militær Strategi, ved at slå fjenden ned for fode med Grumhed, sværhed 15. Før det kommer så vidt, kan man hjælpe ved på diverse vis at samle politisk og militær støtte blandt Ascalons adelshuse, eller ved at engagere sig i skumle intriger ved Harmaras hof. Et Kobra-provokeret om-rul her kunne være på grund af Flavas, som med en lille hær af Kobra-riddere og nazræiske lejetropper blander sig i slaget, netop som Vore Helte er ved at vinde. Uanset hvad der sker, slipper Flavas væk; som spilpersonerne kan han ikke dø før til allersidst, eller i alt fald når han har handlet i tredje episode.

Når den første succes mod den harmariske hær er i hus, er harmarierne slået tilbage, men forstærkninger er ved at samle sig i Harmara i nord. Nu kan man enten forsøge at parlamentere ved hjælp af Hårde Forhandlinger, eller tage initiativet og invadere Harmara med Militær Strategi (og penge). Nøglen til succes i forhandlingerne er at få anbragt Nashiras fætter Willom/kusine Adelaide på sidelinjen og overbevise den harmariske hærs egentlige leder, prins Kartas/prinsesse Elia, om at det er en meget bedre idé at forstøde Willom/Adelaide og alliere sig direkte med Ascalons nuværende hersker. Lykkes det, og er Ascalons hersker ugift og uden anerkendte arvinger, kan herskeren som en fri og automatisk succesfuld aktion gifte sig ind i den harmariske kongefamilie, blot ved at bruge penge til et kongeligt bryllup, efter at hoved-rullet er klaret. Men det kan selvfølgelig betyde grimme (og mekanisk set dyre) scener med forstødelse af Løvens Hus og eventuelle arvinger, hvis herskeren vælger dette. Den militære mulighed er lige-ud-ad-landevejen heroisk action, og den udløser ikke mulighed for at gifte sig automatisk. Munder denne krise ikke ud i en ægteskabsbekræftet alliance med Harmara, vil Kobraens Hus alliere sig med Harmara ved først givne lejlighed. Dette kan dog potentielt forhindres uden at skulle

slippe af med Løven, hvis man gifter den kongelige arving (hvis der er sådan én) med Harmaras krone, men dette vil dog først kunne gøres under den næste krise.

Fejler et hoved-rul med Militær Strategi, vil det betyde at Ascalons tropper bliver drevet tilbage, og krigen fortsætter. Slås man ved grænsen, bliver man nu belejret i selve byen Ascalon, fejler en invasion af Harmara bliver man drevet tilbage over grænsen og selv invaderet. Bliver der flere Militær Strategi-rul på grund af fiaskoer, betyder det, at krigen kan vare i måneder og måske endda flere år, og lægger store dele af landet øde. Fiasko i Hårde Forhandlinger betyder at forhandlingerne bryder sammen og må fortsættes på slagmarken.

Krise: Misvækst (tre successer)

Denne krise handler om flere år med dårlige høster, som ender i en egentlig tørke og hungersnød i hele regionen. Men det er ikke et spørgsmål om at få tørken til at gå væk, det er et spørgsmål om at håndtere de politiske og økonomiske konsekvenser. Det er en vigtig pointe, at selvom folk (måske også spilpersoner) tror, at årsagerne er gudernes vrede eller Kobraens forbandelser, så er årsagerne ganske naturlige. Succes opnåes ved at holde kaos i ave, indtil regnen vender tilbage af sig selv. Det eneste overnaturlige, som eventuelt kan spille ind, er hvis Morias bruger sin forvandling. Det vil kunne give én succes.

Der er tre problemer som skal håndteres. For det første er befolkningen frygtsom og demoraliseret, og begynder at tvivle på at herskeren har Inannas velvilje. For det andet har bønderne problemer med at betale skatter, fordi høsten svigter, og i øvrigt begynder folk at dø af sult. For det tredje er ørkennomadernes husdyr ved at dø, og det gør at nomaderne begynder at begive sig mod frodigere egne som en desperat hunger-horde. Spillerne må godt være proaktive og tage initiativ til at løse problemer, hvis de vil. Ellers kan de håndtere ulykkerne, efterhånden som de vælter ned over Ascalon. Det er muligt, at Morias vil forvandle sig og bruge trolddom (og automatisk succes) til at løse nogle af disse problemer. At afhjælpe blot noget af tørken ved hjælp

af glemte kræfter fra det hinsides vil dog kræve et blodorgie af forfærdeligt omfang; sådan noget som ét hundrede menneskeofringer af smukke og lydefrie jomfruer m/k (hvilket på grund af foderstanden vil sige fra velhavende familier, Grumhed er en oplagt færdighed til hjælpe-rul). Mindre grufuldt og mindre konkret kan ikke gøre det!

Befolkningens frygt kan undertrykkes gennem Grumhed (så de frygter herskerne mere end sult og nød) eller ved at bruge Moralsk Autoritet (og Penge) til at stable en religiøs festival på benene og overbevise folket om at alt bliver gjort for at formilde guderne, som har sendt denne prøvelse over deres tilbedere. Grumhed vil være i den svære ende, mens Moralsk Autoritet vil være mindre svær, og det må de godt få at vide. Og husk at foreskygge rygter om horden fra ørkenen og slemme historier fra nomadernes hærgen i den nazræisk bystat Ashdod.

Der er også selve sulten. Én ting er at folk sulter på grund af tørken, men de sulter også mere, end de er nødt til, fordi en række købmænd sammen med Grævlingens Hus og Påfuglens Hus har dannet et kornkartel for at drive priserne op og tjene store penge. Det medfører også, at spillere, som er gift ind i et af de to Huse, modtager fine klæder og en smuk slavedreng som erkendtligheder af deres stolte og lykkelige svigerfamilier. Før færdigheden til hoved-rullet bestemmes, får Vore Helte et tilbud fra kartellet: De kan lade være med at blande sig og dermed automatisk fejle hoved-rullet. Til gengæld vil de alle modtage Penge, når der ikke rulles. Dette behandles på alle andre måder som en fiasko på et hoved-rul. Det kan nok få gang i en lille diskussion spillerne imellem, og sætte spillere med korrupte og nedrige svigerfamilier i lidt af et dilemma. Vil Vore Helte rent faktisk forsøge at opføre sig som ordentlige herskere, kan de i hemmelighed forhandle en løsning ved hjælp af Hårde Forhandlinger, de kan banke kartelmagerne på plads med Grumhed, eller de kan ved hjælp af Menneskekundskab eller List og Charme (den ene skal være støttet af et hjælperul, der bruger den anden) afsløre kartellet offentligt på en måde, så folkets vrede retter sig mod kartelmagerne, og herskeren kan gribe ind og genoprette orden.

Fejler Hårde Forhandlinger, løber der rygter om at herskeren er medskyldig i et kornkartel, og der opstår en folkelig opstand. Er Delia Enkemøllerske fra første episode stadig i live, kan det være hun leder opstanden. Fejler Grumhed køber de to Huse lejesoldater for deres nye formuer og laver opstand, som må slås ned med Militær Strategi (og Penge), og et af de to huse går over til Kobraen i forbindelse med fiaskoen, selv hvis de er allierede gennem ægteskab (i så fald bryder de alliancen selv og kidnapper evt. fælles børn). Er der et af husene tilbage, som ikke er Kobra-allieret efter opstanden, kan der godt forhandles fred med dem, og de vender tilbage til neutral status. Fejler intrige-løsningen, udbryder der kampe og plyndringer i både land og by, mellem både borgere og diverse rivaliserende adelshuses tilhængere (også mellem forskellige Huse, som støtter Vore Helte). Det kan ordnes med Grumhed Eller Moralsk Autoritet.

Til slut er der hunger-horden fra ørkenen. Lad blot undervejs spillerne få en idé om den frygtelige lidelse og fortvivlelse, der driver nomaderne til at gå i krig sammen med deres kvinder og børn. Færdigheden til at ordne denne krig er for én gangs skyld ikke Militær Strategi men Strabadser, for nomaderne angriber ikke i en stor, pæn hær som man kan møde i et afgørende slag, men i en vældig mængde af små og mellemstore grupper, der som græshoppesværme slår ned over Ascalons udsultede bondelandsbyer og fortærer alt på deres vej. Selv nomadernes kvinder og børn kæmper med buer, slynger og spidse kæppe. Der er ingen ære i denne krig, kun forfærdeligt slagteri. Forhandling, snuhed og trusler er ikke umiddelbart meningsfulde midler i en konflikt som denne. Hvis spillerne kan finde på et eller andet vældig kreativt, som ikke lyder dumt, må de dog godt det, men det skal godt nok være fedt. Ellers bliver det bare et grufuldt slagteri mellem Ascalons udmattede soldater og desperate ørkennomader. Succes betyder, at horden i stedet drager mod Accaron.

Så kommer regnen igen. Er kampen mod horden fejlet, sidder der dog nu en hel horde i Ascalons land, som må forhandles (og bestikkes) til at gå, eller drives væk med Militær Strategi. Hvis de er rigtig smarte, kan de få nomaderne som erstatning for alle Ascalons døde.

Andet mellem spil

Her farer mere end et årti forbi i relativ fred og velstand, og med et par småkrige mod andre nazræiske bystater, som ikke truer Ascalons eksistens, og som vi derfor går let hen over.

Mekanisk set fungerer andet mellem spil stort set som første. I mellemspillet kan enhver spiller tage et "hjælpe"-rul, som dog ikke hjælper noget hovedslag, men til gengæld kan styrke deres karriere. Hvis man har en bipersons-ægtefælle (også en som man netop har giftet sig med), kan denne også tage et slag, dog med langt mere begrænsede muligheder: Kvindelige bipersons-ægtefæller kan forsøge at få børn, mandlige kan forsøge at rejse penge ved at hæрге og plyndre i fremmede lande. Man er dog ikke nødt til at slå for sin ægtefælle: Især mandlige ægtefæller fra huse med lav Livskraft løber en ret stor risiko for at dø, hvilket vil bryde alliancen, hvis ikke man har børn sammen.

Således bruges bipersons-ægtefæller: Kvindelige ægtefæller kan forsøge at frembringe arvinger med et Livskraft check mod en sværhed på 15 forsøge at føde et barn og opfostre det indtil det er et par år gammelt og kan regnes for levedygtigt. Fiasko kan betyde alt muligt: At hun ikke kan blive gravid, at hun ikke kan gennemføre en graviditet, at barnet dør ved fødslen eller inden for det første par år. Er checket på 9 til 14, lykkes det bare ikke. Er checket på mindre end 9, dør moderen i barselsseng. Mandlige ægtefæller kan sendes i krig (dvs. på plyndringstogter mod ikke-allierede naboer). Hvis han kan klare et sværhed 15 Livskraft (MED evt. Husbonus til Strabadser) check vender han hjem med penge som kan fjerne *i gæld* eller aktivere *har penge*. Er checket mindre end 11, dør han i krig. Ved 11-14 vender han hjem uden plyndringsgods.

Husk at nævne, hvis Roshan ikke er forvandlet, at Roshans far er ved godt helbred ogsoler sig lykkeligt i den glans, "Metrius" kaster over slægten. Selv i sin nu meget høje alder strutter han af sundhed og livsglæde, mens Roshans mor er blevet gammel, grå og småbitter.

I mellemspillet slutfase går et hus automatisk over til Kobraens side. Vælg et neutralt hus efter den prioriterede liste under **Kobraens anslag**. De slutter sig til Kobraen, men det tæller ikke i regnskabet som en fiasko. Husk at Kobraen altid kan kapre Upålidelige huse. Dernæst skal spillerne slå for, om deres spilpersoner er blevet svækket af begyndende alderdom. Alle tager et Strabadser-rul mod sværhed 16. Fejler de kan de selv vælge, om de er blevet fede og bløde af det luksuriøse liv ved hoffet, eller om de er blevet tynde, slidte og trætte. Hvad Vore Helte har fået af børn bliver nu til teenagere. Børn fra første episode og første mellemstil er nu gamle teenagere og unge voksne. Konstruér et teenagebarn til hver af spillerne, som har børn overhovedet. Se afsnittet om børn under bipersoner. Skal I holde en pause til, er nu et godt tidspunkt.

Tredie episode

Efter mange gode og frugtbare år, hvor man næsten har kunnet glemme alt det blod, der flød for at rejse Ascalon igen, kommer fortiden nu tilbage for at hjem søge herskeren og herskerens trofaste inderkreds. Dette bliver den yderste prøvelse, hvor Ascalon dynastiets skæbne afgøres. Gør det dramatisk, gør det fedt. Sørg for, at spillernes stolthed og møjsommeligt opbyggede liv står på spil i hvert eneste rul. I hvert hoved-rul bør der være en høj indsats: Venskaber, børn, skattede tidligere resultater. Spillerne bør have hjertet i halsen, hver gang terningen ruller i et hoved-rul. Krisen finder sted over adskillige år. Flashbackscenerne til tredie episode handler om afslutninger og døden.

Krise: Oprør! Kobraen kommer! (seks successer)

Flavas og Remana har i frustration måttet gemme sig i eksil i Kem, men nu er freden forbi. Efter mange års omhyggelige forberedelser slår Kobraen til med alle midler, for at gribe magten mens der er endnu er lidt liv og kraft tilbage i deres legemer. Er Irbine stadig i live, er hans tid kommet. Glem ikke at bruge Flavas og Remana som om-rul, så snart der er mulighed for det, gerne på lidt sværere rul. Ellers risikerer de ikke at få deres chance. Husk at bringe Vore Heltes teenagebørn lejlighedsvis i spil, dels når der skal bygges alliancer med dem, men også så de fremstår som selvstændige mennesker med eget liv. Det gør dem meget mere egnede som indsats i fortællingen.

Sluttede kampen mod hungerhorden fra ørkenen ikke med en fredsslutning, begynder afslutningen med at små bander af nomader, både rytterstammer og fatamorgana-betvingende ørkenløbere, begynder at rette nålestiksangreb ind over Ascalons grænser. Samtidig (og under alle omstændigheder) huserer maskerede overfaldsmænd, som lader til at være fra Ascalon selv. Samtidig løber rygter om, at hære samles i nabolandene. Er Vore Helte ikke allierede med Harmara, forbereder Harmara invasion. Samtidig går rygter, at dronning Bêlit af Accaron har taget den mægtige hariske (barbariske!) hærfører Streith til sin elsker, og under indflydelse af

sin nye, Kobravenslige vesir Kasim pønser på at sende Streiths rastløse hariske horde mod Ascalon. Og som om det ikke var nok, er Flavas ved at rejse en vældig hær af kemiter i stridsvogne, skælbrynjeklædte bueskytter fra nazræiske Ghazzat og en stor mængde lykkeriddere fra de nordlige riger. Folket i Ascalon er uroligt, og sladdertanterne ved brønden genfortæller frydefuldt alle Vore Heltes pinligste sidespring og fadæser, mens hoffolkene i paladsets skygger hvisker om, hvem der mon er faldet for fristelsen til at søge de belønninger, Kobraens Hus lover overløbere. Og i Den Store Ørkens dyb hvæsser snigmorderne deres krumme knive i en ekstatiske lotusrus.

Dette er udgangspunktet. Generelt bør der være en vekslen mellem at Vore Helte proaktivt forsøger at gøre noget ved deres problemer, og så at Kobraens Hus retter anslag mod riget, som Vore Helte bliver nødt til at reagere på. Til denne krise hører en særlig mulighed: Det vil være muligt at redde et Hus ud af Kobraens greb, men det er meget svært: Hårde Forhandlinger (og Penge, forstås) sværhed 30, eller Menneskekundskab sværhed 28. I praksis vil det være svært uden en Forvandling. Husk, at krig og diplomati oftest koster Penge, og at sværheden på hoved-rul i gennemsnit skal være 23 (og her ser vi bort fra at vende forrædere tilbage som beskrevet ovenfor). Her er den meget korte og ikke nødvendigvis helt kronologisk liste over udfordringer, som må løses for at overleve Kobraens rænker: Bêlit og Streith, en forræder, ørkenens nomader (eller en opstand af troløse adelsfolk), lotusrygende snigmordere med krumknive, Remanas morderiske hundekunster, Flavas' hær. Og husk muligheden for at proaktive spillere kan redde et Hus ud af Kobraens greb.

Umiddelbart ville dronning Bêlit af Accaron være et oplagt sted at starte med proaktivt diplomati. Enten kan det være traditionelt diplomati, hvor en af Vore Helte som udsending skal anvende Hårde Forhandlinger til at overbevise Bêlit om at det ville være en skidt idé at angribe Ascalon. Kreative spillere kunne dog også udfordre barbaren Streith til en tvekamp (Grumhed) eller selv forføre dronningen (List og Charme). Husk at gøre lidt ud af, at Ago som Streith er harier, men nu i mange år har

levet i Syden. Og husk, at selv om et nederlag i tvekamp ikke vil dræbe en spilperson, blot sende vedkommende hjem til Ascalon ...minus højre arm, som Streith hugger af og hænger på sin barbariske standard.

Ellers vil Vore Helte måske udrense forrædere blandt deres egne betroede folk med Menneskekundskab. Vælg en person som forræder, som Vore Helte tidligere har haft noget at gøre med. Denne forræder står bag overfald, spionage, korrupsion og skatteunddragelse, og prøver i sidste øjeblik at flygte ud af landet med rigsseglet. Forræderens Hus (hvis det er en adelig) slår straks hånden af forræderen og bekender deres troskab mod herskeren, selvom de måske i virkeligheden er Kobraens væsner. Husk at finde ud af, hvad Vore Helte gør ved forræderen. Fejler Vore Helte derimod, bliver de narret af fjendens list til at anklage en uskyldig, som under tortur tilstår forfærdelige forbrydelser af frygt for smerten. Slut af med at fortælle, hvordan den virkelige (kutteklædte, ugenkendte) forræder korrumperer et Hus med Kobraens penge og løfter om magt og ære.

Har Vore Helte ikke gjort noget ved Bêlit og Streit, eller har de prøvet men fejlet, bliver de naturligvis overfaldet af Streits hariske horde og Accarons soldater. Det kan ordnes med Militær Strategi (plus Penge) eller med et lidt sværere rul med Grumhed, hvis man udfordrer den frygtede Streith til tvekamp. Nederlag betyder at Ascalon bliver hærget, og at Bêlit og Streith stadig mangler at blive gjort noget ved. Nomadeangrebene tager til i styrke (hvis ikke der er fred). Vore Helte kan forsøge at gøre noget proaktivt ved det ved at tage kontakt til den berømte ørkenhøvding Javidals søn Aljadal, hvis de da er allierede med Kamelens Hus. Det kunne være Hårde Forhandlinger (og Penge) om en pagt, eller List og Charme på snedig vis.



Snigmordere fra Den Store Ørkens dyb begynder at hæрге, og adskillige riddere og skatteopkrævere findes dræbt af de krumme knives snit. Og lige så bekymrende, Vore Heltes drømme hjemsøges af Remana klædt i en kappe af fjer, ofte netop som de drømmer om deres mørkeste hemmeligheder (er Roshan stadig forklædt som Metrius?), og forvandler deres drømme til udmarvende mareridt. I særdeleshed har én af dem (ikke herskeren) mareridt om at snigmorderne i deres lotus-rus dræber spilpersonens ægtefælle eller barn. Det er Remana som ved hjælp af trolddom fra Kem hjemsøger og udspionerer deres drømme for at lede morderne på vej. Her kan Forbudte Kunster og Boglærdom hjælpe, og hovedrullet bør være enten Forbudte Kunster (hvis Morias er forvandlet) eller Menneskekundskab for at afsløre de forklædte mordere og ridderen Rogar af (venligt) Hus, som hjælper dem fordi de har kidnappet hans unge hustru Mirya og holder hende som gidsel. Fejler hoved-rullet, bliver målet myrdet, og Vor Helt kan træde ind netop som to mordere står med bloddryppende krumknive over den blodtilsølede seng. Ellers bliver katastrofen afværget i sidste øjeblik. Grædende tilstår Rogar alt, hvad end der sker, og fortæller om Mirya, som dog bliver funder flydende i floden næste morgen. Remana er ikke til at fange endnu. Hvad gør de ved ridder Rogar?

Har de endnu ikke håndteret nomaderne, kommer der nu en invasion fra ørkenen under Aljadal, søn af Javidal. Det er Militær Strategi (og Penge) der skal til. Det er rimelig lige ud af landevejen. Har Vore Helte fået et hus tilbage fra Kobraen, og ikke fejlet nogen rul under denne krise, kan dette udelades.

Dernæst begynder rygterne at svirre, og en ascalonisk købmand som har været i Kem kan bekræfte det: Kobraens Hus har sendt en mystisk, navnløs morder, som ikke kan stoppes, og som allerede har myrdet kong Borkai af Gimti. Borkais taknemmelige efterfølger er i modsætning til sin forgænger villig til at give Kobaens hær fra Kem og Ghazzat frit lejde. Det er i virkeligheden ingen ringere end Remana selv, som bevæbnet med årtiers møjsommeligt indsamlede og ubærligt rædsomme magiske hemmeligheder nu er draget til Ascalon for at myrde rigets arving. Forklædt som

eunuk-lægen Shorjan fra Otrar i tjeneste hos et venligtsindet Hus bruger hun en kombination af lotuspulver og hypnose, foruden sin drømmemagi, til at tvinge hoffolk, endda Vore Helte, til at begå grufulde gerninger. Udfordringen er sat, når en kær og trofast allieret, en ægtefælle eller svigerfar, findes stående lamslået og med et blodigt sværd i hånden, over liget af en leder af et fjendtligt hus, hvilket fører til en ret omgående opstand blandt adskillige Kobravenlige Huse, hvis folk forlader Ascalon by for at befæste deres borge mod herskeren. Hvad vil Vore Helte så gøre? Morias, forvandlet, kan tage hoved-rullet med Forbudte Kunster. Ellers kan spillerne vælge mellem Menneskekundskab for at løse gåden eller Strabadser for at modstå det endelige anslag (Strabadser vil dog være sværhed 25). Efter hvert af de tre hjælpe-rul vil der være mystiske mordforsøg (eller mord, hvis hjælperullene fejler), enten uopklarede eller begået af usandsynlige og ret forvirrede forrædere (barnepige eller præst?), som hugges ned af rasende riddere på vagt. Har en spilperson, som tager hjælpe-rul nummer to eller tre, børn, rettes et mordforsøg enten mod et yngre barn, hvis der er flere, eller mod ægtefællen, hvis der er ét barn. Det vil sige, at fejler hjælperullet, bliver barnet kværket til døde med en pude af sin sindsforvirrede gamle amme som selv falder for en trofast ridders sværd (ægtefælle, onkel eller bedstefar fra det Hus, Vor Helt er gift ind i).

Eller, ægtefællen bliver stukket ihjel af en ukendt person som må være flygtet gennem det åbne vindue ud i natten, og Vor Helt kommer omtåget hjem fra et diplomatisk drikkelag og kommer ud af drukkenskaben knælende med sin ægtefælles blod på hænderne (dvs. det er i virkeligheden Vor Helt, der har gjort det under Remanas indflydelse). Det er naturligvis En Skandale! i sig selv. Det ender i alt fald med en konfrontation mellem "eunuk-lægen Shorjan fra Otrar", der i en øde søjlegang i



paladset afslører sig som Remana, og dén som skal tage hoved-rullet. Fejler det, puster Remana lotus-pulver i hovedet på Vor Helt, som så kommer til sig selv med en blodig

kniv i hånden stående over arvingens lig. Men Vor Helt kan dog erindre, at det var Remana (som nu er over alle bjerge). Klares slaget, kan Vor Helt dræbe eller fange Remana. Uanset udfaldet kunne dette godt være scenariets dramatiske højdepunkt.

Vi burde nu være ved at være nået frem til det afgørende hoved-rul. Ellers kan man altid spille opstanden, som blev udløst af Remanas første mord i Ascalon. Men er vi nået til slutningen, kommer Flavas med sin enorme hær af stridsvogne fra Kem, brynjeklædte bueskytter fra Ghazzat og den halve verdens lykkeriddere og lejesoldater, og samtidig gør alle de forræderiske adelshuse endelig regulær militær opstand og slutter sig til ham. Det må nødvendigvis afgøres på slagmarken med Militær Strategi (og Penge). Er Remana død, er Flavas optændt af morderisk hævntørst, og er hun fanget, lover han at skåne deres familier hvis de overgiver sig (...det mener han ikke, men nogen af den slipper væk alligevel). Taber Vore Helte slaget, og har de endnu ikke otte fiaskoer, bliver de belejret i selve Ascalon by. Vinder Vore Helte slaget, falder Flavas, og de har vundet den dynastiske udfordring. Lever Remana endnu, overgiver hun Kobraens Hus og beder blot grædende om tilladelse til at begrave sin tvillingebror.

Epilog

Nu er det tid til at afrunde både den store fortælling om Ascalon dynastiet, og spilpersonernes individuelle historier. Start kort og fyndigt med Ascalon (hvis Vore Helte vandt, ellers se nedenfor): Efter den endelige sejr over Kobraens Hus regerede herskeren længe (medmindre det var en forvandlet Eryxo, så døde herskeren nemlig umiddelbart efter det endelige slag), arvede Harmaras trone (eller erobrede Harmara hvis de sluttede som fjender, underlagde sig ved diplomati og krigsførsel resten af de nazræiske bystater, modstod Den Anden Kimmiriske Hordes stormløb, og grundlagde et dynasti, som varede i århundreder og ikke blev overgået i pragt og magt, før Gilgamesh herskede over Sumer fra det vældige Uruk. Dernæst skal spilpersonernes individuelle historier og legender afrundes. Hold i særdeleshed øje med, om de har forvandlet sig eller ej, og med hvad det har betydet for karakteren. Er Eryxo ikke forvandlet, har hun/han udfordret skæbnen og vundet, men er Eryxo forvandlet, bliver hun/han på vej hjem fra det afgørende slag kastet af sin hest og dræbt ...da Eryxo nu er Kobraens sande hoved.

Har Vore Helte tabt, var det Flavas og Remana som grundlagde Ascalon dynastiet. I så fald foregår epilogen trehundrede år senere, hvor fire unge oprørere mod tyranniet samles om et lejrtilt i bjergene nord for Ascalon og udveksler historier om deres heroiske forfædre og –mødre, i hvis navn de vil styrte Kobraens Hus. Find arket med efterkommere under Bipersoner, og giv hver spiller deres spilpersoners efterkommer. Lad dem fortælle om deres egne (afdøde) karakterer, før de drager i krig mod tyrannen.

Bilag

Folk og frænder i Ascalon
Ascalons bipersoner
Adelshusene i Ascalon

Hjælpe-rul til Den dynastiske udfordring
Kort til Den dynastiske udfordring
Tavle med sejre og nederlag til Den dynastiske udfordring
Tavle over hærgning og plyndring til Den dynastiske udfordring

Menu
Spilpersoner
Flashbacks

Folk og frænder og andre slyngler i Ascalon

Byens seks kvarterer og kontaktpersoner i hvert kvarter.

Kvarter: Paladset (Militær strategi)

besøgt?

- Vagstuen - vagtkaptajn Palmoides
- Fangekældereren - bødlen Elem

Kvarter: Tempeldistriktet (Boglærdom)

- Søjlegangen - den lærde Rakes fra Otrar
- Katakomben - bedemanden Panhsj fra Kem

Kvarter: Markedspladsen (Menneskekundskab)

- Torvet - tiggeren Halte-Namer
- Brønden - sladdertanterne Avasta og Eristes
- Militens kaserne - lejesoldaten Tolanthes

Kvarter: Adelskvarteret (Hårde forhandlinger)

- Rigmandspalæet - slavehandleren Slevyas
- Købmandsgården - Købmand Pelata fra Harmara
- Parken - hustjeneren Madon

Kvarter: Metroikernes kvarter (List og charme)

- Bordellet - Den gejlle hingst, danserinden Zenara
- Karavanserei - ørkennomaden Emdbi
- Byporten - portneren "blinde" Genessar

Kvarter: Det lovløses kvarter 'Labyrinten' (Grumhed)

- Den skumle gyde - Tyven Horsa
- Værtshuset - Dragens hale, udsמידeren Carom
- Lejemordernes plads "Skorpionens brod" - stikkeren Zhesala

Ascalons bipersoner

Der kommer til at være en hel del bipersoner, ikke alle lige vigtige. Der er nogle bipersoner, som er kort beskrevet her, men det vil også ske, at spillerne kommer til at knytte sig til bipersoner, som ikke er beskrevet her. I så fald kan du tage en kort note om deres navn og personlighed, og så holde dig til det senere. En lang række svigerforældre og partier står som navne under Adelshuse. Der vil også være en håndfuld personligheder for familiemedlemmer, som ikke har knyttet navn (og måske heller ikke køn) på fra start. De kan påføres navn på bipersonen og hvilken spilperson, de er knyttet til. Endelig er der også nogle bipersoner, der optræder i to stadier for at reflektere, at spillet finder sted over ret lang tid. En episode eller to efter de først blev introduceret, træder den anden personlighed i kraft. Desuden er der bagest tillægsspilpersoner til epilogen, hvis Vore Helte lider nederlag i den store udfordring.

Vilkårlige ascalonske navne: M: Demetius, Konkor, Fulwin; K: Jinna, Malena, Katke

Kobraens Hus

Fyrst Flavas af Kobraens Hus, stærk og dygtig og fast besluttet på at tage sig sin tid til at vende tilbage. Det skal gøres ordentligt. Gift med en prinsesse af Kem, men hans livs kærlighed er hans tvillingsøster Remana. I øvrigt halvbror til Eryxo.

Flavas, senere, stærk og dygtig og frustreret over at se sit liv svinde bort i eksil. Nu vil han have sin ret! Står nogen i vejen for dette, er deres grufulde død retfærdig og nødvendig. I Syden har han spist sig en ordentlig vom på, men han kan stadig svinge sit sværd.

Fyrstinde Remana af Kobraens Hus, Flavas' tvillingsøster, frustreret over at have mistet sin plads som magten bag Ascalons trone, og rastløs i eksil. Nu spinder hun rastløst rænker og sender breve til sine venner og agenter i og omkring Ascalon. I øvrigt halvsøster til Eryxo.

Remana, senere. I sit eksil har hun lært sig nogle af kemiternes og otrariernes sortekunster, og hun er parat til at vove sit eget liv for at sætte sin bror på Ascalons trone. Hun føler salig fryd ved at udøve sin nyfundne magt over mennesker, og over at endelig at skride til handling.

Ascalons adelige

Ypperstepræst Sanguin af Ørnens Hus er en stivnakket moralist, som uden antydning af hverken vrede eller sarkasme kan rette de mest forfærdelige fordømmelser mod umoralsk levevis, fremsat i så generelle vendinger, at ingen kan udtrykke vrede over det uden at indrømme skyld. Det eneste som kan røre hans hårde hjerte er børnebørn.

Bonellus af Ørnens Hus, Sanguins søn, burde være rigets lærdeste mand og stå parat til at følge i sin fars fodspor. Selvom han er stolt af sin arv, vil han dog hellere kæmpe i turneringer og fejre sejre og nederlag i Ascalons kraftige, søde vin.

Angwia af Ørnens Hus, Sanguins datter, fremstår som den ypperste udi kvindedyd og respektabilitet. Hun havde dog som ung en stormfuld affære med en ung mand af Kobraens Hus, fik en søn som nu er forsvundet, og er sendt bort, isoleret i et kloster i bjergene, indtil hendes far finder hende frem igen når der er behov for at indgå et politisk ægteskab. Under private former udviser hun et klart blik for adelsstandens hykleri og en skarp sans for humor.

Grev Nibal af Kamelens Hus, en stolt gammel kriger med et temperament, der ofte får spidserne af hans lange, voksede overskæg til at sitre af raseri ved den mindste antydning af mangel på respekt. Har mange krigere og allierede blandt ørkennomaderne.

Alharred af Kamelens Hus, drabelig ridder der foragter ascalonierne for deres blødagtige dekadence og ørkennomaderne for deres ildelugtende barbari.

Sahesha af Kamelens Hus, kløgtig, vidende og veltalende skønjomfru med en levende interesse for politik. Hun går altid tilsløret bag silke som var hun en fyrstinde fra Otrar, hvilket har spredt rygter om at hendes fader ikke vil tillade nogen at se hendes store skønhed. I virkeligheden bærer hun dog slør, fordi hun skammer sig over sit overbid.

Prins Marakal af Løvens Hus (hvis herskeren blandt Vore Helte åbent fremtræder som kvinde og han er gift med hende) er en flot mand og en stærk ridder, og god som dagen er lang. Han er også

rigtig, rigtig dum, og lige præcis smart nok til at vide at han for Inannas skyld skal lade sin dronning træffe beslutningerne. Han har let til både vrede, latter og tårer.

Enkedronning Nashira af Løvens Hus er en nervøst anlagt skønjomfru i starten af trediverne, som tager sit ansvar for Ascalons fremtid meget alvorligt, men er på sammenbruddets rand over presset. Hun sørger over sin svindende ungdom og skønhed.

Dronning Nashira, senere, stolt men skrøbelig af både krop og sind. Hun er næsten sygeligt og kvælende beskyttende over for de arvinger, det er lykkedes hende at skænke sin konge (eller ulykkelig over at der ingen er).

Grev Winfreu af Hestens Hus er en charmerende buldrebase af en ridder, som tålmodigt og med blodsølet brutalitet som lejesoldat i fremmede landes krige tjener penge, som hans kone Marketa øjeblikkeligt bruger på at afholde prægtige ridderturneringer. Som ung havde Winfreu en affære med Feretime af Kobraens Hus. Han ved et ikke, men han blev ved den lejlighed far til Eryxo. Får han at vide, at Eryxo er barn af Feretime, vil han dog få anelser.

Winfreu, senere (hvis han er svigerfar til en spilperson), er en jovial og halt gammel soldat, der elsker sit yndlingsbarnebarn (svigerbarnets navngivne teenagebarn) ud over alle grænser og med uendelig tålmodighed overfor alle fejltrin. Overgreb mod barnebarnet kan vække Winfreus morderiske raseri.

Personligheder uden navn

Navn: _____ **Tilknyttet** _____ (kvinde)

Hun er en af Ascalons store skønheder og meget stolt af det. Hun har meget stor tiltro til sin evne til at manipulere enhver mand. Hun er snedig, men ikke helt så snedig som hun selv tror.

Senere: Mange år senere har hun indset og accepteret at hun ikke længere er smukkeste i landet her, og er i stedet gået over til at være foruroligende ambitiøs på sine børns vegne.

Navn: _____ **Tilknyttet** _____ (kvinde)

Hun er buttet og munter, og betragter politik som en fortsættelse af husholdning. Husholdning er noget, hun går meget op i og er meget dygtig til, og hun kan give indsigtfulde og forbløffende kyniske råd om politik, hvor hun især har blik for vigtigheden af penge.

Navn: _____ **Tilknyttet** _____ (mand)

(Fra Hus med lav Livskraft) Han ville virkelig gerne være en stærk og dygtig ridder, men det er han ikke. Han er belæst, veltalende og charmerende, men det bringer ham ingen glæde. Får han sønner, går han helt kolossalt op i at de skal trænes til Ascalons bedste riddere (og at døtre ikke bør træne i krigskunst, for de kunne jo komme til skade)!

Navn: _____ **Tilknyttet** _____ (mand)

Han er en udmærket ridder, og ikke dum, men han kan ikke udstå politik og intriger. Hans svar på problemer er at prøve at tale om det, og hvis det ikke går, slås om det. Glad og naiv.

Senere: I skuffelse over beskidte politiske intriger, og i smertelig erkendelse af deres nødvendighed, har han søgt trøst i vinen.

Ubeskrevede personligheder

Navn: _____ Tilknyttet _____

Navn: _____ Tilknyttet _____

Navn: _____ Tilknyttet _____

Navn: _____ Tilknyttet _____

Navn: _____ Tilknyttet _____

Navn: _____ Tilknyttet _____

Navn: _____ Tilknyttet _____

Teenagebørn

hæft et barn på hver spiller, som har børn, og tildel eller find på flere hvis det behøves

Dreng, navn: _____ **Søn af:** _____

Han er stærk og charmerende, og dygtig til alt hvad han giver sig i kast med. Han er også fast besluttet på at skuffe og chokere sine forældre. Hans seneste påfund er at forføre alle de unge adelsdamer, han kan komme i nærheden af, helst døtre af inderkredsen af adelsfolk (Vore Helte).

Dreng, navn: _____ **Søn af:** _____

Når han kan komme afsted med det, forsømmer han sin riddertræning til fordel for gamle bøger. Han er noget indesluttet, og forbudt, magisk lærdom har en stor tiltrækning på ham.

Dreng, navn: _____ **Søn af:** _____

Han er helt usædvanligt stor og stærk. Selv om ynde ikke er hans mest udprægede træk tegner han til at blive en af sin generations mest frygtingydende riddere. Han er en munter og fornuftig dreng, men i fuldskab har han dog en enkelt gang i et blindt raserianfald dræbt en tjener med et enkelt slag af et stenkrus.

Dreng, navn: _____ **Søn af:** _____

Pige, navn: _____ **Datter af:** _____

Hun er en charmerende drengepige og har plaget sig til træning i krigskunsten. Hun har fingerkløve efter at komme ud i rigtig krig og kløve nogen hovedskaller. Hun søger støtte og bekræftelse hos ældre krigere, meget gerne kriger-kvinder, hvis hun kan finde nogen.

Pige, navn: _____ **Datter af:** _____

Hun drømmer om kærlighed og riddere i skinnende brynje. I sit hoved véd hun godt, at hendes liv tegner til at blive styret af politisk belejlighed og nødvendighed, og hun accepterer det. I sit hjerte drømmer hun dog om kærlighed og eventyr, og elsker digtere og skuespil.

Pige, navn: _____ **Datter af:** _____

Der er kedeligt ved hoffet. Den nye sanger er kedelig. Jagt er kedeligt. Snak om politik er kedeligt. På det sidste har alt forekommet hende ulideligt kedeligt. Hun længes efter at der skal ske noget eventyrligt og spændende, noget som får alle de kedelige gamle folk til at rende kaglende rundt. Hun går en gang imellem forklædt ud i byen ved aftenstide for at høre nye historier og møde mennesker, som ikke er kedelige hoffolk eller sleske tjenestefolk.

Pige, navn: _____ **Datter af:** _____

Spilpersoner til epilogen, hvis Vore Helte tabte

Sipan, efterkommer af Roshan af Ascalon

Som adelig bastard og lejesoldat i Kobraens hære har Sipan i sine årtiers blodig krigergerning set og udført for mange ugerninger, og nu er det nok! Nu vil han, mens han endnu kan, svinge sit sværd for ret og mod tyrannen som han engang tjente. Han er vejrbidt, arret og jovialt kynisk, men at løfte sit sværd mod Kobraen har givet ham en ungdommelig gnist tilbage, som han troede forlængst var udslukt.

Morias, efterkommer af Morias af Ascalon

Morias er en androgyn, mørkhåret skønhed, angiveligt præstinde for Inanna, men i virkeligheden en troldkvinde i pagt med glemte magter og arving til Nekropolis hemmeligheder. Hun har samlet efterkommerne af Ascalons gamle herskere til dette dristige oprør, og hendes øjne lyser af hendes visions glans. Og måske af en lille smule af det vanvid, hun er arving til.

Xenofon, efterkommer af Eryxo af Ascalon

Xenofon er en ung, fandenivoldsk adelig lykkeridder, der som syvende søn ikke har udsigt til nogen arv. Fortællingerne om Eryxo af Ascalon har inspireret Xenofon med drømme om magt og ære i eget navn, og i Eryxos. Og i baghovedet lurer en uerkendt drøm om at opfylde Eryxos skæbne og bringe Kobraen til fald.

Agonias, efterkommer af Ago af Ascalon

Agonias er en ung og charmerende, lidt buttet adelsmand, hvis ridderskab indtil de forløbne måneders hårde træning har været ret teoretisk. Han er dog en snu og kløgtig politiker, som indtil nu har skjult sin afsky over de vanvittige udskejelser ved Kobrahoffet i Ascalon bag en smilende maske. Men nok er nok! Inspireret af sin forgænger Agos hårdføre væsen og kraftfulde fremfærd fra Harialands bjerge. Med Agonias' kløgt og måske genkomsten af en smule af Agos styrke, som slumrer i Agonias' blod, og så efterkommerne af resten af Ascalons sande herskere, kan det være at oprøret alligevel har en god chance.

Adelshuse (1. episode)

med * er allerede nævnt under bipersoner. Husene skal lægges frem til spillerne.

Grævlingens Hus – Harmariske købmandsopkomlinge

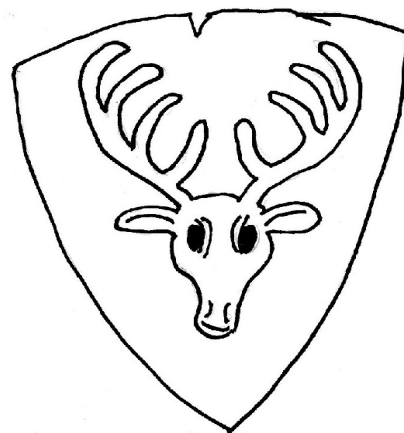
Hårde Forhandlinger +3 MEN KUN Leder: Baron Kajus
over for Harmara. Partier: Damus/Roscia
List og Charme +1 Livskraft: +5



Særligt: Ophæver evt. gæld OG giver penge som en engangs-effekt, når man gifter sig med dem. Mandlige Grævlinge kan lægge deres families List og Charme-bonus oven i ekspeditioner efter penge ved at supplere med handel, og de kan rejse penge uden at det tager plads op mht. hvor der kan plyndres.

Hjortens Hus – konservative lærde

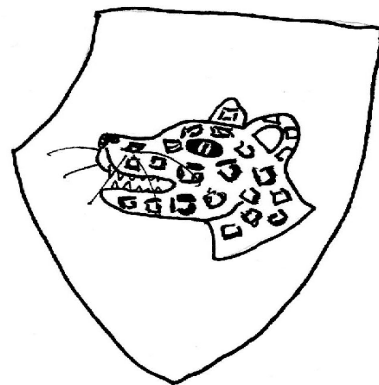
Boglærdom +1 Leder: Baron Garmas
Forbudte Kunster+1 Partier: Iras/Surya
Militær Strategi +1 Livskraft: +3



Særligt: Man kan som en fri aktion give ANDRE end sig selv +6 til genealogi-checks.

Leopardens Hus – arrogante konservative riddere

Militær Strategi +1 Leder: Enkebaronesse Enheduana
Moralsk Autoritet +1 Partier: Eneassar/Enassunu
Livskraft: +5



Løvens Hus – Ascalons gamle kongehus

Hårde Forhandlinger +2

Militær Strategi +1

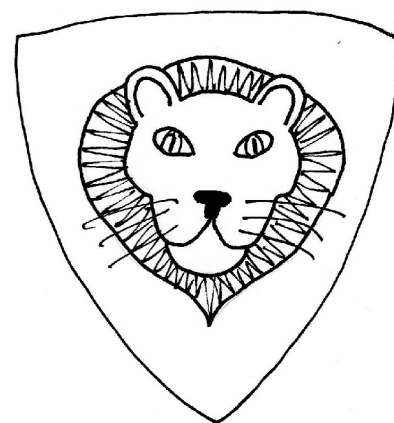
Moralsk Autoritet +2

Leder: Enkedronning Nashira*

Partier: Enkedronning Nashira*/

Prins Marakal*

Livskraft: +3



Særligt: Man har -4 på forsøg på at blive gift med dem, hvis ikke man er den af skæbnen udvalgte hersker. Er man gift ind i Løvens Hus har man +4 til hoved-rul som går ud på på at gribe kongemagten.

Skorpionens Hus – dekadente læger og giftblandere

List og Charme +2

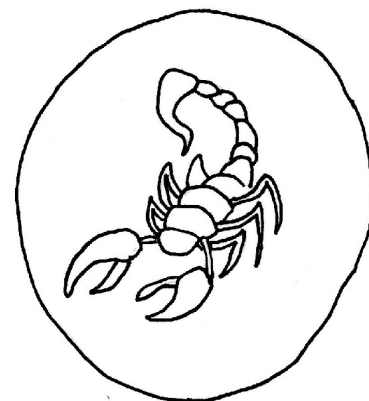
Menneskekundskab +2

Leder: Baron Chrysogos

Partier: Demaras/Galezah

Livskraft: +3

Upålidelige



Særligt: Upålidelige. Kobraen kan korrumpere Skorpionen, hvis der ikke er nogen alliancefrie huse tilbage, selvom man er gift med Skorpionen.

Ulvens Hus – nedrige røverbaroner

Grumhed +2

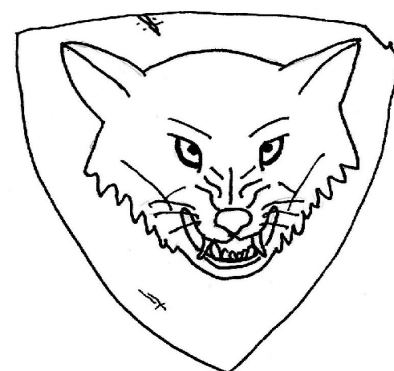
Strabadser +2

Leder: Baron Barykas

Partier: Ramrakas/Kiana

Livskraft: +7

Upålidelige



Særligt: De giver MINUS én på rul for Hårde Forhandlinger og Moralsk Autoritet pga. deres usle ry. Minusset gives dog ikke videre fra hjælpe-rul til andres hoved-rul. Upålidelige. Kobraen kan korrumpere Ulven, hvis der ikke er nogen alliancefrie huse tilbage, selvom man er gift med Ulven.

Adelshuse (2. episode)

(tilgængelige fra 1. mellemspill, 1. rundes er stadig åbne)

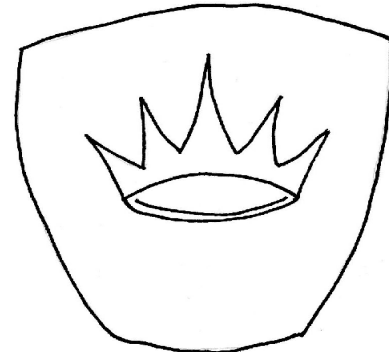
Harmaras krone – nabolandets kongeslægt

Hårde Forhandlinger +2 Leder: Kong Salius

Militær Strategi +3 Partier: Prins Kartas/Prinsesse Elia

Moralsk Autoritet +1 Livskraft: +6

Særligt: Kun herskeren over Ascalon eller dennes arving kan gifte sig med dem. Man kan ikke gifte sig ind i Harmaras kongeslægt, med mindre der er fred med Harmara. Sluttes fred med Harmara ved diplomati, OG Ascalons hersker er ugift og uden anerkendte arvinger, kan man få et ægteskab med Harmaras krone som en fri aktion blot ved at betale for brylluppet (bruge Penge).



Hestens Hus – ædle riddere til leje

Hårde Forhandlinger +1 Leder: Grev Winfreu*

Militær Strategi +2 Partier: Baldwin/Philippa

Strabadser +1 Livskraft: +6

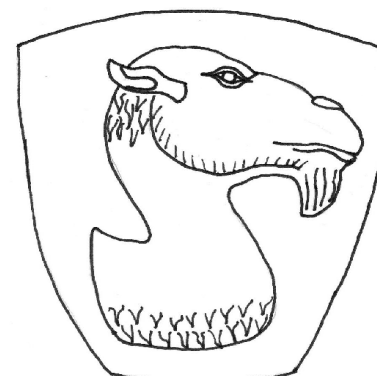


Kamelens Hus – ørkennomadernes frænder

Menneskekundskab +1 Leder: Grev Nibal*

Militær Strategi +1 Partier: Alharred*/Sahesha*

Strabadser +2 Livskraft: +7



Vildsvinets Hus –fordrukne militarister

Grumhed +1

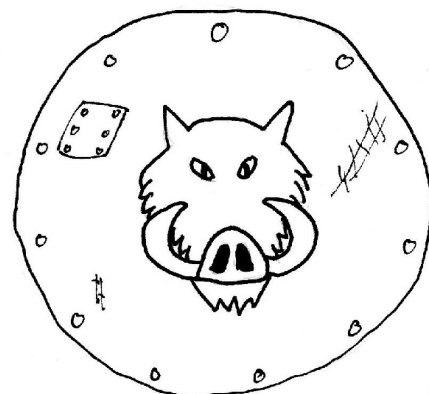
Militær Strategi +1

Strabadser +2

Leder: Grev Rogius

Parti: Tancred/Adelheid

Livskraft: +6



Påfuglens Hus – nazræiske købmandsopkomlinge

Hårde Forhandlinger +1

List og Charme +2

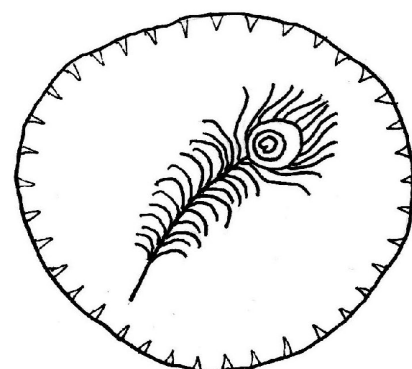
Menneskekundskab +1

Leder: Baron Sharmerruk

Partier: Amek/Bêlit

Livskraft: +5

Upålidelige



Særligt: Upålidelige. Kobraen kan korrumpere Påfuglen, hvis der ikke er nogen alliancefrie huse tilbage, selvom man er gift med Påfuglen. Ophæver evt. gæld OG giver penge som en engangs-effekt, når man gifter sig med dem. Mandlige Påfugle kan lægge deres families List og Charme-bonus oven i ekspeditioner efter penge ved at supplere med handel, og de kan forsøge at rejse penge uden at det tager plads op mht. hvor der kan plyndres.

Ørnens Hus –Inannas ypperstepræster

Boglærdom +2

Forbudte Kunster +1

Hårde Forhandlinger +1

Moralsk Autoritet +3

Leder: Ypperstepræst Sanguin*

Partier: Bonellus*/Angwia*

Livskraft: +4

Særligt: Man kan som en fri aktion give ANDRE end sig selv +6 til genealogi-checks. Man kan én gang gennemføre aktionen ”påtage sig et vigtigt præstehverv”.



Hjælpe-rul

Giver oftest hoved-rullet et bonus på 1+hus-bonus, uanset hvordan alliancen opnås. Hus-bonusset er her bonus til den færdighed, der rulles for i hoved-rullet. Et hoved-rul kan kun modtage hjælp af den samme hjælpe-aktion én gang. Er der uenighed om rækkefølgen, i hvilken folk ruller, bestemmer herskeren. En del hjælpe-aktiviteter styrker også éns egen karriere samtidig på forskellige måder. Listen her er ikke udtømmende.

At blive gift eller skilt

At blive gift tæller som hjælpe-rul, man kan lægge husets bonusser oven i. Bemærk at nazræerne er monogame: Man kan kun være gift med en ad gangen (i alt fald hvad angår politiske alliancer). Ægtefællens dødsfald opløser alliancen, medmindre man har fået børn. Bemærk også, at der kan opstå komplikationer, hvis en spilperson udgiver sig for at være af et andet køn. Dette er ikke forbudt, det kræver bare lidt mere fantasi!

Ved aftale: Hårde Forhandlinger + penge, sværhed 15 for at forhandle et ægteskab. Har man ikke-forstødte børn fra et tidligere ægteskab, er sværheden 18.

Forførelse: List og Charme sværhed 20 for at forføre en ægtefælle og præsentere et fait accompli. Lykkes det, bliver man gift, men huset påføres egenskaben Upålideligt, medmindre man spenderer penge på et bryllup for at formilde dem. Mislykkes det, er der ingen videre konsekvenser ...udover at det er En Skandale!

Bortførelse: Grumhed sværhed 18-22 (15 + Husets Livskraft) for at bortføre en ægtefælle og påtvinge huset en alliance. Lykkes det, bliver man gift, men huset påføres egenskaben Upålideligt, medmindre man spenderer penge på et bryllup for at formilde dem. Mislykkes det, går Huset over til Kobraen (men det tæller dog ikke som andet end En Skandale).

Genealogi: Boglærdom sværhed 20 eller List og Charme sværhed 23. At slippe af med et ægteskab ved at "bevise" at man er så beslægtede, at ægteskabet er incestuøst og må opløses. Eryxo kan kun gøre det med List og Charme, medmindre Eryxo har afsløret sig som Kobraens arving. Visse huse kan give andre folk bonusser her, men de giver naturligvis ikke hjælp til at fjerne sig selv. Giver kun +1 hjælp, intet hus-bonus.

Forstøde ægtefælle: Fri aktion, tæller ikke som en handling men man får -2 på efterfølgende forsøg på at gifte sig ved aftale, og den forstødte ægtefælles hus går over til Kobraen. Det tæller som en fiasko på et hovedslag i det store regnskab. Ellers kan man kun slippe af med et ægteskab ved at ægtefællen dør i krig eller barselsseng.

Børn og hvad de kan bruges til

Føde børn: Strabadser sværhed 15 fra en gift, kvindelig spilperson producerer et levedygtigt barn, og hoved-rullet tæller også som et hjælpe-rul, fordi det opdner slægten til at yde mere. Får gifte, kvindelige spilpersoner børn som hjælpe-rul, har det hjælpe-værdi på 1+Hus (i episoder), og man får en arving. Kvindelige ikke-spilperson ægtefæller kan forsøge en til to gange pr. mellemspil. Føder en ikke-spilperson hustruer børn i mellemspil, giver det ikke hjælp til noget hoved-rul, og de dør i barselsseng, hvis ikke de kan komme rulle 9 eller bedre med Livskraft (uden strabadser-bonus). Men, man får dog børn, hvis hun klarer det. Slå en terning: piger på lige, drenge på ulige. Husk at give og skrive et navn.

Barneforlovelse: Hårde Forhandlinger sværhed 20 (eller sværhed 15 ved allieret hus). Man lover et barn i ægteskab til en neutral eller allieret slægt, og får et assist bonus ud fra det nye hus på 1+hus-bonus. Så er man forpligtet til at gifte barnet væk under den efterfølgende episode. Kobraen kan kun korrumpere huse med forlovelser, hvis der ingen andre neutrale muligheder er.

Børns bryllup: Hårde Forhandlinger + penge sværhed 18 (kun sværhed 15 hvis barnet var forlovet til denne side). Hjælpe-bonus på 1+hus-bonus baseret på det nye hus, og huset bliver allieret, hvis det ikke allerede var det. Man kan ikke gifte børn væk, som er født inden for samme episode eller mellemspil.

Opløse børneforlovelse: Hårde Forhandlinger sværhed 15 + penge (til bestikkelse/gaver). Giver kun +1 hjælp. Fejler slaget, kan man vælge mellem at lade forlovelsen bestå uden udsættelse, eller opløse forlovelsen alligevel, og påføre Huset egenskaben Upålideligt, hvis ikke det allerede har den.

Krig og vold

Gå i felten mod invaderende fjende: Strabadser sværhed 15. På hjemmebane mod en invaderende fjende er hjælpe-bonusset på 2+hus.

Gå i felten for at plyndre: Strabadser sværhed 15. Man drager hærgende til fremmede lande og bonusset er på 1+hus-bonus, OG succes giver penge i form af plyndringsgods. Man vælger, om man hærger Harmara, de nazræiske bystater eller karavanevejen gennem ørkenen til Otrar. Under hver episode er der kun plads til to plyndringstogter hvert sted. Bemærk ,at man kun giver hjælpe-bonus, hvis togtet straffer fjender, som hoved-rullet drejer sig om, ellers giver det kun penge.

Mandlige ikke-spilperson ægtefæller kan sendes ud og hæрге og plyndre i fremmede lande en til to gange pr. mellem spil. Det giver ingen bonusser, og de risikerer at dø, hvis ikke de kommer op på 11+ med Livskraft plus bonus til Strabadser plus en tyvesides, men det giver dog penge.

Slå fjenden ned for fode: Grumhed sværhed 15. Man kæmper i forreste geled, når en anden skal lede et stort slag med Militær Strategi, og kan give et hjælpe-bonus på 1+hus-bonus.

Religion

Succeser her giver hjælpe-bonusser på 1+hus-bonus OG opbygger +1 (+1 til pr. fulde 10 over sværheden) til en personlig pulje af religiøs prestige, som kan bruges til rul for Hårde Forhandlinger eller Moralsk Autoritet EFTER, at terningen er faldet.

Lade et smukt nyt tempel bygge: Moralsk Autoritet sværhed 15 + penge. Templet bliver under alle omstændigheder bygget, spørgsmålet er, om man høster de politiske frugter. Giver assist-bonus på 1 + hus-bonus ved at opildne tilhængerne og folket, og – måske – Inanna.

Påtage sig et vigtigt præstehverv: Moralsk Autoritet sværhed 15. Kan KUN bruges af folk, som er gift ind i eller har børn gift med Ørnens Hus, og kan kun bruges med succes én gang. Giver assist-bonus på 1+hus-bonus, men koster ingen penge.

Skumle intriger

Spredde ondsindet sladder: List og Charme sværhed 18. Giver assist-bonus på 1+hus.

Spredde skræk og rædsel: Grumhed sværhed 15. Terrorisere opsætsige bønder og borgere. Giver assist-bonus på 1+hus. At fejle giver hovedslaget MINUS 2. Med en sværhed på 20 kan man OGSÅ tjene penge på det. At skræmme adelshuse kræver hovedslag.

Gøre rige købmænd politiske tjenester: Hårde Forhandlinger eller Moralsk Autoritet sværhed 15. Det giver intet hjælpe-bonus, men det giver penge.

Bestikke medlemmer af fjendtlige huse: List og Charme ELLER Menneskekundskab sværhed 15 + penge. Hjælpe-bonus på 2+hus (eget).

Trolddom

Kan kun bruges af Morias, de to sidste kun efter forvandling.

At søge i gamle bøger og skrækkelige tegn for at afsløre trolddom: Forbudte Kunster sværhed 21, og kan KUN bruges til at hjælpe med at modstå fjendtlig trolddom, MEN kan bruges uden forvandling. Giver hjælpe-bonus på 1+hus-bonus.

At nedkalde forbandelser og hjemsøgende ånder over fjenden: Forbudte Kunster sværhed 18. Giver hoved-rullet et hjælpe-bonus ud fra 2+hus-bonus TIL FORBUDTE KUNSTER, ikke som normalt til den færdighed, der skal hjælpes. Fejler hjælpe-rullet, giver det -2 i stedet. Magi er noget farligt stads!

At tage varsler og spørge de dødes ånder til råds: Forbudte Kunster sværhed 20. Giver hjælpe-bonus på 1+hus-bonus.

Hof-mesopotamieren Iptiyamuta

Mesopotamierne stammer fra det faldne Sinear, og beskæftiger sig med handel og udlån. Det sidste gør dem både nyttige og upopulære.

Låne penge af hof-mesopotamieren: Fri aktion, automatisk succes. Man kan stadig bruge penge ved at låne af hof-mesopotamieren Iptiyamuti, selvom man allerede har normal gæld. Kan dog ikke bruges, hvis man allerede skylder hof-mesopotamieren penge.

Plyndre og fordrive hof-mesopotamieren: Grumhed (rå vold) eller Moralsk Autoritet (opildne en rasende hob) sværhed 17. Giver ikke noget hjælpe-bonus, men sletter alles gæld til Iptiyamuta OG giver én selv Penge. Er Iptiyamuti fordrevet, og resten af mesopotamierne med ham, kan ingen i resten af spillet ikke længere låne penge, hvis man allerede har gæld.

Bipersons-ægtefæller i mellemspil

Hver ægtefælle kan tage ét rul, og kan overtage et rul fra sin spilpersons-ægtefælle, hvis spilleren vælger det.

Kvindelige ægtefæller kan forsøge at frembringe arvinger med et Livskraft check mod en sværhed på 15 forsøge at føde et barn og opfostre det, indtil det er et par år gammelt og kan regnes for levedygtigt. Fiasko kan betyde alt muligt: At hun ikke kan blive gravid, at hun ikke kan gennemføre en graviditet, at barnet dør ved fødslen eller inden for det første par år. Er checket på 9 til 14, lykkes det bare ikke. Er checket på mindre end 9, dør moderen i barselsseng.

Mandlige ægtefæller kan sendes i krig (dvs. på plyndringstogter mod ikke-allierede naboer). Hvis han kan klare et sværhed 15 Livskraft (MED evt. Hus-bonus til Strabadser) check, vender han hjem med penge som kan fjerne *i gæld* eller aktivere *har penge*. Er checket mindre end 11, dør han i krig. Ved 11-14 vender han hjem uden plyndringsgods.

Kort til Den dynastiske udfordring

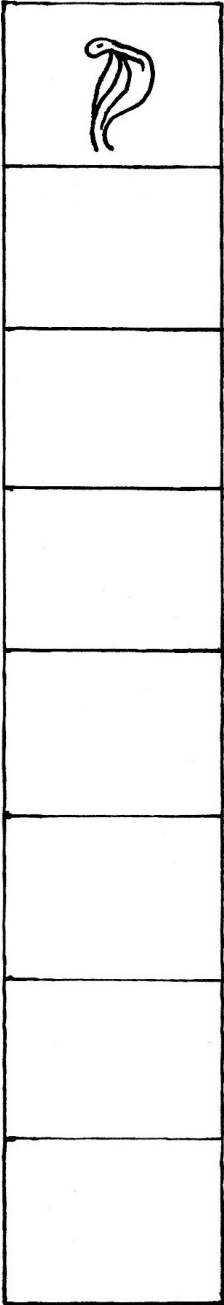
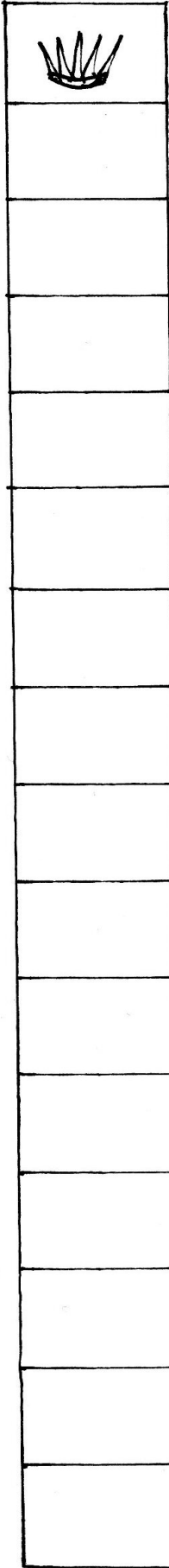
Ægteskab:	Ægteskab:	Ægteskab:	Ægteskab:	Ægteskab:	Ægteskab:
Ægteskab:	Ægteskab:	Ægteskab:	Ægteskab:	Børne- forlovelse:	Børne- forlovelse:
Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:
Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:	Undergravet af Kobraens hus:	Flavas slår til!	Remana slår til!	Irbine slår til!

Har IKKE penge	Har IKKE penge	Har IKKE penge	Har IKKE penge	Er IKKE i gæld	Er IKKE i gæld
Er IKKE i gæld	Er IKKE i gæld	Skylder IKKE Iptiyamuta penge	Skylder IKKE Iptiyamuta penge	Skylder IKKE Iptiyamuta penge	Skylder IKKE Iptiyamuta penge

-----fold-----fold-----

Er i gæld (-1 til alle rul)	Er i gæld (-1 til alle rul)	Skylder Iptiyamuta penge	Skylder Iptiyamuta penge	Skylder Iptiyamuta penge	Skylder Iptiyamuta penge
Har penge	Har penge	Har penge	Har penge	Er i gæld (-1 til alle rul)	Er i gæld (-1 til alle rul)

Sejr & nederlag



Start

Start

Hærgen & plyndren

Første episode

Harmara: _____

Harmara: _____

Nazræiske bystater: _____

(Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat)

Nazræiske bystater: _____

(Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat)

Karavanevejen gennem Den store ørken til Otrar: _____

Karavanevejen gennem Den store ørken til Otrar: _____

Hærgen & plyndren

Anden episode

Harmara: _____

Harmara: _____

Nazræiske bystater: _____

(Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat)

Nazræiske bystater: _____

(Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat)

Karavanevejen gennem Den store ørken til Otrar: _____

Karavanevejen gennem Den store ørken til Otrar: _____

Hærgen & plyndren

Tredje episode

Harmara: _____

Harmara: _____

Nazræiske bystater: _____

(Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat)

Nazræiske bystater: _____

(Ashdod, Accaron, Gimti og Ghazzat)

Karavanevejen gennem Den store ørken til Otrar: _____

Karavanevejen gennem Den store ørken til Otrar: _____

Menu

Vore Helte er alle riddere i bystaten Ascalons milits, foruden bedste venner, og skæbnen har udset dem til at kæmpe mod Kobraens Hus og grundlægge et dynasti.

Bemærk, at alle karakterer kan være såvel kvinder som mænd. I ridderlige lande som Ascalon er det ikke skik at kvinder kæmper. Når de gør det alligevel er de som regel barbariske udlændinge, excentriske adelige eller forklædt som mænd. Vore Helte er enere, som kan slippe af sted med at bryde konventionerne. Det betyder ikke, at konventionerne ikke eksisterer.

Roshan, forklædt som ædel ridder

Da Roshans tvillingebror Metrius døde, måtte den udsvævende Roshan, for at frelse sin gamle faders hjerte fra at blive knust, tage sin strenge og ridderlige broders plads. Kun moderen og de bedste venner kender sandheden.

Morias, mellem ridderære og mørkets magter

Faderen var en ædel ridder fra Vesten, moderen en grum troldkvinde fra Østen. De elskede hinanden på trods af alt, hvad der skilte dem ad, og nu ligger de døde: Han på grund af sin ære, hun på grund af en dyster pagt. Kun Morias er tilbage, arving til begge dele.

Eryxo, profetiens blodige våben

Som spæd blev Eryxo sat ud i vildmarken for at dø, på grund af en profeti om slægtens undergang. Nu er Eryxo vendt tilbage for at gøre krav på sin arv. Men er den sande arv herredømme eller undergang?

Ago, den længselsfulde barbar

I de barbariske harieres land hørte Ago om Sydens pragt og slotte, riddere og skønjomfruer. Med økse i hånd er Ago draget ud for at gøre Sydens herlighed til sin egen. Men kan barbaren bemægtige sig civilisationen uden at blive civiliseret?

Roshan/Metrius af Løvens Hus, forklædt som ædel ridder

Roshan af Løvens Hus er af kongefamilien, skønt datter/søn af kongens uægte bror og som sådan ikke helt rigtig kongelig. Hun/han var ikke nogen pligt-tyngt ung adelig og dyrkede både sværdfægtning og jagt såvel som skuespil, sang og bægerklang som adspredelse og leg. Sorgløs, kunne man sige, og ubekymret over forventninger og konventioner. Det var indtil tvillingebroderen Metrius' død. Roshans fader, den uægte prins, er en principfast gammel ridder som på sine gamle dage har mistet det meste af både syn og hørelse, og derfor går meget op i, at hans børn må opretholde familiens ære, når han nu selv er invalid. Skuffet over den unge Roshans udsvævende livsførelse trøstede han sig ved Metrius, en af de fornemste blomster af Ascalons ridderskab, en ung mand af principper og ære. Da Metrius kom ud for en jagtulykke og lå døende gik det op for Roshan, at dette også ville blive deres faders død, for nyheden ville knuse faderens hjerte. I fortvivlelse og medlidenhed foregav Roshan at være sin bror, som var kommet sig, og straks vendte faderen tilbage til livet, nu da der stadig var håb for slægtens ære og værdighed. Roshans moder fandt mummespillet skammeligt

men lovede at gå med på "legen", hvis Roshan svor en dyr éd på at hun/han ville opføre sig i overensstemmelse med Metrius' ridderidealer og afholdenhed. For faderen og det meste af omverdenen hed det sig, at den udsvævende søster/bror med de upassende voldelige/kvindagtige sysler var draget bort til fjerne lande, og Metrius rejste sig fra sit sygeleje. Væk med bløde silkegevandter, harpespil og den dejlige vin. På med uld, stål og pligt. Hermed skete en forvandling, som ikke kan omgøres. Den "svage" søskende opdagede sin egen styrke og evne til at kæmpe. Hun/han er bedre end god til det, og beundres af både våbenbrødre og skønjomfruer, men bag det selvsikre smil og det barske ydre syder vrede, bitterhed og længsel; vrede mod ridderskabets storskrydende og selvdestruktive æresbegreber, bitterhed over den tabte uskyld og skønhed, og over at smukke Roshan måtte dø for at den tåbelige idealist Metrius kunne leve, længsel efter at bruge sværdkunsten og talemåderne til at gribe magten og regere i skønhed og overflod uden at nogen ville kunne protestere. Længsel efter at bringe Roshan tilbage, men med Metrius styrke og hæder. Imens klynger den gamle fader sig til livet, med sin hustru ved sin side, og

glæder sig i livets efterår over sin søn Metrius hæder og bedrifter. Metrius "død" ville også blive hans.

Køn: Er Roshan en ung adelsdame, der dyrkede ridderskab som en upassende og frivol adspredelse, før broderens død gjorde legen til dødelig alvor? Eller er Roshan en ung adelsmand med mere længsel til vin, skønhed og skuespil end til støvletramp og ridderære, som nu er tvunget af familiefølelse og medlidenhed til at spille sit livs rolle? Valget er dit, kære spiller.

Roshans færdigheder

Boglærdom: +6

I særdeleshed slægtstavler og forfædrenes bedrifter.

Grumhed: +9

At skræmme i kamp og i nattens mulm og mørke, at tage med vold og magt.

Hårde Forhandlinger: +10

I diplomatiet såvel som på frierfødder hos familieoverhovedet.

List og Charme: +10

I paladsets skygger såvel som på frierfødder hos den udkårne.

Menneskekundskab: +8

At kende venner fra fjender og gennemskue svagheder.

Militær Strategi: +7

Hvorned man fører en hær frem til sejr i et stort slag.

Forvandling: Som "Metrius" kan Roshan inspirere ved sit heltemod og ubesmittede helter. Vil hun/han spille mummespillet til den bitre ende, eller lægge sin broder, sin fader og æresbegreberne i graven og kæmpe med beskidte kneb og en hyldest til sejrens berusende herlighed på sine læber? Valget er dit, kære spiller, og det er helt frit. Når som helst kan du opgive dit bonus til Moralsk Autoritet sammen med det ydre skin af helteære og familiepligt, for én gang at få en vældig og afgørende hjælp ud af forvandlingen.

Moralsk Autoritet: +6 (+12 før forvandling)

At vinde respekt for sin fromhed, vise sig værdig til religiøse hverv, og tale en rasende hob til rette.

Strabadser: +8

På krigsstien i månedsvi, i barselsseng og under fjenders vold.

Forvandling

Ved at udspille en flashbackscene kan Roshan enten bevare sin nuværende natur og få lov at slå et terningrul om, eller forvandle sig og få automatisk succes, selv efter at terningen er rullet. Forvandler Roshan sig, går bonusset til Moralsk Autoritet dog tabt.

Morias af Ravnens Hus, mellem ridderære og mørkets magter

Morias af Ravnens Hus er brilliant grænsende til det sindssyge. Som sådan har han/hun altid kunnet slippe af sted med at tage lidt let på regler og konventioner, enten ved at bøje reglerne kreativt (hvor mindre ånder ville have brudt dem) eller, oftest, ved at spille sin principfaste fader og sin stolte moder ud mod hinanden. Morias' forældre var et umage par, der elskede hinanden med en flamme, som brændte alle barrierer af slægt og ære mellem dem. Hans/hendes fader var en fattig men ærekær ridder fra Argos, hans/hendes moder efterkommer af den østlige gren af et ældgammelt dynasti af troldfyrster med rødder tilbage til de døde forsvundne by, Nekropolis. Skønt moderen havde afsværgt sin trolddom og omgangen med de frygtelige ånder, som oldtidens pagter havde bundet til hendes blodslinje, fortalte hun dog i sjældne eksalterede stunder den lille Morias om magiens frygtelige hemmeligheder, og i smug læste Morias hver en smuldrende bog om trolddom og gamle slag i Ravnens Hus. Faderen tjente hæder i kongen af Ascalons tjeneste, og lærte sit eneste barn Morias om krigskunstens hemmeligheder og ridderstandens æresbegreber og den indre styrke, som er at finde i dem, og det

mørke, lærenemme barn sugede hver en dråbe af visdom til sig og voksede sig høj, stærk og sær. En måned før den store dreng/pige skulle have sine sporer som ridder af Ascalon faldt Morias' fader i kamp mod en horde af ørkenbeduiner, fordi baron Sargos af Kobraens Hus, som hadede og frygtede faderen for hans ubestikkelighed, havde sendt ham ud i en håbløs kamp. Morias' moder blev vild af sorg, og nogle uger senere kom han/hun som stolt og nyslået ridder hjem for at trøste sin mor med friske jordbær, kun for at finde en stank af orientalsk røgelse og trolddom i huset, og sin moder død i en kridtcirkel med et grumt smil på ansigtet og en tom slangeham i hver hånd. Den unge Morias drog straks til baronens palæ for at udfordre ham til tvekamp, men så Sargos i det højeste tårn, som skreg om de store slanger, før han kastede sig i døden. Nu er Ravnens Hus kun et par aldrende tjenestefolk, et forfaldent hus i byen og så Morias, ridder i Ascalons milits. Men endnu slår de sorte vinger på et laset banner fra det høje tårn.

Køn: Er Morias en ung riddersmand, som af sin nysgerrighed og af arven fra sin moders blod er blevet lokket til at studere trolddomskunstens dystre mysterier, eller snarere en ung dame, som opildnet af historier om heltedåd har plaget og lokket sin fader til at lære sig ridderskab i stedet for de skumle kunster, der var hendes udsete skæbne? Valget er dit, kære spiller.

Morias' færdigheder

Boglærdom: +10

I særdeleshed slægtstavler og forfædrenes bedrifter.

Forbudte kunster: +10

Mystiske hemmeligheder og påkaldelse af grumme væsners hjælp. Kan kun bruges til at udøve trolddom efter forvandling.

Grumhed: +7

At skræmme i kamp og i nattens mulm og mørke, at tage med vold og magt.

Hårde Forhandlinger: +7 (+10 før forvandling)

I diplomatiet såvel som på frierfodder hos familieoverhovedet.

List og Charme: +6

I paladsets skygger såvel som på frierfodder hos den udkårne.

Menneskekundskab: +7

At kende venner fra fjender og gennemskue svagheder.

Forvandling: Som arving til sin fars ridderære besidder Morias viljestyrke og selvbeherskelsen til at belægge sine ord vel selv i de mest pressede situationer. Hvis han/hun nogensinde griber til de ældgamle ånder er der ingen vej tilbage, og den brusende vildskab og rædsel i blodet fra moderen vil aldrig igen falde til ro. Falder Morias for fristelsen til at kaste sin fædrearv bort for grufuld hjælp fra det hinsides? Eller han/hun tro mod æren til det yderste? Valget er dit, kære spiller, og det er helt frit.

Militær Strategi: +10

Hvorned man fører en hær frem til sejr i et stort slag.

Moralsk Autoritet: +9

At vinde respekt for sin fromhed, vise sig værdig til religiøse hverv, og tale en rasende hob til rette.

Strabadser: +8

På krigsstien i månedsviis, i barselsseng og under fjenders vold.

Forvandling

Ved at udspille en flashbackscene kan Morias enten bevare sin nuværende natur og få lov at slå et terningrul om, eller forvandle sig og få automatisk succes, selv efter at terningen er rullet. Forvandler Morias sig, går bonusset til Hårde Forhandlinger dog tabt.

Eryxo, profetiens blodige våben

"Hestens hov skal knuse Kobraens hoved". Inannas orakel havde spået, at dette ville betyde Kobraens Hus' undergang. Da Kobraens frue Feretime, som baron Sargos havde vundet Kobraen ved at gifte sig med, fødte et barn, der på hoften havde et modermærke præcis som en blodrød hestehov, blev det som spædet sat navnløs ud for at gå til i vildmarken, for Kobraerne går meget op i magiens dystre affærer. Naturligvis blev barnet samlet op, af en fortrukken men sentimental gammel lejesoldat, som kaldte barnet Eryxo og opdragede ham/hende til kriger. På sit dødsleje fortalte den gamle kriger, som Eryxo kaldte "Papa", sandheden om kurven med guldklædet, fundet mellem ørkenens klipper, og om profetien, som Ascalons måske mægtigste adelshus frygtede. Eryxo indså, at han/hun ikke var født til at sove på den hårde jord, for til sidst at ende i en navnløs grav, knap dyb nok til at holde ulvene stangen, men til at herske over et mægtigt palads, sin slægt, sin arv. Han/hun besluttede sig for at fornægte oraklets ord og ikke knuse Kobraens Hus, men hæve det op af forfaldet. Som en talentfuld soldat med en honningsød tunge, der kan forlokke såvel som skræmme, har Eryxo tilkæmpet sig en plads blandt Ascalons riddere, som kan

blive en trædesten til herskerværdighed. Kobraens Hus har dog modstået alle tilnærmelser med subtile fælder og korrupcion, og tilbyder kun en plads som håndlanger, ikke betroet, og Eryxo er kommet til at nære hengivenhed og venskab for sine nærmeste blandt ridderne, frem for sin bror Flavas og sin søster Remana af Kobraens Hus. På en løgn om forfædre blandt greverne af Galbata i det fjerne rige Argos, og med stærke, talentfulde venner ved sin side, står Eryxo parat til at skabe sin egen lykke og gribe sin arv som én af Ascalons fornemste adelige.

Køn: Er Eryxo en ung mand med brændende ambition og forførelseriske talegaver, eller en ung kvinde med de mørke lokker gemt under hjelmens skjul, der nægter at acceptere sin skæbnebestemte plads som krageføde? Valget er dit, kære spiller.

Eryxos færdigheder

Boglærdom: +7

I særdeleshed slægtstavler og forfædrenes bedrifter.

Grumhed: +9

At skræmme i kamp og i nattens mulm og mørke, at tage med vold og magt.

Hårde Forhandlinger: +9

I diplomatiet såvel som på frierfodder hos familieoverhovedet.

List og Charme: +8 (+12 før forvandling)

I paladsets skygger såvel som på frierfodder hos den udkårne.

Menneskekundskab: +10

At kende venner fra fjender og gennemskue svagheder.

Militær Strategi: +9

Hvorned man fører en hær frem til sejr i et stort slag.

Moralsk Autoritet: +8

At vinde respekt for sin fromhed, vise sig værdig til religiøse hverv, og tale en rasende hob til rette.

Forvandling: Oraklet forudså Kobraens undergang, og Eryxo er kommet for at erobre, ikke ødelægge. Men vreden over det morderiske svigt ulmer, og profetiens kraft løber som en hemmelig ild i blodet. Vil han/hun fornægte skæbnens magt og vriste sin arv fra en uvillig verden, eller vil skæbnen og vreden vinde, og lokke ham/hende til at glemme ambition og vilje til at overleve, for at indtage rollen som profetiens blodige våben og sin slægts undergang? Valget er dit, kære spiller, og det er helt frit.

Strabadser: +9

På krigsstien i månedsvis, i barselsseng og under fjenders vold.

Forvandling

Ved at udspille en flashbackscene kan Eryxo enten bevare sin nuværende natur og få lov at slå et terningrul om, eller forvandle sig og få automatisk succes, selv efter at terningen er rullet. Forvandler Eryxo sig, går bonusset til List og Charme dog tabt.

Ago fra Harialand, den længselsfulde barbar

To ting drev Ago til at forlade de barske hariske bjerge i Nord. Den ene var historier om stolt knejsende slotte beboet af ædle skønjomfruer og riddere i skinnende harnisk, fortalt af mormor, som før hun blev en harisk krigshøvdinges røvede brud var ascalonisk grevedatter af det nu ellers uddøde Bjørnens Hus. Den anden var en røgsværtet rød silkelas sømmet op på væggen i bjælkehytten. Den pegede far ofte på og udbrød: "Se, mit barn, dét er luksus! Da jeg var i Syden, tog jeg dette silkelændeklæde som bytte. Lad ingen sige, at vi ikke har det fint her i hariernes land!" Oplyst af bedstemors fortællinger og sin fjerdedel civiliseret blod kunne Ago godt høre, hvor latterlig hendes/hans fars pral var, og skammede sig over at leve i en barbarisk udørk. Da hun/han var seksten år og havde bevist sit krigerværd ved at dræbe en fjende i åben kamp, drog hun/han ud for at se den vidunderlige, prægtige civilisation og med styrke og mod gøre en del af den til sin egen: Ago ville have sine egne riddere og skønjomfruer, på sit eget slot, ikke blot få lidt tingeltangel ud af et brændende hus for at slæbe det hjem til ødemarken. I de civiliserede lande så hun/han både pragt og ussel svaghed, som en barbar måtte foragte, men også noget forunderligt: Folk,

riddere, der kæmpede for noget større end dem selv, for principper og ære, for en sag. På den ene side en fjollet og måske hyklerisk svaghed sammenlignet med barbarens ærlige selvished, og dog så fascinerende. Nu er Ago ridder i bystaten Ascalon, stor og prægtig nok til at være et værdigt mål for en ambitiøs barbar, men ikke for stor til at gribe. Med tro og modige venner ved sin side skal hun/han nok finde en prægtig plads her.

Køn: Er Ago et traditionelt mandligt barbarisk muskelbundet der hemmeligt drømmer om at være en ridder i skinnende rustning? Eller en stærk og voldelig kvinde fra Norden, som i Syden søger noget smukt og forunderligt, som på mærkværdig vis unddrager sig at blive grebet med magt? Valget er dit, kære spiller.

Agos færdigheder

Boglærdom: +7

I særdeleshed slægtstavler og forfædrenes bedrifter.

Grumhed: +10

At skræmme i kamp og i nattens mulm og mørke, at tage med vold og magt.

Hårde Forhandlinger: +8

I diplomatiet såvel som på frierfødder hos familieoverhovedet.

List og Charme: +6

I paladsets skygger såvel som på frierfødder hos den udkårne.

Menneskekundskab: +8

At kende venner fra fjender og gennemskue svagheder.

Militær Strategi: +7

Hvorned man fører en hær frem til sejr i et stort slag.

Moralsk Autoritet: +7

At vinde respekt for sin fromhed, vise sig værdig til religiøse hverv, og tale en rasende hob til rette.

Forvandling: Ago er fuld af højlydt foragt for folk, som af fjollede idéer lader sig lokke bort fra den sande og simple fornufts vej: At kæmpe for at vinde. Men bag de brovtende ord gemmer sig en fascination af ridderlighed og opofrelse for en sag. Vil hun/han holde fast ved sin hensigt om at gribe civilisationens goder ved hjælp af barbarisk styrke og snusfornuft, eller ende med at kæmpe som en sand ridder for sit nye, adopterede hjemland? Valget er dit, kære spiller, og det er helt frit.

Strabadser: +9 (+12 før forvandling)

På krigsstien i månedsvis, i barselsseng og under fjenders vold.

Forvandling:

Ved at udspille en flashbackscene kan Ago enten bevare sin nuværende natur og få lov at slå et terningrul om, eller forvandle sig og få automatisk succes, selv efter at terningen er rullet. Forvandler Ago sig, går bonusset til Strabadser dog tabt.