Legenden om ... III

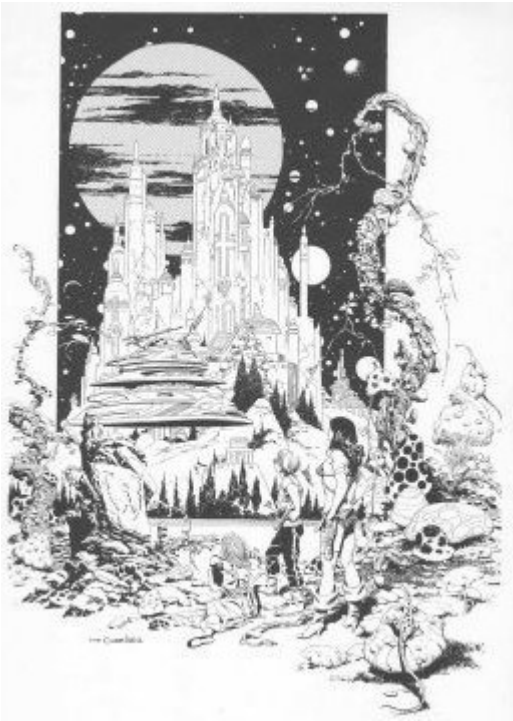
Et scenarie til Viking-Con 29, 2010
af Troels Ken Pedersen og Morten Greis Petersen.

Scenariet er for en spilleder og fire spillere.

Illustrationer af Bernie Wrightson, P. Craig Russel, Al Williamson, Roy Krenkel, Paul Gulacy, Ian Miller, Walt Simonson

Inspiration fra Michael Moorcock, Clark Ashton Smith, Howard Philips Lovecraft, Robert Erwin Howard og Algernon Blackwood, samt Ascalon-scenarierne.

Tak til spiltesterne Julie Blegvad, Anne Vinkel, Nis Baggesen, Karen Collatz, Thomas Heebøl-Holm, Dennis Helstrøm og Rikkelara Hansen.



Indholdsfortegnelse

Foromtale 3

Velkomst 4

Vejledning 5

- Novellerne 5
- Spilpersonerne 6
- Regler 7

Præsentation af spilpersonerne 10

Præsentation af novellerne 11

Kærlighed og kaos 12

Edderkoppernes nat 18

Fundament 33

Månen over Averoigne 43

Bilag 56

- Motivationer til Fundament
- Missioner til Edderkoppernes nat
- Scener til Månen over Averoigne
- Mål og tilstande til Kærlighed og Kaos
- Spilpersonerne 63
  - Morias fra Hyberboria
  - Kimaera fra Melnibońe
  - Aspis fra Ascalon
  - Dominique fra Glantri
- Bilag: Sword & Sorcery-genren 71

Foromtale

Legenden om … III

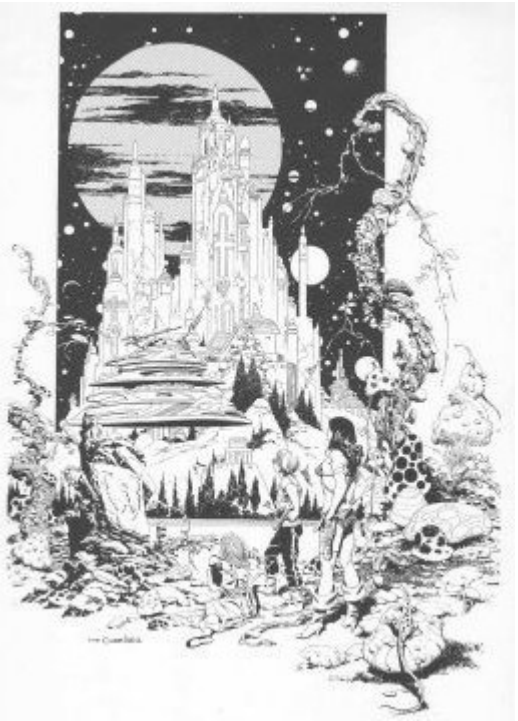
En af de bedst bevarende hemmeligheder i den arkæologiske samling på Nationalmuseet er ikke de to forgyldte drikkebægre fra Atlantis eller kongekronen fra Ascalon, men derimod Melnibonés Sorte Skrifter, der af andre kaldes Legenden fra Leng eller Ascalon-krøniken. På fuldmånenætter træder en sirlig skrift frem på de gulnede ark, der fortæller mørke minder om helte og skæbnebetvingere, ikke kun fra en fjern fortid, men også fra andre verdner. Havde Melnibonés Sorte Skrifter kun fortalt os om vores fortid for 10.000 år siden, var den nok ikke blevet holdt skjult, men at den fortæller om folk, der rejste på tværs af dimensionerne, skræmmer arkæologerne.
Krøniken fortæller ...

… om troldfolk, der for at frelse de smukke, fredelige dodoniere fra en hærgende piktisk horde, rejser ved hjælp af det store træ Dodona tilbage til dodoniernes fjerne fortid for at lære deres fjerne forfædre kunster og kampgejst, som kan frelse dem fra undergang. Men kan man ustraffet lægge fundamentet for et folkeslag om?

… om hvorledes en skæbnesvanger nat Edderkopperne fra Leng åd sjælene i Ascalon-riget, og hvorledes fire troldfolk så oldtidens største imperium siden Atlantis styrte i grus.

… om en troldkvinde med et hul i sjælen. En fest, der ikke ophører. En hemmelig have, hvor hjertets skjulte hemmeligheder blomstrer i fantastiske farver og former, og bliver åbenbarede for alle at se. Mørke haller, hvor blodet flyder, som skrigende hjerter forlanger det.

… om den sidste historie i krøniken, der gør fyrster til konger og troldkarle til mægtige troldmænd, og ophøjer de mægtigste til guder, men det kræver en helt særlig fuldmånenat under tvillingegudens skær at finde de sidste, sorte skrifter fra Melniboné.
Til hverdag ligger Melnibonés Sorte Skrifter skjult i metalskrin, men i aften åbner vi det og kigger i månens skær på de gulnede sider for at se fortællingerne.



”Legenden om … III” er fire små historier for fire spillere og en spilleder.
Forhåndskendskab til reglerne eller til de to forrige scenarier er ikke et krav.

Scenariet er for 1 spilleder og 4 spillere
System: Gumshoe-hack
Varighed: 4-6 timer

Kære læser,

Velkommen til Legenden om … III. Vi har med dette scenarie ønsket at fortælle fire sære fortællinger inspireret af Sword & Sorcery og Weird Fiction-genren. Vi følger fire lykkeriddere, hvis veje krydses gang på gang, og i lighed med historierne om Conan, Elric og andre af Sword & Sorcery-genrens helte fortælles historierne ikke i kronologisk orden, men på kryds og tværs af, hvorledes hændelserne fandt sted.

Legenden om … III er for fire spillere og en spilleder. Sammen skal I fortælle de fire lykkeridderes legende, og det gør I ved at ved spille 2-4 af novellerne i samlingen. Reglerne til de fire fortællinger er en slags klon af Gumshoe-reglerne kendt fra Esoterrorists, Trail of Cthulhu og Mutant City Blues.

Genre og mekanik fortæller vi mest om i appendikserne til scenarierne, og du kommer kun til at læse kort om dem her. Kender du i forvejen til genrerne, f.eks. ved at have beskæftiget dig med de tidligere Legenden om …, eller kender du i forvejen til Gumshoe-reglerne, kan du nøjes med den korte præsentation. I stedet vil vi gerne fortælle dig lidt om, hvorledes du spiller Legenden om … III. I lighed med de forfattere, som vi har ladet os inspirere af, så låner vi en masse, og det gør vi både fra forfatterne og fra tidligere scenarier. En række litterære ligheder er intenderet.

God fornøjelse,
Troels Ken Pedersen
Morten Greis Petersen

Vejledning til Legenden om … III

I dette afsnit kan du læse om, hvordan vi tænker os at scenariet skal spilles. Først forrklarer vi lidt om novellerne, dernæst spilpersonerne og til sidst reglerne.

Novellerne

Rækkefølge og kronologi

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

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

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

Dimensioner

De fire noveller udspiller sig i hver deres verden. Præcis hvordan heltene krydser mellem de fire forskellige dimensioner er ikke vigtigt. I tre af novellerne er de ankommet i forvejen, og i den fjerde ankommer de på mystisk vis.

Hver helt har en legende

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

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

Dødsfald

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

enkelte noveller, men det kan ske, og det er helt fint, hvis det sker.
Efter hver novelle resettes lykkeridderens stats. Man begynder hver novelle med samme styrke. I nogle noveller kan man opsamle bonuspoint. De tæller kun for den enkelte novelle.

Spilpersonerne

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

Samhørighed og uenighed

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

Lidenskabelig

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

Handlekraft, barske og lidenskabelige er de fire lykkeriddere. Deres magiske kræfter er voldsomme og foruroligende. De er helte i en verden, hvor man indgår pagter med dæmonfyrster, ser riger gå under og hvor dekadence er udbredt.
Tving ikke spillerne til at spille deres karakterer som lawful good paladins kæmpende for det gode og husk på, at de heller ikke er Chaotic Evil Anti-paladins kæmpende for ødelæggelse og undergang. Lykkeridderne er ikke så pæne. De kæmper gerne for det rette, men de kæmper også for deres egen sag og deres egne mål. Lad dem udvise en anden moral, end den gennemsnitlige fantasy-helt, hvis spillerne ønsker det.

En helts køn

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

Regler

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

Terninger

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

Puljer og handlinger

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

Reglerne – set fra spillernes side

Dette er, hvad spillerne har stående på deres ark:

Regler: Man spenderer points (0 eller flere) fra én pulje for at få et tilsvarende bonus til sit terningslag, som slås med en sekssides terning. Enten slår man mod en fast sværhed (typisk fire eller mere), eller mod en modstanders slag. Den angribende/udfarende vinder, hvis slagene er lige. For at spendere points fra en pulje skal man bringe puljens tema i spil. Har man f. eks. en pulje kaldet "Vrede", skal man spille vred for at kunne spendere fra den. Man kan i nogle kapitler få adgang til nye (som regel små) puljer i spil. Alle puljer føres tilbage til udgangspunktet på karakterarket efter en novelles afslutning. Med mindre der hører en undtagelse til en pulje, kan man kun bruge fra én pulje til ét slag.

Taktik: Generelt vil man skulle slå eller bidrage til andres slag fire til seks gange i en novelle. Det vil sige, at spenderer man en hel pulje, hver gang man slår, kan man risikere at løbe tør. Omvendt kan det heller ikke betale sig at være alt for nærig, for så taber man i for mange af sine konflikter og udfordringer. Det gælder om at spendere de store, gode puljer i ét hug, der hvor man virkelig gerne vil vinde.

Reglerne – set fra spilleders side

Så vidt, hvad spillerne sidder med. Her er lidt afklaringer og et kig på, hvordan reglerne virker i forhold til historien.

Det er forbistret vigtigt at spilleder ikke tillader konflikter at forfalde til tidskrævende taktisk fnidder. Det handler om stærke viljer og svære valg, ikke om at vælge mellem at hugge eller stikke. Skær igennem og driv til terningslaget, når konfliktens temaer er bragt i spil og spillerne har haft en chance for at posere deres karakterer som de seje helte, de er. Tomgang, forhandlinger og praktisk detaljenusseri er døden for spil i novelleformat!

Når spillerne er oppe imod udfordringer fra spilleder/NPCer, skal spilleder åbent sige, hvad modstanden er, enten i form af en sværhedsgrad eller hvor mange points modstanderen spenderer. Så erklærer spilleren, hvad der bruges af points fra hvilken pulje, og er puljens tema ikke allerede åbenlyst i spil, skal spilleren hurtigt bringe den i spil (Eksempel: *Kimaeras spiller vil bruge points fra puljen "Gral" i en konflikt, og siger derfor, inden terningerne rammer bordet, "Kimaera løfter gralen over hovedet i begge hænder, og hælder af Kaos' overflod"; så er gralen i spil*). I spiller-mod-spiller konflikter skal begge spillerne hemmeligt nedskrive eller med terninger skjult under hånden markere, hvad de bruger. Når begge har besluttet sig, afsløres indsatserne, og terningerne rulles. At sværheden/modstanden afsløres på forhånd er en lille afvigelse fra normal Gumshoe-praksis.

Samarbejde kan foregå ved, at én spiller spenderer fra pulje, mens en eller flere andre hjælper, og for hver to points, de spenderer, lægger de plus en til slaget. Alle skal bringe puljernes temaer i spil. Dette er en lille afvigelse fra normal Gumshoe-praksis, hvor man betaler ét point for at hjælpe, og derefter lægger direkte oven i slaget ved at spendere fra sin pulje. Grunden til vor ændring er, at samarbejde ikke skal være helt så meget en "vi vinder"-knap som normalt, hvor systemet opfordrer til at hjælpe meget og vinde sikkert, når man først har betalt for at hjælpe.

Langvarige konflikter og skades-reglerne anvendes desuden ikke i Legenden om... III, da dette ikke ville spille godt sammen med novelleformatet. Alle konflikter er korte og (mekanisk) simple. I visse konflikter, i særdeleshed kampe, kan der optræde en pris for nederlag, fra hvilken man trækker det allerede spenderede. Eksempel*: Morias er oppe imod en Edderkop fra Leng. Den angriber med en pulje på 6 points "Kamp til Døden!", og Morias med sine fem points "Sværd" kan ikke klare den. Kampen har en pris på ti, så Morias skal ud og finde fem points mere (fordi der allerede er spenderet fem) fra andre puljer, og involvere deres temaer i at undslippe det sviende nederlag.*

Hvordan spiller reglerne så sammen med historierne? Systemet er økonomisk, idet spillerne er begrænset til mellem 20 og 23 points per kapitel, og der skal spenderes for at gøre sig gældende. Derfor straffer systemet spillerne for at foretage handlinger, der ikke er væsentlige for karakteren og handlingen, og dette understøtter novelleformatet. Desuden er

puljerne knyttet til spilpersonernes temaer, og man skal bringe temaerne i spil for at få bonusserne. Dette gør, at man som spiller er nødt til at komme godt rundt om adskillige af sin karakters temaer i løbet af et kapitel, og ikke kan slippe af sted med at spille på én streng, som det ellers er nemt at forfalde til i novellespil i en klichérig sammenhæng som Sword & Sorcery. Endelig understøtter systemet med de få og gennem kapitlet faldende puljer stemningen i denne specifikke gren af Sword & Sorcery-genren, den trolddomsorienterede: Trolddom er dyrt og kræver ofre, at være en sej helt kræver ofre, for det er ikke noget, man bare lige hiver ud af ærmet.

Præsentation af lykkeridderne

Her er fire heroiske Sword & Sorcery *troldfolk* at vælge. Bemærk at alle karakterer kan være såvel mænd som kvinder, og når en lykkeridder er blevet valgt, skal spilleren vælge et køn til vedkommende. Som troldfolk, der beskæftiger sig med frygtelige hemmeligheder, forbudt viden og skrækkelige pagter, er lykkeridderne udenfor normale menneskers samfund i en grad som får detaljer omkring konventionelle kønsroller til at blegne til ubetydelighed. Valget er dog ikke nødvendigvis irrelevant i forhold til lykkeriddernes væsen: Arten af éns afvigelser kan være en væsentlig faktor i det indre liv.

Morias fra Hyboria er arving til en oldgammel troldmandsslægts pagter og ugerninger, og dømt af skæbnen til et frygteligt endeligt. Morias er en hedonist, som i oplevelsen af alle følelser søger sindsro til at møde sin skæbne. Dette er dog svært, fordi Morias' store, frygtelige talent afhænger af en evne til at hade med ætsende lidenskab og renhed, og derigennem nedkalde grusomme forbandelser.

Kimaera fra Melniboné er produkt af en umenneskelig og grotesk indavlet magikerslægts fortvivlede forsøg på at frembringe en arving ved hjælp af et afsindigt ritual. Derfor er Kimaera en krøbling, som er afhængig af hemmelige urters kraft, og som bærer sin tvilling Orthro i sin egen krop, uudviklet men ved bevidsthed! Kimaera søger dels udfrielse fra sin smerte, dels at skænke Orthro et eget liv.

Aspis fra Ascalon er barn af asketen Khilam fra Otrar, som blev forført af fyrstinden Remana af Kobraens hus, begærlig efter Otrars magiske hemmeligheder. Nu praktiserer Aspis sin faldne fars kunst, og kan derved påføre andre væsener sanseindtryk ved at nægte sig selv vinens sødme og silkestoffets kærtegn, og forsøger at oprejse sin fædrene slægts ære ved at sone sin mødrene slægts forbrydelser.

Dominique fra Glantri er en ung nekromantiker, hvis morbide og smudsige kunst blev hånet af de andre unge magikere på Den Store Skole. Med glødende stolthed og brændende ambition forsøger Dominique, altid klædt som til en højtidelig begravelse, at skaffe sig udødeligt ry på mangfoldige eksistensplaner ved at udøve store bedrifter ...eller om det skal være, frygtelige gerninger.

Præsentation af novellerne

Her er fire korte, skarpe Sword & Sorcery-historier at vælge. De kredser alle om nogle af de samme temaer om længsel, fortabelse, undergang og konsekvenserne af at beskæftige sig med trolddom. Rækkefølgen er fri, og de foregår ikke nødvendigvis i kronologisk orden. Ligeledes vil I muligvis heller ikke nå dem alle sammen, og det er også i orden. De burde tage halvanden til to timer hver. Historierne handler om situationer, hvor skæbnen førte de fire troldfolk sammen; Vore Helte er ikke noget traditionelt "party".

Kærlighed og Kaos er fortællingen om en dekadent, månedlang fest, hvor trolddom og en kvindes desperate sjælelige sult bringer Vore Heltes inderste lidenskaber frem i lyset, og bringer dem i dødelig strid med hinanden. Her spiller man mod såvel som med hinanden, i længsel, forræderi og hævn, med sex, drugs & rock'n'roll.

Edderkoppernes nat er fortællingen om hvorledes Edderkopperne fra Leng en skæbnesvanger nat åd sjælene i Ascalon-riget, og hvorledes fire troldfolk så oldtidens største imperium siden Atlantis styrte i grus. Her er undergang og uafvendelig skæbne, så det kan tilfredsstille enhver sortseer, såvel som en gryende erkendelse af, at Vore Helte ikke alle kan få det, som de ønsker.

Fundament er fortællingen om hvorledes troldfolk rejser tilbage til urtiden for at ændre et folkeslags karakter, så disse i deres civilisations sene år kan modstå en barbarisk hordes angreb. Det er en gevaldigt episk fortælling, hvor Vore Helte har et helt folkeslags skæbne i deres hænder, og hvor deres mindste handlinger giver genlyd gennem årtusinder.

Månen over Averoigne er en fortælling om en helt speciel nat under månens skær i et land, hvor piletræerne hersker. Her ligger en ældgammel bygning, et gods og et kloster, og under tvillingegudens blik finde Melnibonés sidste, sorte skrift, og skrifternes gale vogtere.

Kærlighed og Kaos

Idé: Af hver deres grunde er de fire troldfolk gæster hos den højvelbårne melniboneanske frue og troldkvinde Elareia, som holder et måneder langt dekadent kalas. Elareia (som er Kimaeras tante) troede hun var snedig, da hun solgte sin halve sjæl til kaosfyrsten Arioch, men nu kan hun kun føle noget, hvis hun er i nærheden af mægtige magikere, som er i de voldsomste lidenskabers vold. Derfor prøver hun ved trolddom, stoffer og intriger at sætte Vore Helte i højspændte situationer. Vil Vore Helte forfølge de lidenskaber, hun har kaldt frem af deres hjerters dyb, eller vil de foretrække at hævne sig på hende, når de opdager hendes rænker?

Bemærk, at dette kapitel er spiller-mod-spiller spil, hvis endelige mål dog er den gode historie frem for sejr. Det kan være fedt at tabe, hvis bare det er fedt! Bemærk også at dette kapitel i høj grad handler om seksuelle længsler og trængsler, og hvis det ikke er spillernes kop te, er dette nok kapitlet at springe over.

Struktur

- Artistisk statement fra Melnibonés Sorte Skrifter, om Kaos' mangel på skaberkraft.
- Setup, hvor Elareias fest præsenteres, og hvor spillerne hver især trækker et mål og en tilstand, som beskriver dem efter måneders fest. De fire karakterers oprindelige grunde til at møde op præsenteres (se nedenfor), og orgie-puljen introduceres.
- Indledningscene, hvor Elareia byder velkommen. Lotusbefængt, drømmende fest. Alle kan efter tur komme med ét udsagn som tiltaler en anden (spiller eller spilleder), og den tiltalte må svare. Hold det kort og lidt ritualistisk. Mekanikløst.
- Fire scener, hvor de hver især har en chance for at forfølge deres mål. Spilmekaniske konflikter. Hints om Elareias skumle plan flettes ind.
- En scene, hvor Elareia afslører sin plan for Vore Helte hver især, men ens. De sættes til hver især kort at besvare, hvad de sagde til først hendes indledende forklaring, siden til hendes tilbud om hjælp til netop dem, fordi de hver især er så enestående specielle. Elareias hjælp-puljen introduceres.
- Fire målforfølgelsesscener, nu med mulighed for hjælp fra Elareia.
- Epilog, hvor de drager derfra. Er Elareia levende eller død? Hvordan er tingene faldet ud?
- Artistisk statement fra Melnibonés Sorte Skrifter, om Ordens' mangel på skaberkraft.

Setting: Vi befinder os på Elareias slot, i byen Imrryr, på Troldfolkenes Ø kaldet Melniboné. Melniboné er en stor ø, rig på skov og forrevne klipper og bjerge, som ligger langt ude i havet, hvor de smukke, umenneskelige melnibonéaneres vældige krigsskibe i forgangne århundreder, før de blev svagelige og vendte blikket indad undertvang og slavebandt menneskene i de omkringliggende lande. Imrryr er en by af vældige slotte og tårne, som bag den sindrige hav-labyrints beskyttelse dystert hæver sig over de menneskelige slavers faldefærdige kaserner og usle rønner. Elareias slot er vældigt og oldgammelt. Det rummer umådelig pragt og luksus, og endnu mere forfald og kilometervis af øde gange. Slottets livsblod holdes i bevægelse af slaver. Der er dels almindelige, mismodigt resignerede menneskelige slaver, som af og til sniger sig til et åndedrag af de berusende, bedøvende dampe, melnibonéanerne til deres fester lader de store røgelseskar udspy, og som både håber og frygter den dag, en rasende horde af barbarer gennemtrænger havlabyrinten og gør en ende på rædslerne i et orgie af ild og jern. Og så er der de slaver, melnibonéanerne har avlet til særlige formål, slaver som knapt kan kaldes menneskelige længere. Der er slaver, som kun kan udstøde én eneste tone, med fantastisk renhed, og som synger i kor under dirigenternes piske; der er slaver til absurde specialer, som almindelige menneskers fantasi knapt kan fatte...

Elareia: Festens værtinde er høj og bleg, med langt, sort hår, høje kindben og store, mandelformede øjne, mørke som dybe, udtørrede brønde. Hun fører sig værdigt og vittigt, altid med et muntert ord på læber formet i et smil, som ikke helt når til øjnene. Hun er klædt i overdådig, vovelig pragt, som dog i slottets halvmørke fremstår dæmpet, næsten støvet. Og hun har en plan: Fra Vore Helte vil hun suge lidenskab til sig for at fylde hullet i hendes sjæl, hvor hun flåede et stykke ud for at bytte til kaosfyrsten Arioch til gengæld for magisk magt; lidenskab nok til at holde hende varm i de lange, kolde nætter, når den kolde vind slår salt ind fra havet. Nu har Vore Helte festet længe nok, og under indflydelse af Imrryrs dekadence og Elareias magi har de lukket op for deres sjæles gemmer. Det er tid til at lade deres længsler og rædsler lege i Elareias haller. Og her begynder kapitlet...

Artistisk statement fra Melnibonés Sorte Skrifter:

"Kaos skaber intet, til trods for sin tilsyneladende frodighed. Kaos skræller blot lag af almindelighed bort, og afslører de blodige, pulserende, ekstatiske sandheder, der normalt er skjult for sindets øje."

Setup: De havde hver især en grund til at være der, og disse skal fortælles før mål og tilstande deles ud.

- Morias er der fordi Melnibonés fester er berømte for oplevelser, som ikke er at finde andetsteds. Derfor har Morias selv skaffet sig adgang, da han på et fjernt plan hørte rygter om Ilareias fester for troldfolk fra fjerne verdener.
- Kimaera er på besøg hos sin tante Elareia for at søge trøst og lindring fra strabadserne på sin håbløse søgen efter en måde at føde Orthro som et frit og sundt væsen.
- Aspis kunne ikke sige nej til invitationen, da så dekadente fester vil være en fantastisk vej til såvel magisk magt som morals ophøjelse, ved utroligt intense sanselige og sjælelige indtryk at asketisk abstrahere fra.
- Dominique måtte gribe denne chance for at søge magisk magt og knytte forbindelser og venskaber, eller måske skaffe sig berømmelse ved at besejre uhyrlig rænker.

Dernæst introduceres byen, slottet og Elareia for spillerne, og situationen. Dette er en fest, som har varet så længe, at tidsfornemmelsen under indflydelse af alskens berusende drikke, dampe og trolddom er begyndt at skride. Har det været uger? Det kan ikke gøre det. Måneder, mindst. Måske år. Lad spillerne trække hver et mål og en tilstand fra hånduderne, og tilføj navne på sedlerne.

Målene er A, som er svimlende romantisk forelsket i B, som tørster voldsomt efter at ydmyge C, som længes til vanvid efter en nat med D, som sulter i sin sjæl efter at forlokke A til at falde for sig, blot for at kunne sig nej. Bemærk hvorledes målene er bundet sammen i en ring, uanset hvem der trækker hvad. Tilstandene er E, som er gravid med et barn af F (fysisk køn er ingen begrænsning her i Kaos' fæstning), F som har gjort E gravid, G som er smittet med en frygtelig kønssygdom, der fører til isnende udslet og vanvidsanfald, og H, som er tynget af skyldfølelse over sin elsker Amatus' tragiske død. E og F er bundet sammen på en måde, som dårligt kan undgå at spille sammen med målene på en eller anden måde, G gør noget slemt ved at indlade sig legemligt med andre, og Hs døde Amatus kan dels væves ind af spilleder til at begrunde skyld, nid og nag, og dels bringes tilbage af nekromantikeren Dominique. Trækningen foretages åbent, så alle hører hvem der har hvad, og kan spille på det. Der skrives navne på.

Special-regel: Endelig er det tid til at præsentere en specialregel: **Orgie-puljen**. Ved i en scene at hengive sig til sex, stoffer eller anden dekadent nydelse kan spillerne opnå en pulje kaldet "Orgier". Spilleren skal selv bede om at få den fyldt. Den har to points og kan bruges kumulativt sammen med enhver anden pulje, hvis man forfølger sin lidenskab. Den kan ikke fyldes op senere, de to points er alt, hvad man får i dette kapitel. Og så er det tid til at gå i gang med spillet.

Endnu en middag: Vi starter med en fest, hvor Vore Helte og Elareia er samlet omkring et bord, der bugner af de dekadenteste lækkerier, i en enorm sal, hvis loftshvælvinger fortaber sig i skyggerne, mens tavse slaver står på spring til at lyde deres mindste vink. Elareia (beskriv hendes udseende) byder velkommen til endnu et måltid...

"Hvor er det fantastisk at se blomsten af alle verdeners trolddomskunst og klogskab samlet til endnu en fejring af livet og lidenskaben, her ved mit bord. Tag for Jer af, hvad min overflod har at byde på, her i Kaos' Fæstning!"

Alle skal nu kort beskrive deres spilpersons udseende ved festen og komme med ét udsagn, som henvender sig til en anden (spiller eller spilleder), og den tiltalte kan svare, kort. Når alle fire spillere har fremsat deres eget udsagn og er blevet besvaret, er scenen slut. Dette skal være en kort og lidt ritualistisk scene, hvor spillerne kommer i humør, men hvor der ikke indgår nogle mekaniske konflikter.

Mål og forfølgelse: Nu er det tid til en runde scener, hvor Vore Helte udfordrer hinanden ved at forfølge deres mål og lidenskaber i forhold til en anden spilperson. Det kan både være de mål, de har trukket, deres karakterers iboende længsler, eller ønsker som opstår i spil på baggrund af andres handlinger. En spiller fremsætter en idé til en måde at forfølge et mål (for eksempel, *Aspis vil forføre Dominique i et dampbad med narkotiske dampe*), og spiller eller spilleder sætter scenen. Det er helt fint at spillerne bidrager med elementer og idéer til slottet og tjenerne! Spilleder har dog veto- og redigeringsret. Der spilles frem til at den udfordrede enten modsætter sig eller accepterer udfordrerens hensigter, og hvis der modsættes, slås hele konflikten i ét slag. Udfordreren vinder, hvis det står lige. Skær brutalt taktisk detaljespil væk, og lad ikke konflikter afgøres hen over flere slag. Alt skal på højkant, og afgøres af puljerne og terningerne. Husk at spillerne skal spille puljernes temaer.
Man kan frit angribe hinanden og hinandens mål og værdier, med forbehold for at spilleder skal gribe ind for at forhindre, at karakterkoncepter gøres ugyldige. Truede koncepter er dog mere end fint, og spilleders indgriben bør så vidt muligt falde efter konflikten. I dette scenarie er det fint nok at slå folk ihjel, specielt i anden runde, for med al den magi kan de sagtens bringes tilbage, om ikke andet så til slut.
Eksempel: *Dominique forsøger at dræbe eller udtrække Kimaeras tvilling Orthro. Forsøget er fint og udfordrende, men det kan ikke lykkes som sådan, da det ville invalidere Kimaeras karakterkoncept.*

Når alle har sat en scene til forfølgelse af mål, er første runde slut. Gør dit bedste for at opildne spillerne til at gå i kødet på hinanden, hvis de holder igen og er "for pæne". Selvfølgelig skal stemningen afpasses til spillernes personligheder, modenhed og humør, men dette kapitel bør være pænt løssluppent og aggressivt.

Elareias Forkæmper: Efter første runde følger et mellemspil. Forklar spillerne, at deres spilpersoner hver især sidder under fire øjne med Elareia, som lover dem sin hjælp. Spil først hendes løfte, og lad så spillerne hver især svare, hvad de svarer til Elareia. Det vil fremstå lidt pudsigt ritualistisk stift, men det er OK og meningen.

"Du, netop du af alle, i alle verdener, er mit eneste håb. For noget tid siden indgik jeg en handel med kaosfyrsten Arioch. Til gengæld for magisk magt fik han et stykke af min sjæl. Jeg troede at jeg havde snydt ham og kunne klare mig fint med en halv sjæl, men ak! det var mig, der blev snydt! Nu kan jeg intet føle, alting er skygger og aske for mig, og døden lover ingen udfrielse. Dog har jeg et håb: Når én, der besidder både stor trolddomskraft og stor lidenskab længes og frydes i min nærhed, fylder det tomrummet i min sjæl, og jeg er helbredt for en stund. DU besidder så stor kraft og lidenskab, at det vil give mig følelse nok til at leve uden fortvivlelse i mange år, og derfor vil jeg skænke dig min hjælp, oh du mit håb og min forkæmper. Stræb blot alt hvad du magter efter at forfølge din lidenskab, og jeg vil hjælpe dig!"

Lad så spillerne svare hver især, efter tur. Spillerne ved nu, at de alle sammen er "forkæmpere", men spilpersonerne ved det ikke. Giv dem til sidst endnu en pulje, "Elareias hjælp". Den er på to points, og kan bruges sammen med andre puljer. Kravet for at bruge den er, at man i spil skal påkalde sig Elareias hjælp.

Mere forfølgelse af mål: Nu følger en anden og sidste runde af forsøg på at opnå mål, tilsat Elareias hjælp som krydderi. Hvis nogen forsøger at angribe Elareia har hun puljerne *Hul i Sjælen-4* og *Pagt med Kaos-4*, og hun hjælper ikke folk mod sig selv. Mest kommer hun nu nok til at gribe ind gennem "Elareias hjælp"-puljerne.

Det er i denne runde, at klimaks skal nås, og spillerne opnå deres mål eller fejle storladent. Gør dit bedste for at væve scenerne sammen til et underholdende og moderat sammenhængende forløb.

Epilog: Der skal rundes af, og fortælles hvordan Vore Helte forlader stedet. Spilleder fortæller, og præcis hvad spilleder skal sige, afhænger selvfølgelig fuldstændig af, hvad der er foregået i spil. Er der nogen der er døde, og dette ikke er sidste kapitel, genoplives de på grufuld vis af Elareias magi.

Artistisk statement fra Melnibonés Sorte Skrifter:

"Orden skaber intet, til trods for sin tilsyneladende konstruktive natur. Orden dækker blot tingenes sande natur til med et lag af rationalitet, moral og rutine, som tillader sindet at tilsløre sit øje, så rolig søvn bliver en mulighed."

Praktiske noter

- Der skal være døde tjenere og hvileløse ånder, så Dominique har noget at arbejde med.
- Der skal nok drives ret hårdt, hvis novelleformatet skal holdes. Spildtid, væven, tomgang og langtrukne samtaler skal brutalt bortskæres.
- Om PvP (spiller mod spiller): Man kan frit angribe hinanden og hinandens mål og værdier, med forbehold for at spilleder vil gribe ind for at forhindre, at karakterkoncepter gøres ugyldige. Truede koncepter er dog mere end fint, og spilleders indgriben bør så vidt muligt falde efter konflikten. I dette scenarie er det fint nok at slå folk ihjel, specielt i anden runde, for med al den magi kan de sagtens bringes tilbage, om ikke andet så til slut.
- Vil nogen kæmpe mod Elareia selv, har hun to puljer på hver fire points: "Hul i sjælen-4" og "Pagt med Kaos-4". Hun hjælper ikke folk mod sig selv.
- Find frit på udslag af melnibonéanernes dekadence såsom sære stoffer og særligt fremavlede slaver, og opfordr endelig spillerne til selv at finde på foruroligende mærkværdigheder, for så vidt som de kan overskue det. At fremmane stedets stemning bør væren en lidt løssluppen fælles leg.

Til slut: Lad spillerne finde på en sætning om deres karakterer i de Sorte Skrifter, ud fra det forløbne.

Edderkoppernes nat - da Ascalon faldt

Ide: Novellen handler om vore fire lykkeridderes oplevelser i en for Ascalon skæbnesvanger nat, og lykkeridderne bliver vidne til byens fald. Det er imidlertid ikke deres ærinde. De er her i forskellige ærinder, som bringer dem på samme vej gennem byen mod fyrst Mokais palads.
Ascalon er hovedstaden i et imperium af bystater. Imperiet er det største siden Atlantis' fald, og det blev ikke overgået førend Alexander den Store skabte sit rige. Denne nat går Ascalon-dynastiet under.

Struktur

Indledning: Spillerne introduceres kort for Ascalon, og de vælger hver deres mission.

Skrifterne

Første del: Lykkeridderne bevæger sig gennem Ascalon mod paladskvarteret. De oplever de sidste dekadente øjeblikke af Ascalons eksistens, mens edderkopperne trænger igennem. Spillerne gives deres første muligheder for at afsløre deres missioner for hinanden.

Anden del: Lykkeridderne er nået frem til paladskvarteret, og de har fundet Mokais palads. De trænger ind i paladset for at konfrontere vismanden Zhesala og for at løse deres missioner.

Afslutning: Hvem nåede sin mission om nogen?

Skrifterne

Baggrund

Ascalon-dynastiet blev skabt af fire lykkeriddere, og i nat falder det ved fire lykkeridderes ankomst. Edderkopperne fra Leng har spundet deres spind ind i Ascalon-adelens dekadente hjerter, og i nat vandrer de langs trådene fra Leng-plateauet til Ascalon, og æder indbyggernes sjæle. Derefter kollapser riget, bystat efter bystat.

De fire lykkeridderes ærinder

Med hver deres ærinde er de endt i Ascalon på en skæbnesvanger nat. Ved novellens begyndelse fordeles de fire mål for spilpersonerne: Den lænkede gud, Melniboǵnes sorte skrifter, Hævnen og Den elskede. Læs stemningsteksten op på de fire ærinde-kort, og lad spillerne vælge kortene. Spillerne læser herefter deres mission.
Når spillerne afslører missionerne giver det i nogle scener en bonus, og der er således en taktisk fordel i at afsløre missionen.

Den lænkede gud

Dybt under Mokais tronsal sidder den hviskende gud Lukoworg lænket på en sort trone, og han hvisker sine hemmeligheder til fyrst Mokais slaver. Gudens hvisken driver slaverne til vanvid, men inden de dør, skriver fyrstens vismænd ethvert af deres ord ned, og langsomt lister Mokai alle hemmelighederne ud af Lukoworg.

Mission: Din mission er at befri guden fra den sorte trone, som han er lænket til. Heksen Pythia fra Endor har vist dig drømmesyn, hvor han var viklet ind i et spindelvæv og suget tom for livskraft, og fyrst Mokais greb om guden ramte en klang i dig selv. Hvad er det, Lukoworg i sit fangenskab og du har tilfælles?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Melniboǵnes sorte skrifter

Det otteogtyvende skrift beretter om krigen, der kom til H'hui'shan, og hvordan indbyggerne faldt for deres brødres klinger. Sejrherrerne var Melniboneanerne. Teksten er sammenstykket af fyrst Mokais vismænd, og den rummer den pagt, som Melniboneanerne indgik med dæmonfyrsten Arioch efter krigen. Med pagten i hånden kan man besværge Arioch til at lære en trolddom og kunsten at betvinge elementerne.

Mission: Med pagten kan du tvinge Arioch til at omgøre fortidens fejltagelser, og du må derfor have fat i den. Hvad er det for fejltagelser, som dæmonfyrsten skal omgøre?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Hævnen

Vismanden Zhesala er fyrst Mokais mest magtfulde vismand. Han er imidlertid ikke helt menneske længere. Han har har købt hemmeligheder af dæmonfysterne, og ligbålene omkring Ascalon brænder højt på alle de mennesker, han har ofret for sine handler. Med sit dæmonspejl har han skuet rundt i verdenerne og fundet smukke yndlinge, som han begærer. Når de keder ham, har han solgt dem for flere hemmeligheder, og hans tålmodighed er kort.

Mission: Zhesala skal dø. Han har røvet din elskede, som han fik en edderkoppe-dæmon til at røve. Den spandt sit spind om din elskede og forsvandt i natten. Du har fulgt dæmonens spor til Ascalon, og nu skal Zhesala bøde for sit røveri. Hvem var din elskede, og hvor stor var kærligheden imellem jer?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Den elskede

Vismanden Zhesalas tvillingesøster med mandelformede øjne, ravnsorte hår, smalle, røde læber og snehvide alabasterhud gør hende til det mest pragtfulde væsen, man kan drømme om, og hendes brug af lotus-blomsternes narkotiske søvn har slået en bro mellem jeres drømme, og et bånd mellem jeres hjerter er knyttet. Hendes drømme er for nyligt plaget af rovdyr, der spinder tråde og lurer i hendes drømmes skygger.

Mission: I elsker hinanden, og du frygter for hendes liv. I har været sammen utallige gange i jeres drømme, men nu må du undsætte hende for den fare, der lurer i udkanten af hendes drømme. Hvor dyr er den ed, du har svoret, om at du vil undsætte hende?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

PS. I spiltesten valgte spilleren, at lade sin tvilling være den forelskede. Det er helt fint.

Komplikationerne: Zhesala og de individuelle missioner

Vismanden Zhesala og hans tvillingesøster. Zhesala er født enebarn, og han har skabt sin tvillingesøster i søvnens rige ved at røve smukke yndlinge. Hun er skabt af summen af hans røverier og er ikke en specifik, røvet person. Når Zhesala er vågen, er tvillingesøsteren kun til som et vagt og velbehageligt minde fra en næsten glemt drøm, men når Zhesala ligger sig til at sove, forvandles hans krop, og han bliver til den drømmende tvillingesøster, hvis drømme har rakt ud på tværs af tid og rum og forelsket sig i en af lykkeridderne. Dør Zhesala, forsvinder tvillingesøsteren. Hun kan kun holdes i live ved at anbringe Zhesala i en permanent søvn, hvorefter hun kan nås gennem hendes drømme. Hun kan ses gennem dæmonspejlet.

Hævnen og Den elskede vil have svært ved ikke at støde sammen, Zhesala ikke kan slås ihjel uden at hun forsvinder. Missionen med skriftet kan ikke gennemføres, førend Zhesala afslører, hvor Melnibońes sorte skrift er, hvilket han ikke kan gøre i død eller sovende tilstand. Den lænkede gud hader Zhesala, og han vil tage Zhesala med sig til den afgrund, hvorfra Lukoworg kommer, hvilket naturligvis er problem for den, der vil slå Zhesala ihjel, befri tvillingesøsteren eller tvinge Zhesala til at afsløre skriftet.

Ascalon

Hovedstaden i imperiet er som de andre bystater anbragt på en høj på en vidtstrakt slette. Højen har været beboet i århundreder, også længe før imperiet opstod, og byen har været ødelagt adskillelige gange, og hver gang vendte indbyggerne tilbage, oprettede en ny bystat på toppen af ruinerne, og højen voksede med hver ny by. Efter Ascalons fald vil der gå adskillelige generationer førend indbyggerne venderne tilbage. Først når tiden har hvisket de sidste spindelvæv bort, kommer de tilbage fra deres eksil.

Nu er Ascalon et rigt og magtfuldt sted. Hære marcherer stadig længere og længere borte for at erobre nye riger til imperiet, og slaver bærende skatte vandrer stadig længere for at bringe plyndringsgodset tilbage til den stadige rigere by. I en stræben efter at holde på gammel magt og i tilegnelsen af mere magt har de adelige familier udvekslet sønner og døtre på kryds og tværs bindende dem sammen til en vidtstrakt familie balancerende på kanten af indavl fyldt med djævletilbedere, der bønfalder og afkræver dæmonfyrsterne mere magt. Hver nat brænder vældige ligbål rundt om byen med de hundreder af slaver, der ofres til de mørke fyrster.
Ascalon minder om Conans Hyberborea, men vi er enten fire tusinde år senere eller i en paralleldimension. Varslerne er uklare, og vismænd er drevet til galskab i deres forsøg på at afsløre det. For mere om Ascalon se scenarierne Ascalon-dynastiet og Slavehandleren fra Ascalon.

Spindlerne

Leng-plateauet ligger i grænselandet mellem Himalaya og drømmenes rige. Edderkopperne er gigantiske væsner, der lever halvt på kanten til drømmene, og de jager folk ved at fange dem i deres drømmespind. Edderkopperne fra Leng har mærket Ascalons sødlige duft af dekadence, lugten fra de mange ligbål, og dæmonfyrsternes svovlstinkende kommen og gåen, og den forførende duft af narkotiske lotusblomster, der hænger som en rødlig dis over paladserne. De har spundet deres spind gennem drømmene, og de har lovet magt og atter magt til dem, der lader edderkopperne vandre langs deres spind til Ascalon. Begærlige har de lyttet, og de har sagt ja, og i nat kommer de. I nat mister Ascalons indbyggere deres sjæl.

Tiden rinder ud

På den røde månes nat bryder Edderkopperne fra Leng ind i Ascalon for at mæske sig i indbyggerne sjæle. De trænger også ind i Mokais palads, og deres invasion tvinger lykkeridderne til at handle og finde en løsning på problemet med Zhesala, inden det er for sent.

Leng-edderkopppernes invasion

Edderkopperne har spundet sig til folks hjerter, og de vandre nu langs spindene gennem drømmene fra Leng-plateauet. Edderkopperne er gigantiske væsner. De er større end elefant, og de deres gigantiske øjne glinser en farlig og fremmed intelligens, som intet godt vil. De kan spidde en mand med deres forben og flå ham i to uden vanskeligheder.

Edderkopperne bryder igennem på flere måder

Trods deres størrelse kan de følge deres spind til folks hjerter, og en edderkop kan trænge gennem hjertet og personen, hvis brystkasse brister i en våd, flækkende lyd under voldsomme smertensskrig. Edderkoppen springer ud af brystkassen i et væld af spindelvæv, og ser man efter, kan man se et sort hul i hjertet omgivet af spindelvæv. Hele brystkassens inderside er beklædt med væv.

Edderkopperne kan fæstne deres spind på sovende personer, og spindet trækker tråde ud i skyggerne, og de forsvinder fra skyggerne ind i drømmenes rige, og herfra kommer flere edderkopper marcherende. Ud af skyggerne og langs spindet, som er fæstnet på de sovende, kommer edderkopperne. Edderkopperne kan bide folk med en sovegift, så de kan skabe flere spind og kalde flere søskende til.

Edderkopperne kan æde sjælen i folk, hvilket efterlader en tom skal, som de kan lægge deres æg i. Personen er levende, men uden personlighed, og hans krop er ved at blive ædt op af en sværm af kannibalistiske Leng-edderkoppe-unger, som også fortærer hinanden. Pludselig fosser det ud med edderkopper, mens kroppen krakelerer. Sværmen spredes ud over det hele og æder løs af hinanden og af uforsigtige folk.

Leng-Edderkopperne har to puljer ud fra heltens strategi: *Kamp til døden-10* og *Leng-strategi-4*. Kamp til døden-puljen anvendes kun til den specifikke type konflikter, og edderkoppen kan gå flere runder her. Hvis andre strategier - som at jage edderkoppen på flugt (den forsvinder f.eks. ind i mørke hjørne hjem til Leng eller stikker af til andre steder i byen) eller at forhandle med den, tages i brug, anvendes den lille pulje. Edderkoppen kan relativt let overvindes, hvis der ikke er tale om kamp. Målet er at udstille edderkopperne som uhyggelige og dødsensfarlige væsner, som vore helte kan besejre måske et par stykker af, men inden natten er omme, er der hundredvis af dem i byen, og det er heltenes deadline. Edderkopperne taler gerne med deres fjender, og de har den foruroligende evne, at de med deres hæse, raspende stemmer altid taler på heltene hjemstavnsdialekt, som om de ved hvor heltene stammer fra, og altid kan nå dertil.

Den røde månes nat

Melnibonés Sorte Skrifter:

”Når først hjertet rådner bort, kan ingen frelse legemet. Vi gemmer det korrupte i kokoner vævet af behagelige minder, hvis duft kvæler den underliggende stank.”

Første del

De fire lykkeriddere er ankommet til hest samme nat til Ascalon. De har redet gennem ørkenen af hver deres årsag, og af hver deres rute, og ved byporten mødes de ved et tilfælde. Hvis det ikke er deres første eventyr, genkender de naturligvis hinanden. Hvis det er første eventyr sammen, vil de første gang møde hinanden ved byporten, og siden vil de konstatere, at de alle skal samme vej. De ankommer under alle omstændigheder samtidigt paladset, om de er rejse sammen eller hver for sig gennem byen.

Porten til Ascalon

Den første afsløring (specialregel): Inden du begynder på stemningsteksten, skal en af spillerne melde sig til at holde en indre monolog bagefter og en indre monolog ved Mokais palads. Den spiller, som gør det, får en bonuspulje til sin spilperson, og der er her en mulighed for at afsløret sin mission.

Stemningstekst **(brug som inspiration)**

Ørken natten er kold, og på sletten under den røde måne ligger Ascalons byhøj. Vældige mure omkranser byen og paladsers knejsende tinder kan anes i silhouet mod nattehimlen. Enorme ligbål omkranser byen, og slaver i massevis brændes her, efter at deres liv er skænket til Ascalons afguder. Gennem ørkenen snor sig et tog af slaver, som bærer nye skatte til hovedstaden. Med bøjede hoveder marcherer de frem under hærførernes piskesmæld.

Porten til byhøjen er enorm. Den er beklædt med blåglaserede fliser, og i relief ser man imperiets fire grundlæggere, der ifølge legenden en skæbnesvanger nat i Inannas tempel grundlagde riget for århundreder siden. Gennem porten marcherer optoget af slaver. Porten er stor nok til, at fem pansrede elefanter med krigstårne let kan marchere side om side igennem, og uden fare for overhovedet at komme portens spidse bue nær.

Herefter er det tid til første monolog fra den udvalgte spiller. Opfordr spilleren til at fortælle om, hvordan han har redet gennem ørkenen, og hvad det er, som har drevet har til Ascalon. Spilleren får herefter puljen *Dreven lykkeridder-4*, og spilleren skal holde en indre monolog mere ved Mokais palads.

Gaderne i Ascalon

Denne scene er mestendels en montage. Beskriv hvorledes lykkeridderne bevæger sig gennem gaderne hver for sig, samlet eller i små grupper. Ingen af dem kender Mokais palads' præcise placering, men de har hver især regnet ud, at det er i paladskvarteret, og ellers må de spørge sig for.

Den anden afsløring (specialregel): En ny spiller skal melde sig ved denne scene til at afsløre sin mission overfor en birolle i en af de kommende hændelser. De andre spillere er velkomne til også at komme ind på deres egne missioner og på at afsløre dem, men kun den udvalgte spiller modtager en bonus for det. Spilleren får puljen *Ingen på min vej-3*.

Spil to af nedenstående scener. Spilleren, der har valgt, at præsentere sin mission i denne scene, skal konfronteres med mindst den ene scene, så denne kan få afsløret sin mission. Der er to stemningsbeskrivelser. Brug dem før hver af de to scener.

Stemningstekst **(brug som inspiration)**

Månen er rød i nat, og den hænger lavt over byens mørke gader. Husene består af hvidkalkede vægge, ofte beskidte af sod og støv fra gaderne, of overalt mærkes stanken af de 100-vis af slaver, der brændes uden for murene. I morgen vil tempelslaverne bringe nattens ofringer fra templerne ud til afbrænding, og stadig vandrer toget af besejrede folk til Ascalon, som gaver til de sultne guder.

Kun få, de gale og de desperate, vover sig ud på gaderne om natten, da præster i en blodrus strejfer rundt i gaderne efter flere ofre, og rygter fra hele imperiet beretter om dæmoner i Ascalons gader.

Scene: Spindlernes væv

Pottemageren Gamle Thalazzar er en af Ascalons få anstændige sjæle. Han var ude og hente vand fra regnvandstønden, da hans hoveddør pludseligt smækkede i. Nu banker han løs på døren for at komme ind i sit eget hjem, og han beder om hjælp fra vore helte, da hans to børnebørn sover derinde. Da heltene nærmer sig huset, kan de mærke sær stemning af urgammel ondskab emme ud fra pottemagerens hjem, og mørket bliver tættere omkring huset. Den klikkende lyd af edderkoppeben høres, og i udkanten af øjenkrogen kan man se trevler af spindelvæv blafre i skyggerne, men de er væk, når man ser efter.

Vigtigt – Mødet med Edderkoppen

Edderkopperne fra Leng er drabelige modstandere. De kan hurtigt dræne en ensom helts puljer – og derved koste helte sin chance for sejr til sidst. For at modvirke dette får første lykkeridder, der er i konflikt med Edderkop fra Leng, bagefter puljen ***Mødet med edderkoppen-5***. Lad spillerne forstå, at det er en engangsbonus, og næste gang en kaster sig ud i kamp med en edderkop, venter der ikke en bonuspulje. Smarte spillere ved nu, hvor farlige edderkopperne er, og at det er bedre at undgå dem, end at kaste sig ud i kamp med flere.

Heltene kan hjælpe den gamle mand ved at trænge ind i hjemmet og befri børnene. Døren er ingen udfordring for en helt, og inde i kammeret er en kæmpestor edderkop, der knapt kan være inde huset. Den sidder i hjørnet, som er et gigantisk spindelvæv, og den er ved at fæstne børnene i sit spind for at få flere Leng-edderkopper til. Edderkoppen er ikke interesseret i kamp, og den kan relativt let fordrives ind i sit mørke spind tilbage til Leng eller også stikker den af gennem bygningens tag ud i byen.
Går alt godt, inviterer pottermageren heltene ind på en skænk, og han fører dem gerne til Mokais palads.

Scene: Brand

Flammer rejser sig over en bygning, og en gal mands latter høres. Brygger Weill har længe hørt Edderkoppernes hvisken i sine drømme, og han ved de kommer. I et desperat forsøg på at redde sine slægtninge fra den skæbne, har sat ild til sit hjem. Bedst som vore helte reagerer på flammerne, og de høre naboernes råb "Brand!", og de indespærredes fortvivlede råb om hjælp, render de ind i brygger Weill, som har et manisk blik i øjnene. Han tigger og beder og beordrer heltene forlade byen, da den er dømt til undergang. Han fabler om, at edderkopperne kommer, at de har spundet deres væv, og de er på vej. På et tidspunkt synker han på knæ, griber sig til sin brystkasse, og i næste nu trænger en edderkop igennem. Edderkoppen er mest af alt interesseret i at komme væk fra heltene til et sted, hvor den kan spinde i fred (den har samme stats foroven, og den taler også i heltenes hjemstavns dialekt), og heltene kan let fordrive den.
Bygningen og de indespærrede kan reddes fra flammerne. Flammer-3 (Helbred 5). Får heltene undsat familien, møder de taknemmelige folk, og den unge knøs Kalaites melder sig gerne til at guide dem til Mokais palads.

Den sovende by (stemningsbeskrivelse)

Visse gader er allerede faldet for edderkoppernes invasion. Mørket er tættere her end andre steder, i udkanten af ens synsfelt flagrer trevler af deres spind i skyggerne, og lyden af edderkoppernes kitin-plader kan høres. I de mørke stuer og hjem ser vi ofrene for deres invasion, nogles brystkasser er et blodigt rod, andre er spundet ind for at lade andre edderkopper vandre til byen og atter andre steder sidder edderkopperne opsvulmede og groteske over deres ofre og mæsker sig i deres sjæle. Overalt er der stille, kun den klikkende lyd af kæmpeedderkoppernes ben høres.
Skab et stemningsbillede af det uhyggelige landskab. Lad spilpersonerne kigge ind ad vinduer og se dette uhyggelige landskab. Lad spillerne forstå, at der er mange edderkopper, alt for mange til at heltene kan standse dem, og at vores helte ærinde er i Mokais palads - og helst inden det er for sent.

Scene: Gråd

Inden fra et hus hører de gråd. Det er et lille barn, der ligger i sin seng og græder. Resten af huset er vævet ind i edderkoppernes dødbringende søvn. Vore helte får en chance for at trænge ind og undsætte barnet, eller de kan vælge at gå videre. Trænger heltene ind, står de over for en edderkop fra Leng (*standard pulje*). Den kan trues til at trække sig hæsende og hvæsende ind i skyggerne. Familien i huset er fortabt, og tilbage er der det grædende barn. Der venter barnet en grum skæbne, da det allerede er inficeret af en edderkoppe-sværm, og medmindre vore helte kan trække sværmen ud af barnet med trolddom (*Edderkoppe-sværm fra Leng-6*), så vil heltene opleve barnet blive ædt op indefra på kort tid, f.eks. da de bærer barnet bort fra sit hjem. Kør scene med al den gru og ulykke du kan.

Scene: Skrig i gaderne

Danserinden Elassa er blevet grebet af fulde soldater, som har slæbt hende ud på gaden, og de vil nu slæbe hende ind i en mørk gyde. En eller flere af vore helte hører hendes fortvivlede skrig om hjælp, og de kan komme hende til undsætning. Soldaterne skal naturligvis sættes på plads, men til gengæld kan Elassa guide sin(e) befrier(e) til paladskvarteret. Soldaterne praktiserer hånlige *fornærmelser og fuldemandsvold med sværhedsgrad 5*.

(denne scene er hovedsageligt en bonus-scene, skulle I have så god tid, at der kan spilles en tredje eller fjerde scene i byen. Den er jordnær i forhold til de andre, og passer bedst ind i begyndelsen),

Paladskvarteret

Vore helte ankommer muligvis til dette kvarter ledsaget af en guide. Guiden fortsætter antageligvis sammen med dem, indtil de når selve paladset.

Den tredje afsløring (specialregel):En tredje spiller skal melde sig ved denne scene, som udspiller sig i paladskvarteret. Vedkommende får puljen *Hør min historie-2*, hvis han kan samle en birolle op et sted og først et andet sted/en anden scene får fortalt vedkommende om sit ærinde.

Anden del

Denne del udspiller sig inde i Mokais dekadente palads. I lighed med første del føres lykkeridderne gennem en serie scener, hvor der er mindre konfrontationer, mens Ascalon falder udenfor. Lykkeridderne kan enten følges gennem palæet eller tage hver deres rute. Paladset er ikke et dungeon-crawl, hvor en masse monstre (eller vagter) skal bekæmpes. Det er relativt let at komme ind - gennem et vindue, gennem en bagdør eller gennem hoveddøren ved at bede om en audiens.
Deres søgen vil føre dem til kammeret med Den sorte tronstol, som befinder i kammeret under Mokais egen tronsal. På nuværende tidspunkt har tre af spillerne præsenteret deres mission og fået en bonus for det. Den fjerde spiller mangler, og denne skal gøre det, ellers kan spilleren ikke gennemføre sin mission.

Paladset er høje haller med marmorsøjler og alabasterkrukker på sokler af sort marmor beklædt med jade og guld. Mellem søjlerne er udspændt dyre klæder smykket med massakrer og orgier side om side ofte værende samme ting. Gulvet er blankpoleret marmor, der perfekt reflekterer loftmalerierne af dæmonfyrsterne ædende hundredvis af nøgle slaver, der i en lind strøm vælter ned i deres gab. Halv- og helnøgne slaver, de yngste og smukkeste af begge køn, slænger sig i en lotus-døs på røde og guldbetrukne puder.

Mokais palads

Den første afsløring – *for anden gang* (specialregel):Den første spiller skal nu holde sin anden monolog. Giv spilleren et varsel, præsenter en stemningsbeskrivelse af det dekadente palads, og lad spilleren præsentere sin monolog.

Paladset ligger højt oppe af byhøjens skråninger, og der er udsigt ud over en stor del af byen herfra. Månen med sit røde skær hænger lavt over byen. Her og der rejser flammer sig fra bygninger, der er gået i brand, og i silhouetten fra flammerne aner man edderkoppespind, og på hustagene anes Leng-edderkopperne siddende på lur efter mere bytte. Deres invasion af Ascalon er begyndt, og i nat vil byen falde. Vagterne ved paladsets port skuer foruroliget ud over byen, de mumler bekymret hinanden imellem, men de forstår ikke, hvad det er for et grusomt spil, der udfolder sig for deres øjne.
En serie brede trin fører op til en voldsomt høj port, smukt oplyst af fakler. Vagter er posteret ved porten for enden af trinnene. Overalt i den knejsende bygning ses oplyste vinduer, en duft af krydret vin og lotusblomsters forførende duft blander sig med klangen af musik og elskovshvin. Også i nat udfolder det dekadente liv sig i paladset.

Spørg spillerne, hvordan de har tænkt sig, at deres lykkeriddere skal komme ind i paladset, og om de har tænkt sig at følges. Suppler eventuelt med, at de kan forsøge sig med hovedporten ved at

spørge om foretræde, eller med et åbent vindue højt oppe, eller en ubemærket sidedør, som tjenerne anvender, når de render ærinder i byen. Når vore helte begiver sig ind, kan du enten krydsklippe handlingen mellem dem, og have hver deres hændelse - eller hvis de følges udvælger du en eller flere hændelser alt efter, hvor god tid I har.

Scene: Lotusfristelser

Imellem en masse puder sidder en flok yndlinge opvartet af eunukker. De drikker krydret vin af kander og dyre glas med betrukket med et sirligt guldmønster. En musikant underholder dem, og de er på randen til at falde i en dyb lotusrus. De inviterer generøst vore helte ind til sex, lotus-pulver og krydret vin, og de lover, at de kan føre deres gæster, hvor som helst hen i paladset, som deres gæster må have behov for. Det skal siden vise sig at være en lille løgn for at holde længst muligt på deres gæster, mens de drikker og nyder deres lotuspulver, indtil de falder i en dyb søvn. De har ingen ide om, hvor det er vore helte vil hen, og de er ingen nytte til, men de prøver at gøre sig så værdifulde som muligt.
Såfremt en af vore helte holder dem med selskab, eller netop som vedkommende går videre, høres den klikkende lyd af edderkoppe-ben. En lyd vore helte kender fra deres færd gennem byen. Lyden er ikke langt borte, men den er umulig at placere for edderkoppen venter på den anden side af drømmemuren, og den venter på, at gæsterne skal falde i søvn. Så kommer den. Vore helte kan forsøge at holde gæsterne vågne, og så længe det lykkes, så holdes edderkoppen på afstand, men den har vævet sig en tråd til deres hjerter. (om nødvendigt: *Holde lotus-nydere vågne - sværhed 4*)

Scene: Den unge knøs

Knægten Taros har ikke affundet sig med sin slavetilværelse som elsker i paladset, og han er ved at blive sat på plads af en stor, kvabset eunuk, da vore helte dukker op. Knægten beder vore helte undsætte ham fra den onde eunuk, som holder ham imod hans vilje. Eunukken råber op, da vore helte blander sig. At lægge en dæmper på eunukken, så han ikke *tilkalder vagter kræver et rul mod sværhed 5*. Fejler det kommer en patrulje vagter, som enten skal bekæmpes eller narres (*vagter - kamp sværhed 5, narre sværhed 4*). Medmindre Taros forhindres i det, følger han med vores helt rundt i paladset.

Scene: Spindelvævet

En festsal frosset i et øjeblik. Vore lykkeriddere træder pludselig ind i et kammer, hvor syv personer sidder fanget. I midten ligger en gæst, hvis jeg brast, da edderkoppen trængte igennem, og derefter viklede den resten af festen ind i sit spind for at føre sine søskende hertil. De er på vej, og imens sidder edderkoppen, stor og opsvulmet, over et af sine ofre og fortærer dennes sjæl. Da vores helt(e) støder på denne scene, fås øjenkontakt med en festdeltager fanget i spindet, som bønfalder om at blive befriet fra spindet.
Det kræver enten at edderkoppen besejres eller fordrives, eller at en helt distraherer edderkoppen længe nok til at andre kan befri fangen (*sværhed 6*). Fangen hedder Edrasta, og hun kender vejen til fyrstens tronsal.

Scene: Zhesala og tvillingesøsters kammer

Kammeret bebos normalt af Zhesala, og lykkeriddere, der søger efter Zhesala ender hurtigt i dette kammer. Det er rigt udsmykket, og rundt om på piedestaler er skulpturer af alskens afguder fra de mange naboriger, der er rundt om Ascalon. De fleste er barbariske at se på, og flere af dem vækker væmmelse i publikum. Zhesala er her ikke.

Kammeret er imidlertid ikke tomt. På en divaneser under et tyndt tæppe sover en smuk yndling på smukke silkepuder. Der er en duft af lotusblomster i luften og en tom vinkande liggende på gulvet. En dæmpet snorken høres. Omkring den sovende bliver der mørkere, selvom tællelamperne brænder uforandret. En edderkop har spundet sin spind ind i den sovendes hjerte, og den er på vej. Vore helte kan vække den søvndrukne yndling, Erasteiau, og redde denne fra sin uhyggelige skæbne, eller de kan skynde sig videre ind i paladset. Erasteiau er stærkt taknemmelig over for sine redningsmænd, forelsker sig hurtigt og bliver endnu hurtigere jaloux. Erasteiau kan fortælle, hvor Zhesala og tvillingesøster befinder henne – nemlig i tronsalen under tronsalen, og at adgangen er via Mokais tronsal.

Scene: Mokais tronssal

Et prægtigt kammer. Lyserød dis fra lotusblomsterne hænger i hele kammeret. I midten henslængt på en smuk hvid tronstol sidder den nøgne fyrste henslængt i en døs. Omkring ham er hans elskere og elskerinder. Eunukker står klar med vinkander og frugtfade, musikere spiller en inciterende musik, og en skare vagter står klar til at beskytte fyrsten mod indtrængere.

Mødet med Mokai er nærmest antiklimaktisk. Der er ikke en stor kamp, der skal udkæmpes, ikke en vittig dyst på ord, men en livsnyders dekadence at håndtere. Mokai afslører gerne, at hans vismand Zhesala er i tronsalen under tronsalen, hvor han tvinger slaver til at lytte til den lænkede guds ord, og at de sorte skrifter er skjult dernede af Zhesala. Fyrst Mokai kender intet til Zhesalas tvillingesøster, men han antager, at den perverse karl gemmer hende i tronsalen under tronsalen, så han kan forlyste sig uforstyrret med hende. Det behager ikke fyrsten, han ser ikke med milde øjne på, at hans undergivne forholder ham kvinder.

Mens vore helte er i tronsalen, bemærker de det store spind, der er spændt ud oppe under det skyggefulde loft. En gigantisk Leng-edderkop sidder i midten af spindet, og flere af dens søskende er på vej i trådene. Snart vil de sænke sig ned langs deres tråde og mæske sig i hoffet. Det burde være et tegn for vores helte på, at de skal videre, og det hastigt.

Scene: Tronsalen under tronsalen

Lige så hvid, som de øvre sale, draperet i rødt og guld er, lige så sort og vansiret af den lænkede guds hvisken er tronsalen under tronsalen. Den hviskende stemme gennemsyrer kammeret, kastes som et levende ekko frem og tilbage mellem søjlerne, indtil den brænder sig fast i stenen. Lukoworgs hvisken har vansiret kammeret.

På en sort tronstol af smedejern sidder Lukoworg lænket med enorme lænker. Lukorworgs krop er en enorm, nøgen mandskrop, hvor ulvepels har erstattet den almindelige kropsbehåring. Hovedet er et gråulvs hoved, der altid ligger i skygge uanset, hvor meget det forsøges lyst op. Øjnene flammer hvidt - et brændende klart, hvidt lys i det skyggehyllede ansigt.

Døve vagter fører slaver hen til gudens gab, hvor de kan høre dens hvisken, og en efter en drives slaverne til vanvid, hvorefter de slæbes over til skriverne, der sidder rundt langs væggen, og når de er færdige med at skrive slavernes vanvidsfortællinger ned, slæbes slaverne væk for at blive ofret til Ascalons dæmonfyrster. Mellem to søjler hænger et enormt troldspejl, hvis overflade er sort, og som kun viser de ting, som troldmænd afkræver det at vise.

Nu er det tid til at få forløst vore heltes missioner

De sorte skrifter - Zhesala har lænket skrifterne til guden. En kæmpe jernlænke løber fra gudens maveregion og hen til skriftet. Lænken og guden er de eneste, der holder skrifterne i denne verden, og brydes lænken eller befris Lukoworg, vil ingen guddommelig kraft holder skrifter i denne dimension, og de vil straks forsvinde – dette indses naturligvis af vores kompetente helte – og ønskes teksten anvendt, skal det gøres i kammeret (men det er vanskeligt, for der er ikke megen tid til det).

Den lænkede gud - de døve vagter har til opgave at vogte guden, og de skal besejres, hvis man vil forsøge at løsrive guden fra sine lænker.

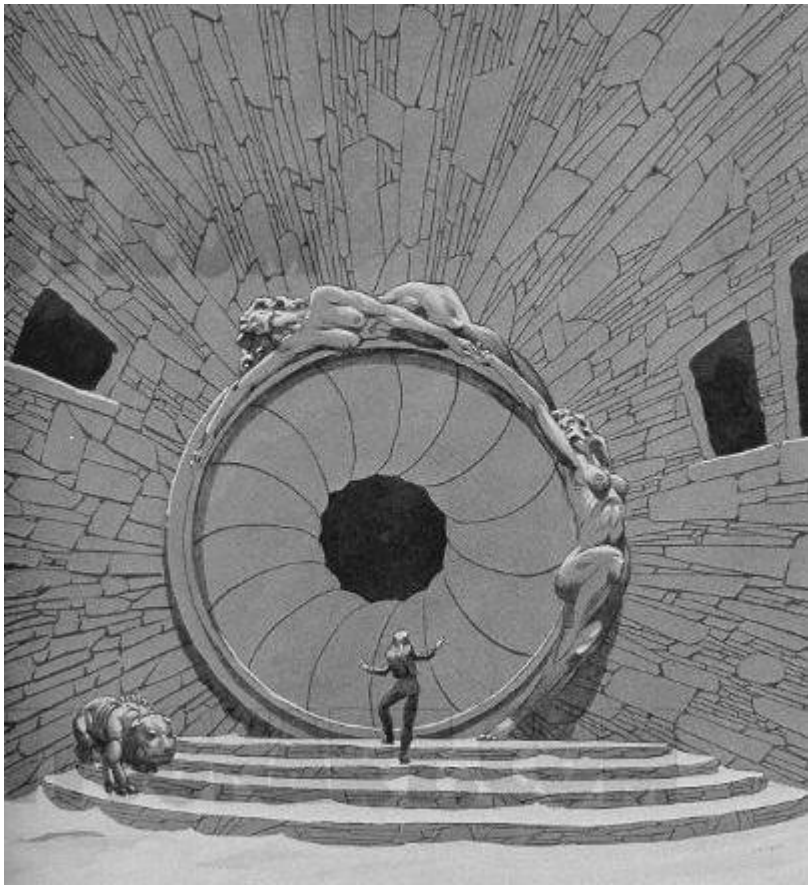
Zhesalas tvillingesøster – han ved, hvem hun er. Hun er hans drømmesøster, og ser man på Zhesala i dæmonspejlet, ser man hende i hans sted, og hun taler tavst til sin elskede og beder om at blive udfriet. Zhesala ved, at dør han, er hun fortabt.

Hævn over Zhesala – Zhesala ved, at slippes guden fri, vil den tage ham med sig i afgrunden, og han kommer ikke til at afsløre tekstens skjulested, og ligeledes vil hans tvillingesøster være fortabt.

Vore helte skal således bekæmpe de døve vagter for at fange Zhesala og for at befri den hviskende gud. Det er så godt som umuligt at få forløst alle missioner på en gang. At få fat i skrifterne kræver, at Zhesala afslører, hvor de er, og det vil han nødigt, medmindre man lader ham stikke af. Befris guden vil den rejse sig fra sit sæde, gribe fat i Zhesala i sin ene hånd, og derefter åbne en port til afgrunden og forsvinde - og vore helte kan intet gøre for at hindre dette. Tvillinge-søsteren står det vanskeligt til at redde, da hendes skæbne er så tæt forbundet til Zhesala, og hvorvidt det er en tilpas hævn at se Zhesala slæbt væk af Lukoworg eller ej, er op til vores helt, som måske vil forsøge at at komme Lukoworg i forkøbet.

Zhesala: Hypnotisk trolddom-3, sølvtunge-7
De døve vagter: Kampkunst-3
Den lænkede gud: Lukoworgs hvisken-80
(hvis nogen skulle være så tåbelig at forsøge at lytte til hans hvisken)

Spil scenen omtrent så kompliceret som mulig. Vi burde nu kende de fleste spilleres mission, men skulle nogen mangle, så brug Zhesala - og opmærksomme spillere vil ane hvem af de andre helte, som står dem i vejen - så lad Zhesala spille heltene ud imod hinanden, hvis du kan. Vagterne er relativt lette at bekæmpe, og deres primære funktion



er at bremse en spilpersons manøvrering, hvis nogen har et for stort forspring. Sandsynligvis vil Lukoworg blive sat fri, men om han får en levende eller død Zhesala med sig er åbent, og det vil betyde tabet af teksterne. Skrifterne vil det nok være det mål, som står tilbage til sidst, og det er her edderkoppernes invasion kommer på tværs.

Når scenen er ved at være forløst, trænger Edderkopperne fra Leng ind i tronsalen under tronsalen. Deres mål er at fange folk og forhindre deres flugt. De begærer også magiske skatte, så både skrifterne og spejlet er i deres interesse. Introducér en eller to edderkopper og hentyd, at flere er på vej. Vore helte skal nu finde en løsning på denne situation. Scenariet er ved sin slutning, og flugt er et centralt element. Spørgsmålet er, om de får noget med sig? Så snart det er afklaret går I til slutspillet.

Slutspil

Heltene er flygtet fra Ascalon. Bag dem falder byen. Beskriv byens fald, og beskriv hvorledes de til fods eller hest flygter over sletten. Derefter lader du hver af dem have en indre monolog om deres mission og dens udfald.

Melnibonés Sorte Skrifter:

Storhed kommer til sin abrupte ende, når det kreative centrum stivner, og Ascalon havde nået sin ende længe før Leng-edderkopperne spindte deres væv og bragte til ende, hvad åndeligt var et tomt hylster.

Fundament

Idé: Vore fire Helte finder sig af hver deres tvingende grund som forsvarere af det elskværdige men alderdomssvækkede folkefærd dodonierne, der er under angreb af en rasende piktisk horde under mægtige shamaner med en tordenøgleånd. De fredsommelige dodoniere tilbeder det store træ Dodona, og netop som Vore Helte og de stakkels dodoniere er ved at tabe det sidste, afgørende slag mod pikterne, giver det brænde og døende træ Vore Helte en chance for at rejse tilbage i tiden og lære dodoniernes fjerne forfædre kunster (og laster), som vil give deres efterkommere en chance for at overleve pikterhordens angreb. Til slut trækkes Vore Helte tilbage til et noget anderledes afgørende slag. Men, hvad er de (forhåbentlig) frelste dodoniere nu blevet til?

Dette kapitel er samarbejdsorienteret, med svære udfordringer som godt kan udfordre spillernes ressourcer. Det er desuden lagt an på at være ekstremt episk, med handlinger og ord som giver genlyd gennem årtusinder.

Struktur

- Artistisk statement fra Bogen om træet Dodona og dets kraft over tid og visdom.
- Setup, hvor Vore Heltes grunde til at være i gang med at forsvare dodonierne introduceres (se nedenfor). Lad spillerne på skift præsentere deres bevæggrunde, ud fra hånduder.
- Indledningsscene in media res, hvor Vore Helte og dodonierne er ved at blive besejret af pikterne og deres tordenøgle-ånd. Vore Helte bliver bestormet med fire ting (se nedenfor), der ikke kan lade sig gøre, fordi dodonierne er for fredelige og naturelskende. Så slår tordenåndens lyn ned i det store træ, og det forvandler sig til en brændende portal til fortiden. Træets stemme runger i deres hoveder og råber at dodoniernes skæbne er i deres hænder, og så suges de tilbage til fortiden. Scenen er systemløs og mekanikfri.
- Tre tusind år tidligere er dodoniernes behårede forfædre kun lige kravlet ned fra træerne. Introducér den lille stamme, og lad Vore Helte møde de fire vigtigste abemenneske-dodoniere (se nedenfor).
- En runde kulturimperialismescener, hvor de hver især skal forsøge at påføre dodonierne en ændring. For at påvirke dodonierne på det valgte felt skal de klare to opgaver: Dels at

overbevise og omvende et viljestærkt abemenneske, der modsætter sig ændringen, dels at påføre ændringen så godt, at den er varig, ved at klare et sværhed ni slag (her må de godt hjælpe hinanden!). I første runde kan de overbevise et abemenneske.

- En kort, fortalt mellemscene med det store træ, som nu er ungt, men ikke kan tale, og som rækker sine grene ud mod fremtiden. Mest for at skille de to runder kulturimperialisme ad.
- Anden runde kulturimperialisme. Her skal de påføre ændringen så godt, at den er varig, ved at klare et sværhed ni slag (her må de godt hjælpe hinanden!). Har de ikke overvundet deres abemenneske, er sværheden elleve. Det er her, de virkelig former dodonierne i deres eget billede, og det er virkelig episk.
- Så bliver Vore Helte suget ud af fortiden og kastet tilbage til deres egen tid, til det afgørende slag. Det skal fortælles hvordan slaget nu har ændret karakter, baseret på, hvordan Vore Helte har ændret dodonierne. Måske har de nu et imperium, og pikterne gør oprør? Måske er Vore Heltes venner og elskere fra før forvandlede, blevet krigeriske eller grumt troldkyndige? Mest af alt er træet væk, fældet og lavet til en dronnings sarkofag for århundreder siden, medmindre Vore Helte gik ret meget op i at bevare dodoniernes respekt for naturen og træet, som ellers nok var en del af modstanden mod ændringer. Det endelige slag afgøre med et slag mod sværhed elleve, som er to sværere for hver fiasko, Vore Helte havde i fortiden. Vore Helte kan hver lægge fra én pulje til den fælles pulje, i forholdet to til én.
- Epilog. Der bør lægges op til så meget weltschmertz som med rimelighed kan passes ind, med hensyn til hvordan det de kæmpede for nu er forvandlet til noget mindre elskeligt, hvad enten de tabte eller vandt.

Indledning

Om træet Dodona, fra De Sorte Skrifter

”Dodona er et orakel. Det vældige egetræ rækker sine rødder langt tilbage i den fjerneste fortid, og grenene rækker, usynlige, ud i de fjerneste afkroge af fremtiderne. Træet Dodona eksisterer i mange tider, og på mange planer, på én gang. Det vogtes af det blide folkefærd dodonierne, som har passet træet siden det var et agern.”

Hvor er vi? I Hyboria (tænk Conan), i en skjult dal i bjergene mellem Zingara og Piktland, sydvest for Aquilonia. Det er et smukt og fredfyldt sted, med tempereret klima, hvor de blide, poetiske og naturelskende dodoniere bor, og hvor de nu er ved at blive løbet over ende af en blodtørstig horde af piktiske barbarer under den mægtige shaman Rohar Zag.

Motivationer for Vore Helte:

- **Morias**, hvis barndomshjem ligger i nærheden mod sydøst, og som hele sin barndom har hørt eventyr om ”Den Lykkelige Dal”, har fundet frem til stedet og nyder det landlige livs simple glæder for at sætte sine sorger i perspektiv, og har taget den smukke dodonier Zerato (spilleren vælger helt frit Zeratos køn) som sin elsker.
- **Kimaera** har udsøgt sig det store træ Dodonas hjælp til at give Orthro livskraft til at leve sit eget liv, og er kommet rejsende til fra et andet plan.
- **Dominique** har allerede fejlet i at beskytte en zingarisk forpost mod pikternes rasen, og søger nu revanche for sin elskede (spilleren vælger køn) Reyhans død, ved at beskytte pikternes næste ofre.
- **Aspis** er i en drøm blevet tilkaldt af træet Dodona i en drøm, og er kommet til fra et fjernt plan for at opsøge træet, der gror i mange tider, for at søge sin fars visdom, som ellers er tabt i tidens strøm.

De kan deles ud til spillerne ved hjælp af håndudet ”Motivationer til Vore Helte i Fundament”. Lad spillerne selv kort introducere, hvad de laver i dodoniernes dal.

In media res: Derefter går historien i gang, og vi starter for fuld skrue, fortællemæssigt, men uden system eller de store muligheder for spillerhandlen, med det sidste slag foran træet Dodona. Hylende piktere, blå i hovederne og svingende med spyd og økser, stormer ned ad skråningerne, opildnede til vanvittigt raseri af tordenens brøl og omridset af den Store Tordenøgle blandt de tunge skyer med øjne som sorte huller i virkeligheden, og tænder af lynild. Foran dem falder dodoniernes forsøg på modstand fra hinanden. Snart vil pikterne nå frem til dalens hjerte, det store træ Dodona. Gennem dalen runger den grumme latter fra pikternes Store Shaman, Rohar Zag.

- Tømreren Mirito kommer desperat til Vore Helte og siger: ”*De hugger sig vej gennem vore hegn og gærder! De er bygget i træ, for lethed og skønhed, ikke i døde sten, som kan modstå deres vilde angreb!*”
- Præstinden Ijala kommer desperat til Vore Helte og siger: ”*Ædle Dominique! Vore døde kan ikke rejse sig og kæmpe mod fjenden! Vi har efter vore skikke givet vore døde til himlens fugle, som har fortæret dem og bragt deres ånder tilbage til Dodona, Det Store Træ.*”
- Storhyrden Zirja kommer desperat til Vore Helte og siger: ”*Vi kan ikke stå imod dem, vi er kun hyrder, ikke krigere. Vi havde jægere engang, men vi har aldrig været mordere som de!*”
- Sangeren Zerato, Morias' blide elskede, kommer til Vore Helte, ligbleg og med sin smukt broderede læderrustning gennemboret af tre piktiske pile, og siger: ” *Vore folk flygter og dør! Vore sange er sange om skønhed og lykke, ikke sange om heltedåd og blodige krige, som kan give mod til at stå fast mod fjendens vold! Vi er fortabt...*”

Tordenøglen brøler og tårner sig op over himlen, og pikterne vælter frem. Giv hver spiller en sætning eller to til at fortælle, hvordan deres karakterer er helt vildt seje i den håbløse kamp mod den fremstormende overmagt ...men gør det klart ind imellem, at kampen er håbløs. For hver modstander der falder, tager to nye pladsen, og hver trolddom, der kunne vende slaget, opvejes af Rohar Zag og tordenøglens magt. Så flækkes himlen af et vældigt lyn, som slår ned i Dodona. Som træet står omspændt af flammer, flækker det omkring en lysende portal som opstår i træets hjerte, og en vældig stemme lyder inde i Vore Heltes hoveder:

- ”*Himmel-ilden har givet mig en chance til at hjælpe mit folk, med Jeres hjælp. Drag til mit folks barndom og giv dem skrækkelige kunster og grumme drømme, så de kan overvinde deres morderes! Men vid, at I kun har en begrænset stund i fortiden*.”

Og en vældig vind griber Vore Helte og trækker dem ind i den lysende portal i træets brændende stamme...

I den dunkle fortid skinner solen klart på vore forslåede og omtumlede helte, en smuk forårsdag i den dejlige dal, som er ganske uden tegn på opdyrkning og bebyggelse. Et smukt ungt egetræ, meget mindre end det vældige brændende træ, knejser over dem. Et abemenneske står og kigger måbende på dem, en hun efter barmen at dømme, med en stor knortekæp i hånden. Hun kigger op på træet og siger: ”*Fin, fin gave fra træ!*”

Der er omkring tohundrede dodoniere i denne fjerne fortid, tre tusind år tidligere. De er for nyligt kommet ned fra træerne (evolution kan gå stærkt heromkring!), og lever fint i den beskyttede dal. De taler et forståeligt men primitivt sprog (tal ”jeg Tarzan du Jane”-sprog) og lever i pagt med naturen, hvis hjerte de ser i træet. I denne alder kan træet ikke tale, kun give tegn og varsler til særligt følsomme og hengivne individer som Duna (den unge hun). Dodonierne omdøber Vore Helte til Mora, Kima, Aspa og Doma, så de kan udtale navnene.

Det er meningen, at spillerne skal have en chance for at spille lidt karakterspil, mens stammen præsenteres og før kampen mod skæbnen går i gang, men hold det skarpå og klip nådesløst videre fra tomgang.

Duna hjælper Vore Helte på benene og trækker dem med hen ad en sti til en lysning med primitive læskærme af blade, der hvor dodoniernes by engang vil komme til at ligge. Her præsenterer hun sig selv, ”Jeg Duna” (hvis ikke de har spurgt før), og præsenterer dem for de forundrede, og for en dels vedkommende skrækslagne, abemennesker. En stor, imponerende, sølvhåret abemand kigger spørgende hen på en vældig tyk abekvinde, for så stolt og frygtløst at præsentere sig som PAPA! Den tykke abekvinde rejser sig og præsenterer sig som Mama, med et beregnende blik. Hvordan reagerer Vore Helte? Mama følger Vore Helte, og de andre abers reaktioner på Vore Helte (improvisér over temaet, ud fra hvordan de reagerer). Endelig kommer en noget hulbrystet ung hanabe med en stor flintekniv i hånden hen og kigge med intens nysgerrighed på deres sære udstyr og spørger ind til Morias ”kniv”. Det er Hoka. Duna, Papa, Mama og Hoka er de fire drivende personligheder i stammen.

- Duna er en ung abekvinde, med smuk blank pels og store brune øjne. Hun er Dodonas vogter i denne alder, og bærer en stor gren fra træet, som brækkede af i en storm. Hun fortolker efter bedste evne det ikke særlig meddelsomme træs vilje. Duna vogter om idealerne om respekt og kærlighed til dyr og planter, og tilbagevenden til naturens liv og kredsløb, når man dør. Men... Duna er også nysgerrig, og længes også efter et andet liv, hvis det fremstår fantastisk og fortryllende. (Duna er en parallel til Aspis)
- Papa er stammens Store Han, den store leder som intet frygter udover sit livs kærlighed, Mama, som han inderligt ønsker at gøre tilfreds. Det er svært, og lykkes kun i korte perioder, men så er Papa lykkelig for en stund. (Papa er en parallel til Kimaera)
- Mama er stammens Store Hun. Hun regerer med hård hånd og stor snusfornuft stammen i almindelighed og Papa i særdeleshed. Mama elsker at blive elsket, frygtet og respekteret, og

frygter spot og ligegyldighed. Hvis Vore Helte overstråler eller latterliggør Mama for meget, kan hun blive både meget jaloux og meget besværlig. (Mama er en parallel til Dominique)

- Hoka er en ung abemand, som er stammens flintesmed og all-round geni. Han er brystsvag og har en grim hoste, og er lidt bitter over sit dårlige helbred. Hoka er umætteligt nysgerrig efter teknik og idéer, men kan ikke udstå at fremstå latterlig eller dum. Det vil gøre ham stilfærdigt, indædt rasende. (Hoka er en parallel til Morias)

Spil frem til, at Vore Helte smøger ærmerne op for at omskole stammen. Så træder mekanikken i funktion.

Kulturimperialisme, første omgang: Hver af Vore Helte kan være primus motor i én stor ændring af stammens skikke og kultur. Først skal de hver især finde sig et projekt, som vil hjælpe dodonierne mod pikterne i fremtiden. Indledningen antydede fire muligheder: Stenbygning/bo i huler, begravelse/balsamering af de døde så der er noget at rejse mod fjenden, voldsforherligende heltekvad og en idé om krig og krigere. Kan spillerne finde på noget kreativt, som giver mening som investering i dodoniernes efterkommeres overlevelse, er det dog helt fint! Tidsskalaen her er uger, det er til montagestil mere end detailspil. Du kan eventuelt give spillerne håndudet ”Dodoniernes nød”, så de har lidt inspiration i form af nødstedte dodoniere fra den sene tid.

Når de har fundet sig et projekt hver (lad der ikke gå endeløs rundbordsdiskussion i sagen!), finder de ud af at abemenneskerne ikke er uden en vis skepsis over for så drastiske idéer fra sære fremmede. Hver af Vore Helte skal overtale det af de fire ledende abemennesker, som er mest imod netop deres idé, til at tage projektet til sig. Det foregår ved hjælp af en konflikt, hvor de skal op imod et abemenneske med en pulje på to points i ”mistroisk abemenneske”. Vor Helt er den aktive part. Af de fire oplagte projekter vil Duna være mod begravelse/balsamering, Hoka mod huler/stenbygning, Mama mod heltekvad og Papa mod krig. Husk at Vore Helte skal spille en puljes træk for at bringe pointene i spil. Lykkes det ikke, bliver det sværere i næste runde.

En ting er værd at bemærke sig i denne sammenhæng: Hvis Vore Helte undergraver dodoniernes fredsommelige skikke og harmoni med naturen og Det Store Træ (og det gør de jo nok), vil det få store konsekvenser i fremtiden, for træet, medmindre Vore Helte er meget omhyggelige med at tage forholdsregler og bevare dodoniernes grundlæggende krammelighed så vidt som muligt.

Kort mellemspil med det unge træ, endnu ordløst, der rækker sine grene ud mod en fremtid i forandring, men stadig usikker. Fortæl kort, frit fra leveren, ud fra hvad spillerne indtil nu har gjort.

Kulturimperialisme, anden omgang: Nu er det tid, med hjælp eller modstand fra de fire abemennesker, til at få gennemført de store civilisationsprojekter. De kan gennemføre deres forehavende, men har de ikke succes nok, er dodonierne ikke særlig interesserede, og nyskabelsen

holder højest et par århundreder. For at udføre bedriften skal de klare et slag mod en sværhed på 9. Overvandt de ikke abemennesket i første runde, er sværheden 11(!) Husk at puljen skal spilles for at kunne bruges. Det her er ret svært, og de må hver få hjælp fra én anden spiller (de har alle sammen for travlt til at hjælpe alle på én gang). For at hjælpe en anden kan man fra én pulje spendere to points for at give sin allierede +1. Har man en pulje på fem, kan man altså spendere fire points for at give sin allierede +2. Tidsskalaen her er måneder, og Vore Helte fornemmer, at de ikke har så meget mere tid end det. Husk at få sat ord på, at dodoniernes kultur og fremtid ændres, når ting lykkes.

Det afgørende slag, andet forsøg: Så en morgen kommer Duna løbende, vildt ophidset, og råber om "Træ ryste, stor ting ske nu!", og så gribes Vore Helte af en vældig vind og føres tilbage til deres egen tid. Her er det endelige slag mod pikterne igen i gang, men alting er forandret (medmindre Vore Helte har klokket totalt i det i fortiden). Her må du improvisere ud fra, hvad Vore Helte har lært dodonierne og hvordan. F. eks. hvis Vore Helte har indgydt dodonierne en vældig tørst efter hæder i kamp, og lært dem at slås som krigere, er dalen center for det dodoniske imperium, og det er et oprør af piktiske slaver, de kæmper imod, nu da imperiet er gammelt og lidt træt. Der kan være vokset vældige bygningsværker frem i dalen, som reflekterer en af Vore Heltes stil. De sene dodoniere, i særdeleshed Morias' elskede Zerato, kan meget vel være stærkt forandret, til en grum magiker eller en hærdet kriger, som ikke er nær så blid og kær, hvis det giver mening. Har Vore Helte ikke værnet om dodoniernes respekt for naturen og Det Store Træ, er træet væk ...det blev fældet og lavet til sarkofag for dronning Hamiri for trehundrede år siden, eller hvad der nu kan passe. Men gem lidt på forklaringer og detaljer til efter slaget, nøjes med at antyde nu. Lad dem dog møde Zerato, før slaget skal afgøres.

Men grumme piktere, en rasende Rohar Zag og en grufuld tordenøgleånd (tænk et kærlighedsbarn mellem et tordenvejr og en tyrannosaurus rex), er der stadig væk, og dodonierne kan kun klare sig med hjælp fra fire legendariske troldfolk, som træder ud af deres dunkleste legender. Det kræver et slag mod en sværhed på 11, og her må alle Vore Helte hjælpes ad, de af dem som er villige. Den af Vore Helte som spenderer mest (eller en af dem, hvis flere står lige) lægger hele sin spenderede værdi til terningslaget, mens de andre lægger halvdelen, rundet ned, af deres til. Sværheden på 11 er to sværere, for hver fiasko, Vore Helte har haft i at ændre dodonierne.

Eksempel: *Vore Helte har haft succes med tre ændringer, og skal altså slå mod en sværhed på 13. Én af dem er uvillig til at hjælpe. En af dem spenderer syv points, en af dem spenderer fire points og en af dem spenderer tre points. Dermed bliver Vore Heltes bonus syv, plus to, plus en, eller plus ti i alt. Dermed skal de slå tre eller bedre på terningen for at slå pikterne tilbage.*

Husk at puljer skal spilles for at bruges, så spillerne skal lige have et øjeblik til at bringe hver deres pulje i spil, mens spilleder bringer det forvandlede men stadig grumme slag til live omkring dem. Og så

ruller terningen, og de enten vinder eller taber. De overlever dog, medmindre de meget stædigt fortæller deres død.

Epilog: Efter slaget, hvad enten det vindes eller tabes, får de ekstra detaljer om dodonierne og tingenes tilstand. Husk at dreje kniven rundt så meget som muligt. Har de tabt, var det nok bare skæbnens vilje at dodoniernes tid var kommet, orakler og tidsrejser eller ej. Har de (mere sandsynligt) vundet, bør sejren være bitter med en eftersmag af tab og fald. Er træet Dodona væk (og det er det medmindre de virkelig har anstrengt sig), er det i sig selv slemt. Dodonierne, illustreret ved Zerato, er forvandlet, langt hen ad vejen i Vore Heltes billede. Det bør stå klart, at det er tid til at drage bort. Men Vore Helte er dog også blevet legender...

Om træet siger Melnibonés Sorte Skrifter:

”Der findes ingen sikkerhed, vished er en umulighed, og træet Dodona er tabt i tidens strømme.”

Motivationer til Vore Helte i Fundament:

Morias hos dodonierne

Morias har i hele sin barndom hørt eventyr om ”Den Lykkelige Dal”, og har nu endelig fundet stedet i sin søgen efter oplevelser og sindsro. Hos de fredselskende dodoniere har Morias taget den smukke Zerato som sin elsker (du vælger helt, helt frit Zeratos køn), og har nydt simple, landlige glæder, som nu trues af pikternes vold.

Kimaera hos dodonierne

Kimaera har i sin søgen i foruroligende bøger og blandt grumme ånder fundet en mulig måde at skaffe den livskraft, tvillingen Orthro mangler for at leve sit eget liv: Det store træ Dodona kan måske hjælpe, med kraft eller råd. Derfor er Kimaera kommet til fra et fjernt plan, båret på magiens vinger.

Dominique hos dodonierne

Dominique har allerede fejlet én gang mod pikternes grusomhed, i at beskytte den lille zingariske koloni Liori mod shamanen Rohar Zags tordenånder og piktiske horde. Denne gang skal det blive anderledes! Dominique er fast besluttede på at hævne sin zingariske elskede Reyhan (vælg selv køn helt frit, hvis du har lyst til at udspecificere), og udøve en mindeværdig dåd.

Aspis hos dodonierne

I en visionær drøm, fremkaldt af ugers faste, blev Aspis kaldt til af en blid men mægtig kraft: Orakeltræet Dodona. Fra en anden verden er Aspis kommet til dodoniernes land for at opsøge træet, der gror i mange tider, i håb om at finde spor til sin faders visdom, der ellers er tabt i tidens strøm.

Dodoniernes nød:

- **Tømreren Mirito**: ”De hugger sig vej gennem vore hegn og gærder! De er bygget i træ, for lethed og skønhed, ikke i døde sten, som kan modstå deres vilde angreb!”

- **Præstinden Ijala**: ”Ædle Dominique! Vore døde kan ikke rejse sig og kæmpe mod fjenden! Vi har efter vore skikke givet vore døde til himlens fugle, som har fortæret dem og bragt deres ånder tilbage til Dodona, Det Store Træ.”

- **Storhyrden Zirja**: ”Vi kan ikke stå imod dem, vi er kun hyrder, ikke krigere. Vi havde jægere engang, men vi har aldrig været mordere som de!”

- **Sangeren Zerato**: ” Vore folk flygter og dør! Vore sange er sange om skønhed og lykke, ikke sange om heltedåd og blodige krige, som kan give mod til at stå fast mod fjendens vold! Vi er fortabt...”

Kan I finde andre måder at hjælpe dodonierne i deres civilisations morgengry, end der antydes her, er I dog overstrømmende velkomne. Kløbare på!

Månen over Averoigne

Forhistorie

På den nøgne klippe nær landsbyen Les Hiboux er der et fænomen, som skræmmer de imbecile bønder. Når den tvekønnede månegud, Sin-Ningal, hænger på himlen som fuldmåne, kan man besøge et gammelt kloster, og der finde den ene halvdel af Det sidste, sorte skrift fra Melniboṅe, og når Sin-Ningal hænger som halvmåne på himlen, kan man besøge et gods, og der læse den anden halvdel af skriftet. Klosteret er kættermunkens gamle kloster, og godset, som ligger på samme sted, tilhører adelsmanden. Foran gods og kloster står en gammel brønd. Kættermunkens oprørske discipel, Azéd, har fanget fuldmånens skær i brøndens vande, og når han løfter låget af brønden under halvmånen, er bygningen fanget mellem den tvekønnede guds dobbelte eksistens, og man kan besøge kloster og gods på en gang - og da kan man læse den samlede tekst. Hvem, der byggede den gamle brønd, ved ingen. Sådan var det før piletræerne groede ved Histers breder.

De sorte skrifter under nymånens skær

Vanvid tager mange former, og selvom vi med stor sikkerhed kan sige, at det er de andre, som er måneslagne, så er det aldrig helt til at sige, om det månen vi ser, eller dens refleksion, og måske er det os andre, som ikke ser normalt på det.

Form

Novellen består af tre dele. Første del er præsentationen af spilpersonerne, og hvorledes de lejer en plads ombord på kaptajn Anodynes skib. Anden del er rejsen, som hovedsageligt er en stemningsbeskrivelse fra spilleders side, indtil lykkeridderne ankommer til Les Hiboux, hvor bønderne peger dem mod den nøgne klippe. Tredje del er lykkeriddernes udforskning af godset og klostret, som ligger på klippen under månens skær, og det er scenariets hoveddel. Sørg for, at spillerne hurtigt når frem til tredje del, da de har mest at gøre der. Indtil denne del forventes spillets mekanik ikke anvendt.

Baggrund

Vore helte er alle ankommet til landet Averoigne, som er en slags mørk og mudret middelalder pseudo-Frankrig, hvor mørke naturkræfter lurer i de ældgamle skove, og hvor halvgale, pukkelryggede troldkarle betvinger mørke kræfter for at få hævn over en verden, som lo af og hånede dem. Det rygtes om Averoigne, at en troldkarl besad Melnibońes sidste, sorte skrift, som giver læseren magt over dimensionernes skabelse, og at han efterlod sit skrift i hans gamle fæstning nær landsbyen Les Hiboux. Dette har skrift har drevet vore lykkeriddere til Averoigne.

Første del: Anodyne og Hesperiden

Færden begynder – stemningsbeskrivelse (improvisér over teksten)

De fire lykkeriddere er alle i byen Sainte Zenobie, som ligger ved floden Histers bredder. Byen består af smalle mudrede gader, der snor sig mellem skæve, beskidte bindingsværk, som alle er samlet omkring ruinerne af en gammel borg, som indbyggerne har opgivet at genopbygge siden den blev brændt til grunden for en menneskealder siden. Gaderne er beskidte, og der stinker overalt af mad, affald og latrin, som blander sig i den uvaskede duft af mennesker og kreaturer. På en varm sommerdag kan man se byens stank hænge som en grå sky over tagene, men nu er det efterår. En kold efterårsvind fejer gule og røde blade fra skoven gennem byens gader, og den første rimfrost har sat sig på vandpytter og regntønder. Folk skutter sig, når de bevæger sig gennem gaderne. De skjuler deres blik under tunge hætter og holder sig for sig selv – og i Sainte Zenobie er indbyggerne mere imødekommende end de fleste andre steder i Averoigne.

Ved floden er gamle moler i vakkelvornt træ og slidte sten. Træet knirker under flodens brusen, og havnen har sin helt egen støj, som blandet sig med mågernes skingre skrig og flodbådenes knirken. Floden er med efterårsstormene gået over sine bredder, og vandstanden er steget voldsomt. De færreste skippere vover sig ud på floden i dette vejr. Overalt hvor man spørger sig for, fortæller de lokale, at man skal sejle med kaptajn Anodyne og hans skib Hesperiden. Det er den eneste måde at nå sikkert frem.

I det følgende skal vi have præsenteret spilpersonerne og deres motiv til at være med i Averoigne. Det gøres ved fire korte scener, der hver præsenterer et led i lykkeriddernes snak med flodbådskaptajnen Anodyne, der har skibet Hesperiden, som de lejer en plads hos. Uden at vide det, har de fire lykkeriddere chartret samme skib, og de opdager det først, da de er ude på Histers voldsomme vande. Der er fire startscener, som bærer hver sit navn. Lad spillerne vælge hver sin startscene ud fra scenens navn, og giv dem derefter deres scenekort. Når de har læst deres scenekort, spiller I de fire scener.

De fire startscener er Begær, Hævn, Grådighed og Skæbne. Rækkefølgen på scenerne er fri, så lad spillerne spille scenerne i den rækkefølge, som passer dem bedst. Brug gerne de erfarne spillere/spilledere til at slå tonen an med.

Scenekort

Begær

Baggrund: Adelsmanden Raoul le Chaudronnier forsøgte en gang at gøre det lovligt for ham at ligge i med alle pigerne i sognet, om de ville det eller ej, ved at indføre en lov om, at han måtte ligge med en pige natten før hun skulle giftes, Begge hans ridefogeder blev dræbt af vrede bønder, da de offentliggjorde loven, og et vredt optog af bønder opsøgte Raoul le Chaudronnier på hans gods. Inden de kunne spidde ham på en pæl, påkaldte Raoul dæmonfyrsten Arioch med Melnibońes sidste, sorte skrift, og bad ham skjule sig, og Arioch gemte adelsmanden i månens skygge, og kun når månen kaster sin skygge på jorden, kommer Raoul ud af sit skjul.

Mission: At finde adelsmanden Raouls gods nær Les Hiboux, hvor han anbragte Melnibońes sidste, sorte skrift i sikker forvaring, og der venter det endnu.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Tidlig morgen støder du ind i kaptajn Anodyne, da han er på vej ud af et bordel. Bag ham høres pigefnidder og suk. Du får øjekontakt med ham, og du fortæller ham om adelsmanden. Det er årsagen til, at du gerne vil have en plads på Raouls båd Hesperiden.

Hævn

Baggrund: Adelsmanden Ysagne Theophilus ville have hævn over adelsslægten Sylaires fornærmelser, og han anskaffede sig derfor Melnibońes sidste, sorte skrift, og brugte skriftet til at hente månen ned for at knuse sine fjender med selveste himlens sølvskive. Den dag i dag er slægtens Sylaires jorde et mægtigt krater, og månen er ikke længere hel alle årets dage. Melnibońes sidste, sorte skrift gemte Ysagne på sit gods, skulle Sylaire vende tilbage for at tage hævn.

Mission: At finde adelsmanden Ysagnes gods, hvor han har gemt sit eksemplar af Melnibońes sidste, sorte skrift, som du skal have fat i. Det er nær ved landsbyen Les Hiboux.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Du og kaptajn Anodyne står på torvet. Det er galgedag og torvet er fyldt med folk, der alle stirrer forventningsfulde op mod staklen i galgen. Da lemmen forsvinder ud mandens fødder og han falder gennem skafottets gulv til folkets jubel, vender du dig mod kaptajnen for at fortælle ham om adelsmanden, og at du derfor ønsker en plads på Anodynes båd Hesperiden.

Grådighed

Baggrund: Kættermunken Ysagne le Chaudonnier brugte Melnibońes sidste, sorte skrift til at besnære den magtfulde adelsslægt Sylaire til at skænke ham alle deres godser og jorde mod at han gav dem en ny verden at erobre. Kættermunken bad tvillingeguden Sin-Ningal om hjælp, og måneguden åbenbarede en skjult tekst i Melnibońes sidste, sorte skrift, og med den tekst drog slægten Sylaire til Glantri, mens kættermunken Ysagne slavebandt alle fæstebønderne til at bygge sig et prægtigt kloster nær landsbyen Les Hiboux.

Klosteret er fyldt med skatte, men kostbarest er Melnibońes sidste, sorte skrift.

Mission: At finde kættermunken Ysagne le Chaudonniers eksemplar af Melnibońes sidste, sorte skrift, som han skjulte i sit kloster. Efter sigende kan det kun findes om natten.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Du sidder over for kaptajn Anodyne på et værtshus, og sammen er I ved at blanke et par usle lejesoldater af for deres sidste mønter. Da de har forladt bordet uden en klink på lommen, henvender du dig til kaptajnen. Du fortæller ham om kættermunken, og at du derfor ønsker at en plads på hans båd, så du kan komme til Les Hiboux.

Skæbne

Baggrund: Kættermunken Raoul Theophilus læste Melnibońes sidste, sorte skrift og opdagede, at månen har en tvillingesøster og sammen hedder de Sin-Ningal. Han kaldte de to søstre til sig, giftede sig med dem, og med deres månekræfter fordrev han alle mennesker fra egnen og byggede et kloster, hvor han opbevarer skrifterne. Da nymåne kom, svandt hans kræfter ind i takt med at Sin-Ningal aftog, og til sidst var han så kraftesløs, at en oprørsk discipel, hvis forældre havde tilbedt solen, spiddede ham et spyd. Skriftet kunne disciplen ikke røre ved, og det ligger endnu den dag i klosteret,

Mission: At finde kættermunkens eksemplar af Melnibońes sidste, sorte skrift, som han skjulte i sit kloster., som efter sigende kun kan findes under månens skær.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Netop som kirketårnets tunge klokker lader deres malmfulde klang ekkoe ud over byen, render du ved et tilfælde ind i kaptajn Anodyne, da du er på vej uden om en stige. Du får øjekontakt med kaptajnen og genkender ham fra havnefogedens beskrivelse. Dette er manden, som du har ledt efter. Du fortæller ham om kættermunken, og at du ønsker en plads ombord på hans båd.

At spille kaptajn Anodyne

Du skal som spilleder fire gange i træk spille kaptajn Anodyne. Lad spilleren være spilleder for scenen og lad det være op til spilleren at sætte scenen og opbygge rammerne. Det vigtigste i scenen er, at spilleren får fortalt sin lykkeridders historie om, hvorfor denne gerne vil sejle med Hesperiden. Udvis tålmodighed og sikr dig at spilleren får fortalt sin historie – og stands spillere, som begynder at væve alt for drastisk, som vælger at holde historien hemmelig eller som kommer med en anden historie – for kaptajn Anodyne er ingen tilfældig kaptajn. Han har ofte sejlet for Døden på floden Hister, og han ved, at Les Hiboux er sidste landingsplads før Dødsriget. Med en sådan erfaring kan han genkende en løgn. Som kaptajnen skal du få fortalt mindst en gang (så alle spillerne ved det), at Les Hiboux er sidste stop førend dødsriget, og at kaptajnen ikke frygter færden, for han har ofte sejlet med Døden ombord på sit skib.

Anden del: Rejsen

Rejsen til klosteret

Denne sekvens skal spilles kort og stemningsmættet. Handlingen er låst, og der er få ting, som spillerne kan eller skal gøre. Lykkeridderne er ombord på Hesperiden med kaptajn Anodyne og hans tavse besætning. De sejler af Hister, som er gået over sine bredder på grund af efterårsstormene, og strømmen i floden er voldsom. Der er ingen andre både på floden. På et tidspunkt efter at have sejlet langs breder bevokset tæt med piletræer fanges båden i en kraftig strømhvirvel, kastes frem og tilbage, og spilpersonerne mister bevidstheden. De vågner igen på en sandbanke og ude på floden kan de se Hesperiden fortsætte langs floden, ladende vore helte tilbage. De kan ikke gøre så meget andet end at gå i land, hvilket fører dem forbi en masse piletræer, indtil de når Les Hiboux, hvor bønderne uvidende og fyldt med ærefrygt fortæller lykkeridderne, at godset/klosteret er lige i nærheden, men at det kun er her, når månen hænger på himlen, så lykkeridderne bør skynde sig.

Floden Hister

Vore helte sejler alle med skibet Hesperiden under kaptajn Anodyne. Ombord på Hesperiden møder karaktererne hinanden. Giv spillerne en chance for, at karaktererne kan møde og få hilst på hinanden. Beskriv derefter hvorledes de sejler af den mægtige og brusende Hister. Floden er voldsom, og den kaster Hesperiden hid og did på sine frådende vande. Som sejladsen står på, bliver landskabet mere og mere ensomt. Markerne erstattes af piletræer, som vokser tæt side om side ved hinanden, og bag dem knejser ældgamle bjergtinder. Vore lykkeriddere er i et viltert og ældgammelt land, som intet menneske nogensinde har taget i besiddelse. Beskriv hvorledes skibet fanges i en mægtig strømhvirvel og skibet slynges omkring mellem de voldsomme bølger, indtil det sortner for vore helte.

Sandbanken

Vore helte vågner op på en sandbanke ikke mange meter fra bredden. De er drivvåde efter at have drevet bevidstløse om på floden, og de er ved et lykketræf alle fire drevet ind på sandbanken. Et stykke nede af floden ser de Hesperiden forsvinde i horisonten, som hurtigt mørkner, da det er skumring. På himlen som hurtigt mørknes, kan det ses, at stjernen Betelgeuze hænger i hjørne af nattehimlen. Vore helte har deres regulære grej, og de kan uden de store vanskeligheder komme ind til bredden. Bed spillerne beskrive, hvorledes de kommer ind. Det koster ingen ressourcer.

Histers bredder

Inde på bredderne vokser store klynger af piletræer. Deres lange tynde grene dypper deres spidser i en den brusende flods vande, og mellem de lange svajende kroner høres en hvisken i de samme, grønne blade. Det er ikke kun tusinder af blader, der rasler i vinden, for træerne svajer af egen kraft. En sti kan ses mellem træerne, og den er ikke langt fra vore heltes sandbanke. Det vil være naturligt for dem at følge stien ind

mellem træerne. Det er mystisk landskab at bevæge sig igennem for det slår de rejsende, at det er et ældgammelt landskab, som de bevæger sig igennem, og at den stil, som de rejser på, ikke er skabt af menneskefødder, men af noget, som er langt ældre og langt mere hemmelighedsfuldt. Aldrig har piletræerne slået deres rødder her i respekt for ældre tiders kræfter, og lytter man til bladenes raslen, hører man piletræerne hviske hyldester til tvillinge-måneguden Sin-Ningal. Den rejsende, der stopper op og lytter, oplever det, som om at tiden går i stå, og at intet rører på sig, mens træerne fortæller om, hvorledes de tilbad månen, mens mennesket endnu var primitive væsner, der kravlede rundt mellem træernes kroner, og hvordan træerne flokkedes på enorme pladser og sletter og med deres rødder formede landskabet i en hyldest til guden. Der vil komme en tid, hvor de igen vil forme verden med deres rødder, og hvor menneskets mærker på overfladen vil vaskes bort.

Efter nogen tids vandring kommer lykkeridderne ud af området med piletræer, og de ser marker for sig. Ikke langt derfra kan de se mellem markerne en lille landsby. De er nået frem til landsbyen Les Hiboux.

Landsbyen Les Hiboux

Lykkeridderne kommer til den idylliske lille landsby Les Hiboux. Det er en lille landsby samlet om en lille grøn plads og en brønd. Indbyggerne kommer sjældent ud om natten, og de er frygtsomme over tilrejsende.
Spil bønderne som overtroiske, ulærde og frygtsomme. De er generøse og byder folk på mad, og de kan ikke lade være med at udvise ærefrygt over for lykkeridderne, som har set så meget af verden, som besidder handlekraft og mestrer mystiske kræfter. Lad spillerne sole sig i bøndernes beundring.
Bønderne i Les Hiboux kan fortælle legenden om den nøgne klippe, som ikke ligger langt fra deres landsby. De tør knap nok besøge stedet i dagtimerne, og slet ikke om natten. De kan give præcise retningsangivelser til stedet.

Legenden om den nøgne klippe

I dagslyset er der intet at se. Klippen er nøgen, og på pladsen foran klippen står en ældgammel brønd. Om natten er det anderledes. I årtusinder har piletræerne tilbedt måneguden Sin-Ningal, som er en tvillingegud, der råder over stedet. Efter sigende har piletræerne med deres rødder langsomt gravet brønden på stedet, så deres tvillingegud kan spejle sig i brøndens vand og se sin søster.

For mange år siden kom en kættermunk til stedet. Han fordrev eller lokkede de adelige på egnen bort med sine sorte kunstner, som han havde fra en forbandet bog. Han byggede et kloster på stedet, hvor han i al hemmelighed tilbad Sin-Ningal.
For mange år siden kom en adelsmand til stedet. Han fordrev munkene fra klosteret og byggede det om til et gods, hvor han holdt dekadente baller til Sin-Ningals ære, og hvor han for sine gæster læste højt af en forbandet tekst alene for morskaben ved at udsætte sine gæster for tekstens vanvidsfortællinger.

En tjener eller en oprørsk discipel ved navn Azéd forrådte sin mester og herre, og han forsøgte at stjæle den forbandede tekst. Guden Sin-Ningal blev så vred, at den forbandede stedet, og hver tvillingerne tog sin del til sig. Når det er nymåne ligger, der et kloster på klippen, og når det er fuldmåne, ligger der et gods på klippen. Ved solopgang forsvinder bygningen. En gang hvert hundrede år, når stjernen Betelgeuze står i et hjørne af himlen, hænger månen direkte over brønden foran klippen, og begge tvillingerne er til stede, en på himlen og en i brønden. På en sådan nat kan man få adgang til at læse begge halvdele Melnibońes sidste, sorte skrift. I nat er denne nat.

Fuldmåne eller nymåne?

Det kan enten være fuldmåne eller nymåne i scenariet. Kig ud på nattehimlen. Hvis det er nymåne eller fuldmåne, så tæller det samme i scenariet, eller spørg spillerne, om de forestiller sig, at det er nymåne eller fuldmåne i aften. Gå efter flertallet, den bedste forklaring eller noget tilsvarende.

Tredje del: Godset, klosteret og den nøgne klippe

Den nøgne klippe

Til hverdag er det en nøgen klippe. En massiv grå stenflade, som rejser sig lodret ud af jorden, og foran hvilken er en naturlig plads på hvilken man finder en ældgammel brønd. Buskads og stride græsser vokser rundt om klippen og på pladsen, men ikke på den gamle klippe, som er slidt rund og glat af ælde. Brønden er en gammelt skakt, og det er umuligt at fastsætte dens ælde, men enhver der undersøger brønden kan mærke, at den går tilbage til en tid, hvor menneskets primitive forfædre strejfede omkring. Under fuldmånens skær finder vi godset, hvor dekadent adel danser en langsom dans, og under halvmånens skær finder vi kætterklosteret. Imidlertid er det mere tricky end som så – for begge bygningerne er til stede, når månen på denne nat spejler sig i brønden. På himlen ser vi den ene form af månen, og i brønden den modsatte form.

Hænger fuldmånen på himlen, reflekteres den tilbage som nymånen fra brønden. I skæret fra de to måner er begge bygninger til stede på en gang.

Kloster, gods og månen

Klosteret og godset er to versioner af samme bygning, og de kan på magisk vis ligge oven i hinanden. Indbyggerne i de to bygninger ser ikke hinanden, men de ser besøgende i bygningerne, og de kan interagere med folk, der besøger klosteret, samtidigt. Forsvinder den ene eller den anden måne ud af syne, forsvinder også den ene bygning. Hvis månen skjules af en sky, forsvinder den ene bygning, og dækkes brønden for en stund, når vinden griber piletræets grene og fejer ind over brønden, forsvinder den anden bygning. Månen i brønden er ikke en direkte refleksion, og derfor forsvinder månen i brønden ikke, hvis den månen på himlen sløres af skyer.

Den ene, den anden eller begge to

De to bygninger eksisterer uafhængigt af hinanden, men de ligner hinanden, og de kan eksistere samtidigt. Lykkeridderne bevæger sig derfor ind og ud af en bygning, som veksler mellem tre forskellige tilstande. Beboerne bemærker intet, men det betyder, at en trappe eller en dør pludseligt kan forsvinde, hvis den ene måne sløres. Det betyder også, at hvis begge måner sløres, forsvinder hele bygningen, og lykkeridderne falder ned på klippen (det samme sker, når solen rejser sig).

Det er denne bygning og dens sære indbyggere spillerne skal udforske. I et tårnkammer ligger Melnibońes sidste, sorte skrift, men den er delt i to, og kun når begge bygninger er til, er teksten samlet. Sløres den ene måne, forsvinder den ene halvdel af teksten, og sløres den anden, forsvinder den anden halvdel. Begge tekststykker er i måne-gudens besiddelse, og den kan derfor ikke fjernes fra månelyset. Teksten skal læses på stedet. Ved solopgang er det for sent. Kun denne ene nat har vore lykkeriddere chancen for at læse skriftet.

Jagten på skriftet

Denne del af scenariet er lykkeriddernes færd gennem kloster og gods. De render ind i bygningernes beboere undervejs og i adelsmanden, kættermunken og den oprørske Azéd. Af og til forsvinder bygningerne. Det er spillerne frit for, om de vil følges eller gå hver deres vej, om de vil samarbejde eller spænde ben for hinanden. Som udgangspunkt ved de ikke, hvor skriftet er, at skriftet ikke kan fjernes, og at det kræver, at begge måner skinner samtidigt for at læse skriftet.

Jagten gennem bygningerne er en serie af korte, sære begivenheder. I det nedenstående er en kort beskrivelse af persongalleriet, som du kan anvende, samt beskrivelse af stedet og scene-oplæg. Brug det til at skabe en surrealistisk oplevelse.

Adelsmaden og kættermunken

Denne mystiske skikkelse eksisterer i flere former. Vi har adelsmanden Ysagne Theophilus og adelsmanden Raoul le Chaudonnier, samt kættermunken Raoul Theophilus og kættermunden Ysagne le Chaudonnier fra de indeledende fortællinger. De er alle fire refleksioner af hinanden, men man kommer aldrig til at forveksle adelsmanden med munken og vice versa.

Kættermunken er klædt i en gammel, brun munkekutte – ligesom alle hans brødre – og han har et viltert, sort, krøllet skæg, og en galnings blik lysende fra sine grå øjne. Han er skarpsindig, og han har en uhyggelig skarp hørelse, der gør, at han kan altid høre sine fjender på deres åndedræt og på deres paniske hjerters banken. Han er bevæbnet med en med krum kniv, hvis kurve minder om månen.
Adelsmanden er klædt i en fornem midnatsblå jakke dekoreret med sølvtråd, der giver et indtryk af, at han bærer månens spind på sin krop. Han bærer sit lange, sorte hår bundet op i en hestehale, og en uhyggelig intelligens glimter i hans grå øjne. Han er bevæbnet med en kurvet sabel, og han har en uhyggelig evne til at beregne sin modstanders gemmesteder og baghold.

Den oprørske Azéd

Han er disciplen, der gjorde oprør. Han ville have sin mesters hemmeligheder for sig selv, og han var ikke tilfreds med at beundre sin mester for dennes kløgt. Han kan legenderne om stedet, både dem, som spilpersonerne har fortalt, og dem som bønderne i Les Hiboux fortæller. Han er et værktøj – for spilleder – til at fortælle evt. manglende informationer til spillerne, dvs. mangler spillerne nogle informationer, så er han manden, der kommer med dem, og han kommer gerne med dem frivilligt, så han kan demonstrere sin overlegenhed. Han er også manden, der spiller sit eget spil, og saboterer alle andres. Brug ham til at spænde ben for vore helte – eller omvendt til at spænde ben for kættermunken eller adelsmanden og hjælpe vore helte ud af vanskeligheder.

Horder af navnløse fjender: Munke og adelsfolk

Det sker, at du får brug for en horde af navnløse fjender, der skylder ind over vore helte, som en tavs flodbølge. **Formummede munke** med knive, der glimter i måneskæret, der tavst vælter ud af skyggerne for at snitte struben på vore helte, frygtløst skyller de ind over dem, eller **dekadente adelige** i fornemme klæder med dyre snit og rige mønstre i guld og sølv, der vælter frem med vanviddet lysende i deres i øjne, fingrene fremstrakt som kløer forsøger de at flå deres ofre i stykker ignorerende de andres og deres egne sår.
En sådan horde kan altid komme, når du har brug for at ændre tempoet i spillet. *Hordens sværhedsgrad er 4, men det sker, at horden angriber i flere bølger. De efterfølgende bølger øger sværhedsgraden med +1 pr. bølge*. Mellem hvert angreb har spillerne muligheden for at trække sig tilbage eller på anden vis skifte strategi.
Brug bølgen som et værktøj til evt. at samle spilpersonerne.

Bygningerne

Klosteret er rå mure, kampesten og skæve mursten lavet af munkene selv. Kolde gange oplyst af fakler. Solide trædøre med glughuller ind til munkenes celler. Smukke haller med hvælvede lofter og enorme glasruder og søjler hugget som guder og deres tjenere. Alter dekoreret med rige klæder, og korsang, der ekkoer gennem de høje sale fra skjulte balkoner.

Godset er tapetseret med rødt stoftapet med smukke mønstre, gulvene er dækket af tæpper, og regelmæssigt hænger der lamper med stearinlys. Værelserne er rigt dekorerede i hver deres farve og opvarmet af pejse eller kaminer. Der er store sale, rigt udstyrede med smukke møbler og tæpper, smukke malerier og krystalkarafler med dyre drikke.

Bygninger veksler mellem de to tilstande, nogle gange går man ned af en tapetseret korridor, som pludselig skifter til mursten, andre gange ligger de to ting oven i hinanden, og den bygning, man fokuserer på, synes den mest reelle – og præferencen veksler mellem spilpersonerne på samme måde, som nogen er højrehåndede og andre er venstrehåndede.

Scener

Hvor er skriftet henne?

Der er tre forskellige scener, der alle peger lykkeridderne i retning af studerkammeret i tårnet. Hver af de tre scener introducerer også en fjende.

Spejlet og maleriet

På et smukt maleri af et studerkammer kan den ene halvdel af teksten ses. Uden for vinduet kan månen (ny eller fuld?) ses skinne ind på skrivebordet, hvor teksten ligger.

På væggen over for maleriet hænger et spejl. Når man ser i spejlet, ses den anden halvdel af teksten, og i vinduet ses månen i den modsatte form (fuld eller ny).

Jægeren i spejlet

Da en lykkeridder kigger i det smukke spejl på væggen, ser han adelsmanden i sit bedste jagtdress stå bag ham. Da han hvirvler rundt for at konfrontere adelsmanden, er denne borte. Så er det, at han opdager, at jægeren er inde i spejlet, og at han jæger vor helts spejlbillede. *Jægeren i spejlet, pulje-4*.

Kataloget i biblioteket

I klostrets bibliotek er der et katalog over alle tekster i biblioteket. Et opslag afslører, at Melnibonés sidste, sorte skrift er i tårnkammeret. Problemet er, at det tager lang tid, meget lang tid, at søge kataloget igennem, da det er dårligt struktureret. Eller rettere problemet er, at mens man søger kataloget igennem, manifesterer skyggerne sig ved de mange skrivepulte som månegale munke, der springer op og jagter læseren.

Oraklet i musikstuen

I den smukke musikstue er der en lille bogsamling, og ved bogsamlingen står en lille krumbøjet mandsling, som beredvilligt svarer på spørgsmål om godsets bogsamling. Han ved, at Melniboṅes sidste, sorte skrift ikke er i den lille samling, men derimod er i studérkammeret i tårnet. Problemet er, at han tager lang tid at svare, og at han taler så lavt og så hviskende, at man skal have øret helt hen til ham, og når man står der og lytter, så ser man ikke, at der har sat sig en adelsdame ved klaveret, og at flok adelsfolk er dukket op for at danse, og vore helte er tvunget til at danse med til daggry - hvis de ikke kan få revet sig løs (*sværhedsgrad 4).*

Vejen til tårnkammeret

Kloster og gods er ikke logisk sammenhængende, og der er mange blindgyder på vejen dertil. Undervejs er der god chance for at rende ind i bygningernes beboere - som hver især vil holde på vore helte til daggry eller til de udånder. Der er desuden også disse scener, som du kan anvende, hvoraf flere har en underscene, som du kan bygge handlingen videre med.

Manisk musik

Skæve toner fra et piano ekkoer gennem gangene, og lydene kastes hid og did, hvilket gør det umuligt at finde kilden. Det er som om, at kammeret, hvor instrumentet står, bevæger sig rundt. Da vore helt(e) træder gennem en dør, stås der pludselig ansigt til ansigt med musikanten, der sidder i smukke sorte klæder og en delikat halvmaske.

De skæve toner er knivskarpe, og med et enkelt slag på tangenterne, kan musikanten slå en flænge på vore helte. Den maniske musikant - *Skarpe toner-6, fortryllende musik 2*.

Imidlertid kan nogen lide musikken. Dekadente adelige fanget i en rus af stoffer og smerte danser omkring med lasede klæder og lange flænger. De er en dødbringende hob af rasende væsner, hvis der maniske musik afbrydes. Du kan introducere dem, hvis deres skal mere ind i scenen. *Rasende hob af masochistiske manikere-2*.

Kaotisk klang

Ud af skyggerne træder munke med ansigterne skjult i hætternes skygge. De synger en langsom og tung klang, der bærer et helt katalog af rædsler, som udfolder sig, idet øjeblik deres stemmer når vore heltes ører. Mareridt tager form for vore helte blikke - og du har nu chancen til at lade spillerne genfortælle mareridtsagtige øjeblikke fra de tre andre noveller, som I måske har spillet.

Fanget i mareridtet gælder det vore helte, at de skal bryde fri af mareridtet, hvilket de kan gøre ved at knuse en refleksion af månen, som optræder både det ene og det andet sted i mareridtet - *sværhed 4 for at bryde fri*.

Munkene har skrivere, der skriver mareridtene ned, og selvom man bryder fri af mareridtet, så er der en chance for, at skriverne har fanget en del af ens personlighed eller minder i deres skrifter. Du kan præsentere spillerne for en scene, hvor de finder deres nedfældede minder, og derved kan vinde dem tilbage. *Ødelægge skrivernes skrifter - sværhed 4*.

De sorte hunde

Ved kaminen ligger en stor, sort hund. Den knurrer ubehageligt. Ved vinduet er en anden, og der ligger en tredje bag ved vore helte foran den dør, de netop kom ind af. Overalt i kammeret er store sorte jagthunde, og vore helte må liste forsigtigt gennem kammeret. Hundene tilhører Den vilde jæger, som er et dæmonisk væsen, der på månenætter bringer ofre til Sin-Ningal. Vore helte skal passere forbi hundene, distrahere dem, bekæmpe dem eller flygte fra dem. *Den vilde jægers sorte hunde har sværhed 6 i kamp og sværhed i 4 ved undvigelse.*

Nogle gange sker det, at man render ind i et selskab af adelsfolk, og når ilden i kaminen går ud, forvandler de sig til en flok frådende sorte hunde.

Månemanden

Gennem smukke glasvinduer rammer månestrålerne vandoverfladen på et smukt marmorbasin. Refleksionen fra overfladen former en sølvfigur på væggen. Figuren har menneskeform, og den spejles i de sorte vinduer, hvor den tager form som et tvekønnet menneske iklædt fornemme sølvklæder. Passerer man gennem en af 'strålerne' (måneskær til basin til figur på væggen til menneske i spejlet), bliver man besat af måne-manden. Det er vanskeligt at passere uden om strålerne, da de ikke kan ses tydeligt, og da de bevæger sig, hvis vandet i bassinet skvulper og kaster refleksionen i mange retninger. *Passere gennem rummet - sværhed 4*. Fejles det, bliver vores helt besat af månemanden, der straks forsøger at fange en person mere, så månemanden kan være sammen med sin tvilling. *Uddrive månemanden - sværhed 4, undgå månemandens tvilling - sværhed 4, bekæmpe månemanden eller tvillingen - sværhed 6*.

Rundt om hjørnet

Netop som lykkeridderen bevæger sig rundt om et hjørne, skifter bygningen, da månelyset ændres. En mur dukker spontant op bag ham, og isolerer ham i den modsatte bygning fra de andre.

På tærsklen til tårnkammeret

Når vore heltes ressourcer er ved at være slidte eller tiden er ved at være gået, når lykkeridderne frem til tårnkammeret, og du kan gå frem til slutspillet.

Slutscenen

I tårnkammeret under skæret fra begge måner ligger den samlede tekst, begge halvdele af Melnibońes sidste, sorte skrift på et nøgent træbord ved vinduet. Der er fra vinduet udsat til både brønden og til de to måner, og netop som spilpersonerne langt om længe, sætter sig for at læse teksten – uforstyrret af deres konkurrenter – grødes himlen. Et rødt skær tegner sig mod den natteblå himmel, og solen kaster sine skarpe stråler ind af vinduet. Solens lys bryder månens greb om natten, og bygningerne forsvinder. Pludselig styrter vore helte ned på den nøgne klippe, hvor de landet hårdt og ubehageligt. Chancen for at læse teksten er forpasset, og der er 100 år til næste gang.

De sorte skrifter under fuldmånens skær

Nogle gange er der to sider til en sag, og nogle gange spejler det normale sig i det vanvittige og nogle gange det virkelige i det uvirkelige – andre gange er det bare et sygt sind, der ikke kan skelne sine mareridt fra vågen tilstand. Sov vi gennem de sidste oplevelser, eller det oplevelser på den anden side af spejlet?

Bilag

Motivationer til Fundament

Missioner til Edderkoppernes nat

Scener til Månen over Averoigne

Mål og tilstande til Kærlighed og Kaos

Spilpersonerne

- Morias fra Hyberboria
- Kimaera fra Melnibońe
- Aspis fra Ascalon
- Dominique fra Glantri

Bilag: Sword & Sorcery-genren

Motivationer til Vore Helte i Fundament

Morias hos dodonierne

Morias har i hele sin barndom hørt eventyr om ”Den Lykkelige Dal”, og har nu endelig fundet stedet i sin søgen efter oplevelser og sindsro. Hos de fredselskende dodoniere har Morias taget den smukke Zerato som sin elsker (du vælger helt, helt frit Zeratos køn), og har nydt simple, landlige glæder, som nu trues af pikternes vold.

Kimaera hos dodonierne

Kimaera har i sin søgen i foruroligende bøger og blandt grumme ånder fundet en mulig måde at skaffe den livskraft, tvillingen Orthro mangler for at leve sit eget liv: Det store træ Dodona kan måske hjælpe, med kraft eller råd. Derfor er Kimaera kommet til fra et fjernt plan, båret på magiens vinger.

Dominique hos dodonierne

Dominique har allerede fejlet én gang mod pikternes grusomhed, i at beskytte den lille zingariske koloni Liori mod shamanen Rohar Zags tordenånder og piktiske horde. Denne gang skal det blive anderledes! Dominique er fast besluttede på at hævne sin zingariske elskede Reyhan (vælg selv køn helt frit, hvis du har lyst til at udspecificere), og udøve en mindeværdig dåd.

Aspis hos dodonierne

I en visionær drøm, fremkaldt af ugers faste, blev Aspis kaldt til af en blid men mægtig kraft: Orakeltræet Dodona. Fra en anden verden er Aspis kommet til dodoniernes land for at opsøge træet, der gror i mange tider, i håb om at finde spor til sin faders visdom, der ellers er tabt i tidens strøm.

Missioner til Edderkoppernes nat

Den lænkede gud

Dybt under Mokais tronsal sidder den hviskende gud Lukoworg lænket på en sort trone, og han hvisker sine hemmeligheder til fyrst Mokais slaver. Gudens hvisken driver slaverne til vanvid, men inden de dør, skriver fyrstens vismænd ethvert af deres ord ned, og langsomt lister Mokai alle hemmelighederne ud af Lukoworg.

Mission: Din mission er at befri guden fra den sorte trone, som han er lænket til. Heksen Pythia fra Endor har vist dig drømmesyn, hvor han var viklet ind i et spindelvæv og suget tom for livskraft, og fyrst Mokais greb om guden ramte en klang i dig selv. Hvad er det, Lukoworg i sit fangenskab og du har tilfælles?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Melniboǵnes sorte skrifter

Det otteogtyvende skrift beretter om krigen, der kom til H'hui'shan, og hvordan indbyggerne faldt for deres brødres klinger. Sejrherrerne var Melniboneanerne. Teksten er sammenstykket af fyrst Mokais vismænd, og den rummer den pagt, som Melniboneanerne indgik med dæmonfyrsten Arioch efter krigen. Med pagten i hånden kan man besværge Arioch til at lære en trolddom og kunsten at betvinge elementerne.

Mission: Med pagten kan du tvinge Arioch til at omgøre fortidens fejltagelser, og du må derfor have fat i den. Hvad er det for fejltagelser, som dæmonfyrsten skal omgøre?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Hævnen

Vismanden Zhesala er fyrst Mokais mest magtfulde vismand. Han er imidlertid ikke helt menneske længere. Han har har købt hemmeligheder af dæmonfysterne, og ligbålene omkring Ascalon brænder højt på alle de mennesker, han har ofret for sine handler. Med sit dæmonspejl har han skuet rundt i verdenerne og fundet smukke yndlinge, som han begærer. Når de keder ham, har han solgt dem for flere hemmeligheder, og hans tålmodighed er kort.

Mission: Zhesala skal dø. Han har røvet din elskede, som han fik en edderkoppe-dæmon til at røve. Den spandt sit spind om din elskede og forsvandt i natten. Du har fulgt dæmonens spor til Ascalon, og nu skal Zhesala bøde for sit røveri. Hvem var din elskede, og hvor stor var kærligheden imellem jer?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Den elskede

Vismanden Zhesalas tvillingesøster med mandelformede øjne, ravnsorte hår, smalle, røde læber og snehvide alabasterhud gør hende til det mest pragtfulde væsen, man kan drømme om, og hendes brug af lotus-blomsternes narkotiske søvn har slået en bro mellem jeres drømme, og et bånd mellem jeres hjerter er knyttet. Hendes drømme er for nyligt plaget af rovdyr, der spinder tråde og lurer i hendes drømmes skygger.

Mission: I elsker hinanden, og du frygter for hendes liv. I har været sammen utallige gange i jeres drømme, men nu må du undsætte hende for den fare, der lurer i udkanten af hendes drømme. Hvor dyr er den ed, du har svoret, om at du vil undsætte hende?

NB. Du kan ikke gennemføre missionen, hvis din karakter ikke på et tidspunkt har afsløret over for de andre spillere, hvad missionen er, og hvorfor din karakter er taget af sted.

Scenerne til Månen over Averoigne

Begær

Baggrund: Adelsmanden Raoul le Chaudronnier forsøgte en gang at gøre det lovligt for ham at ligge i med alle pigerne i sognet, om de ville det eller ej, ved at indføre en lov om, at han måtte ligge med en pige natten før hun skulle giftes, Begge hans ridefogeder blev dræbt af vrede bønder, da de offentliggjorde loven, og et vredt optog af bønder opsøgte Raoul le Chaudronnier på hans gods. Inden de kunne spidde ham på en pæl, påkaldte Raoul dæmonfyrsten Arioch med Melnibońes sidste, sorte skrift, og bad ham skjule sig, og Arioch gemte adelsmanden i månens skygge, og kun når månen kaster sin skygge på jorden, kommer Raoul ud af sit skjul.

Mission: At finde adelsmanden Raouls gods nær Les Hiboux, hvor han anbragte Melnibońes sidste, sorte skrift i sikker forvaring, og der venter det endnu.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Tidlig morgen støder du ind i kaptajn Anodyne, da han er på vej ud af et bordel. Bag ham høres pigefnidder og suk. Du får øjekontakt med ham, og du fortæller ham om adelsmanden. Det er årsagen til, at du gerne vil have en plads på Raouls båd Hesperiden.

Hævn

Baggrund: Adelsmanden Ysagne Theophilus ville have hævn over adelsslægten Sylaires fornærmelser, og han anskaffede sig derfor Melnibońes sidste, sorte skrift, og brugte skriftet til at hente månen ned for at knuse sine fjender med selveste himlens sølvskive. Den dag i dag er slægtens Sylaires jorde et mægtigt krater, og månen er ikke længere hel alle årets dage. Melnibońes sidste, sorte skrift gemte Ysagne på sit gods, skulle Sylaire vende tilbage for at tage hævn.

Mission: At finde adelsmanden Ysagnes gods, hvor han har gemt sit eksemplar af Melnibońes sidste, sorte skrift, som du skal have fat i. Det er nær ved landsbyen Les Hiboux.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Du og kaptajn Anodyne står på torvet. Det er galgedag og torvet er fyldt med folk, der alle stirrer forventningsfulde op mod staklen i galgen. Da lemmen forsvinder ud mandens fødder og han falder gennem skafottets gulv til folkets jubel, vender du dig mod kaptajnen for at fortælle ham om adelsmanden, og at du derfor ønsker en plads på Anodynes båd Hesperiden.

Grådighed

Baggrund: Kættermunken Ysagne le Chaudonnier brugte Melnibońes sidste, sorte skrift til at besnære den magtfulde adelsslægt Sylaire til at skænke ham alle deres godser og jorde mod at han gav dem en ny verden at erobre. Kættermunken bad tvillingeguden Sin-Ningal om hjælp, og måneguden åbenbarede en skjult tekst i Melnibońes sidste, sorte skrift, og med den tekst drog slægten Sylaire til Glantri, mens kættermunken Ysagne slavebandt alle fæstebønderne til at bygge sig et prægtigt kloster nær landsbyen Les Hiboux. Klosteret er fyldt med skatte, men kostbarest er Melnibońes sidste, sorte skrift.

Mission: At finde kættermunken Ysagne le Chaudonniers eksemplar af Melnibońes sidste, sorte skrift, som han skjulte i sit kloster. Efter sigende kan det kun findes om natten.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Du sidder over for kaptajn Anodyne på et værtshus, og sammen er I ved at blanke et par usle lejesoldater af for deres sidste mønter. Da de har forladt bordet uden en klink på lommen, henvender du dig til kaptajnen. Du fortæller ham om kættermunken, og at du derfor ønsker at en plads på hans båd, så du kan komme til Les Hiboux.

Skæbne

Baggrund: Kættermunken Raoul Theophilus læste Melnibońes sidste, sorte skrift og opdagede, at månen har en tvillingesøster og sammen hedder de Sin-Ningal. Han kaldte de to søstre til sig, giftede sig med dem, og med deres månekræfter fordrev han alle mennesker fra egnen og byggede et kloster, hvor han opbevarer skrifterne. Da nymåne kom, svandt hans kræfter ind i takt med at Sin-Ningal aftog, og til sidst var han så kraftesløs, at en oprørsk discipel, hvis forældre havde tilbedt solen, spiddede ham et spyd. Skriftet kunne disciplen ikke røre ved, og det ligger endnu den dag i klosteret,

Mission: At finde kættermunkens eksemplar af Melnibońes sidste, sorte skrift, som han skjulte i sit kloster., som efter sigende kun kan findes under månens skær.

Scenen: (*Beskriv følgende scene for de andre spillere, og spil den derefter med spilleder*) Netop som kirketårnets tunge klokker lader deres malmfulde klang ekkoe ud over byen, render du ved et tilfælde ind i kaptajn Anodyne, da du er på vej uden om en stige. Du får øjekontakt med kaptajnen og genkender ham fra havnefogedens beskrivelse. Dette er manden, som du har ledt efter. Du fortæller ham om kættermunken, og at du ønsker en plads ombord på hans båd.

---

4 mål:

A: _____ er svimlende romantisk

forelsket i B (_____)

B: _____ tørster voldsomt efter at

ydmyge C (_____)

C: _____ længes til vandvid efter en

nat med D (_____)

D: _____ sulter i sin sjæl efter at

forlokke A (_____) til at falde for

sig, blot for at kunne sige nej.

---

4 tilstande:

E: _____ er gravid med et barn af F

(_____). Fysisk køn er ingen

hindring ...dette er Kaos Fæstning!

F: _____ har gjort E (_____)

gravid. Fysisk køn er ingen hindring.

....dette er Kaos' Fæstning!

G: _____ er smittet af en frygtelig

kønssygdom, der fører til isnende udslæt

og vanvidsanfald.

H: _____ er tynget af skyldfølelse over

sin elsker Amatus' tragiske død.

Morias fra Hyboria

Magisk speciale: Forbandelser
Klenodie: Sværd
Motiv: Lyst/længsel (og raseri)

Morias er efterkommer af en oldgammel slægt af troldfyrster, og er profeteret et grumt endeligt. Den livstrætte, skæbnetyngede Morias er en hengiven hedonist, som vil opleve og erkende alt, før hun/han indhentes af sin grumme, grumme skæbne. Dermed vil Morias opnå perfekt sindsro og hæve sig over ulykkerne, men ak: Hendes/hans største talent er at hade, dybt personligt og med vanvittig og ætsende renhed, og derigennem nedkalde forbandelser. Dette holder dog Morias tilbage fra sit største mål, kosmisk sindsro. Morias ejer et arvestykke; et sort sværd, som har evnen til at skære gennem bedrag, og som nynner af fryd, når Morias hader.

Er Morias kvinde eller mand? Rasende men livstræt længselsfuld furie? Eller dystert dekadent troldridder?

Puljer

Forbandelser	4
Sværd	4
Lyst/længsel	5
Sindsro	4
Had*	3

(**Had mod én specifik person i hvert kapitel, som ligger fast når et valg er truffet. Puljen Had kan bruges sammen med puljen Forbandelser i samme konflikt*)

Regler: Man spenderer points (0 eller flere) fra én pulje for at få et tilsvarende bonus til sit terningslag, som slås med en sekssides terning. Enten slår man mod en fast sværhed (typisk fire eller mere), eller mod en modstanders slag. Den angribende/udfarende vinder, hvis slagene er lige. For at spendere points fra en pulje skal man bringe puljens tema i spil. Har man f. eks. en pulje kaldet "Vrede", skal man spille vred for at kunne spendere fra den. Man kan i nogle kapitler få adgang til nye (som regel små) puljer i spil. Alle puljer føres tilbage til udgangspunktet på karakterarket efter en novelles afslutning. Med mindre der hører en undtagelse til en pulje, kan man kun bruge fra én pulje til ét slag.

Taktik: Generelt vil man skulle slå eller bidrage til andres slag fire til seks gange i en novelle. Det vil sige, at spenderer man en hel pulje, hver gang man slår, kan man risikere at løbe tør. Omvendt kan det heller ikke betale sig at være alt for nærig, for så taber man i for mange af sine konflikter og udfordringer. Det gælder om at spendere de store, gode puljer i ét hug, der hvor man virkelig gerne vil vinde.

Legenden om …

Morias fra Hyberborea beretter om hedonisten fyldt med had, og hvis sorte klinger synger af fryd over hadet, når Morias slipper det fri. Tynget af sine forældres arv, og en profeti, der lover rigers undergang, bærer Morias en tung skæbne, og som det skulle tage ham årtier at slippe.

Og således hændte det, da det endte med …

Sejr	Nederlag

I Stygien fandt Morias hvile, da profetien oprendte ved Styxes bredder. Med dødekongens hære under sin kontrol, brugte Morias sin sidste vilje på at sende hæren ind i Stygiens jungler, hvor de udryddede de degenererede abemænd. De sidste spor af Morias' forbandede arv var udryddet.

Kimaera fra Melniboné

Magisk speciale: Hidkaldelser
Klenodie: Gral
Motiv: Specifik kærlighed (til Orthro)/smerte

Kimaera er af Melnibonés smukke og umenneskelige folk, af en ældgammel, indavlet og ufrugtbar slægt. For at frembringe det næste, og indtil videre sidste slægtled, Kimaera, var de nødt til at tage frygtelige stoffer og endnu værre ritualer i brug. Som en konsekvens bærer Kimaera sin uudviklede og næsten, men ikke helt, døde tvilling Orthro (af modsat køn) i sin krop og i sit hoved, som en altid tilstedeværende "usynlig ven", hvis lyster og behov kun kan finde opfyldelse gennem Kimaera. Kimaera er selv en krøbling, som kun ved hjælp af kraftfulde urter kan opretholde normal styrke. Hans/hendes største længsel er at finde en måde, hvorpå den elskede og ubærlige tvilling kan fødes som et fuldt og uafhængigt væsen. Kimaera hidkalder mest elementarånder, men kan ved hjælp af en ældgammel, runebesat gral påkalde sin slægts pagt med kaosfyrsten Arioch, som er mægtig men også pervers i ordets dybeste og mest generelle betydning.

Er Kimaera mand eller kvinde? Forkrøblet troldkarl med en grum byrde? Eller frugtesløst, evindeligt gravid troldkvinde?

Puljer

Hidkaldelser	4	Kærlighed til Orthro	5
Gral	5	Orthros længsel	3
Pagt med Arioch*	3		

(**Pagt med Arioch kan bruges sammen med andre puljer i samme konflikt, og Arioch kommer, hvis puljen når 0. Arioch kan altid finde en måde at forvandle selv sejr til noget poetisk bittert*)

Regler: Man spenderer points (0 eller flere) fra én pulje for at få et tilsvarende bonus til sit terningslag, som slås med en sekssides terning. Enten slår man mod en fast sværhed (typisk fire eller mere), eller mod en modstanders slag. Den angribende/udfarende vinder, hvis slagene er lige. For at spendere points fra en pulje skal man bringe puljens tema i spil. Har man f. eks. en pulje kaldet "Vrede", skal man spille vred for at kunne spendere fra den. Man kan i nogle kapitler få adgang til nye (som regel små) puljer i spil. Alle puljer føres tilbage til udgangspunktet på karakterarket efter en novelles afslutning. Med mindre der hører en undtagelse til en pulje, kan man kun bruge fra én pulje til ét slag.
Taktik: Generelt vil man skulle slå eller bidrage til andres slag fire til seks gange i en novelle. Det vil sige, at spenderer man en hel pulje, hver gang man slår, kan man risikere at løbe tør. Omvendt kan det heller ikke betale sig at være alt for nærig, for så taber man i for mange af sine konflikter og udfordringer. Det gælder om at spendere de store, gode puljer i ét hug, der hvor man virkelig gerne vil vinde.

Legenden om …

Kimaera fra Melnibońe er en så ulykkelig historie, at børn græder sig i søvne uger efter at have hørt den, og følsomme elskere har sammen taget livet af sig, som en hyldest til Kimaera og Othros umulige liv. I en søgen efter at hjælpe Orthro, fandt Kimaera utallige kure, men ingen egnet for Orthro for dæmonfyrsten Arioch kom altid i vejen.

Og således hændte det, da det endte med …

Sejr	Nederlag

Under den 13. røde månes skær i det 27. dynasti indtog Kimaera tronen over Otrars bystater, og forseglede sig i tronsalen, da Arioch sendte sin dæmoniske pest over landene. Ingen har set Kimaera siden, men det siges, at Kimaera den dag i dag sidder forseglet i sin tronsal, og længes efter at være sammen med Orthro.

Aspis fra Ascalon

Magisk speciale: Illusioner
Klenodie: Tryllestav
Motiv: Stolthed/trods

Aspis er barn af mystikeren Khilam fra Otrar og af fyrstinden Remana af Kobraens Hus, som forførte Khilam for at franarre ham hans magiske hemmeligheder. Remana skulle bruge forfærdelige magiske kunster til at hævne sig på sine fjender og bringe Kobraens Hus og hendes elskede tvillingebror Flavas tilbage til magten i Ascalon. Aspis foragter sin mors dekadente lyster og magtbegær, og den luksus, Remanas intriger har vundet. Derfor praktiserer Aspis streng asketisk disciplin, og kan med sin fars arv og kunster påtvinge andre de sanseintryk, hun/han nægter sig selv, og kæmper, for sin fars navn og ikke mindst sin egen stolthed, for med sine handlinger at sone sin mors grusomheder, hvilket irriterer Remana umådeligt. Dog frygter Aspis at falde i fristelse som sin far, og derigennem blive som sin mor. Frygter det... og længes! Aspis far Khilam er forlængst borte, men har dog efterladt sit barn en tryllestav, en vindtør, usmykket træstav fra hvilken overflod og pragt flyder, hvis dette er bærerens vilje.

Er Aspis mand eller kvinde? Stolt og stejl ung herre over ørkenens blændværk? Eller selvfornægtende forførerske?

Puljer

Illusioner	6	Tryllestav	5
Selvfornægtelse	*	Stolthed	4
Syndefald	*		

(**I den første af de to, der tages i brug i konflikt, har Aspis 3, og 5 i den anden*)

Regler: Man spenderer points (0 eller flere) fra én pulje for at få et tilsvarende bonus til sit terningslag, som slås med en sekssides terning. Enten slår man mod en fast sværhed (typisk fire eller mere), eller mod en modstanders slag. Den angribende/udfarende vinder, hvis slagene er lige. For at spendere points fra en pulje skal man bringe puljens tema i spil. Har man f. eks. en pulje kaldet "Vrede", skal man spille vred for at kunne spendere fra den. Man kan i nogle kapitler få adgang til nye (som regel små) puljer i spil. Alle puljer føres tilbage til udgangspunktet på karakterarket efter en novelles afslutning. Med mindre der hører en undtagelse til en pulje, kan man kun bruge fra én pulje til ét slag.
Taktik: Generelt vil man skulle slå eller bidrage til andres slag fire til seks gange i en novelle. Det vil sige, at spenderer man en hel pulje, hver gang man slår, kan man risikere at løbe tør. Omvendt kan det heller ikke betale sig at være alt for nærig, for så taber man i for mange af sine konflikter og udfordringer. Det gælder om at spendere de store, gode puljer i ét hug, der hvor man virkelig gerne vil vinde.

Legenden om …

Aspis fra Ascalon er en tragisk fortælling om barnet, der fanget mellem sin moders og sin faders verden. I desperation gik Aspis sin egen vej, en vanskelig balance mellem faderens og moderens verdener, men en som bragte Aspis fra Ascalon viden om, og i løbet af sit korte liv, oplevede Aspis riger gå til grunde, verdener opstå og guder græde over Aspis' ulykke.

Og således hændte det, da det endte med …

Sejr	Nederlag

Da solen rejste sig over Imrryrs sletter, og den sidste drage knuste menneskernes hære, svang Aspis sine forældres gaver, forenede det ufornelige og lod sit hjerte briste. Død sank dragen om, og de overlevende skænkede Aspis en grav formet af den sidste drage.

Dominique fra Glantri

Magisk speciale: Nekromanti
Klenodie: Mønt
Motiv: Stolthed/ambition

Dominique er fra magokratiet Glantri, fra fyrstendømmet Nouvelle Averoigne, hvor den dystre Dominique, med det uglamourøse talent for at omgås de dødes ånder og bringe deres legemer tilbage til en gusten parodi på livet, af de andre, muntrere troldmænd og troldkvinder regnedes for både latterlig og mistænkelig. Det brændte i den følsomme Dominiques sjæl, og i en marmorkrypt, mellem yndige statuer og grinende kranier, besluttede han/hun sig for at besejre såvel latterliggørelse som selve Døden ved at blive husket evigt: Helst med beundring for umådelige bedrifter, men skrækslagen hvisken om grufulde gerninger er vel bedre end intet. Dominique er altid stilfuldt klædt som til en højtidelig begravelse, og har fra det tabte Vieux Averoigne en magisk mønt, som har magten til at give et skin af liv til det døde, og til at besegle aftaler.

Er Dominique kvinde eller mand? Dyster heks bag slør og sorte kniplinger? Eller de dødes indædte fyrste?

Puljer

Nekromanti	6
Mønt	4
Tørst efter udødeligt ry	5
Stilfuld	4
Skamfuld	4

Regler: Man spenderer points (0 eller flere) fra én pulje for at få et tilsvarende bonus til sit terningslag, som slås med en sekssides terning. Enten slår man mod en fast sværhed (typisk fire eller mere), eller mod en modstanders slag. Den angribende/udfarende vinder, hvis slagene er lige. For at spendere points fra en pulje skal man bringe puljens tema i spil. Har man f. eks. en pulje kaldet "Vrede", skal man spille vred for at kunne spendere fra den. Man kan i nogle kapitler få adgang til nye (som regel små) puljer i spil. Alle puljer føres tilbage til udgangspunktet på karakterarket efter en novelles afslutning. Med mindre der hører en undtagelse til en pulje, kan man kun bruge fra én pulje til ét slag.

Taktik: Generelt vil man skulle slå eller bidrage til andres slag fire til seks gange i en novelle. Det vil sige, at spenderer man en hel pulje, hver gang man slår, kan man risikere at løbe tør. Omvendt kan det heller ikke betale sig at være alt for nærig, for så taber man i for mange af sine konflikter og udfordringer. Det gælder om at spendere de store, gode puljer i ét hug, der hvor man virkelig gerne vil vinde.

Legenden om …

Dominique fra Averoigne, der vandrer frygtløst blandt døde, er fyldt med eventyr på kanten til dødsriget. Da Dominique stjal hemmelighederne i Kems grave, siges det, at Dødens ældste barn forelskede sig i Dominique, og at Døden holdt Dominique ude af sit rige for, at de to aldrig skulle mødes.

Og således hændte det, da det endte med …

Sejr	**Nederlag**

Efter i to livsaldre at have samlet gravenes hemmeligheder, at have skabt en kæmpe af ligdele i Averoigne og ført en hær af dødninge gennem ørkenen til Østens riger, bankede en livstræt Dominique på Dødens porte og forlangte at få adgang. Nogen siger, at Dominique endnu banker på porten, og at det kan høres, lægger man øret til en grav, mens andre fortæller, at Dødens ældste barn i sin forelskelse listede Dominique ind i al hemmelighed.

Bilag: Sword and Sorcery-genren

Et kort essay om Sword & Sorcery-genren. Teksten er hentet næsten uændret fra de foregående versioner af **Legenden om ...**-scenarierne.

In one of these dens merriment thundered to the low smoke-stained roof, where rascals gathered in every stage of rags and tatters--furtive cut-purses, leering kidnappers, quick-fingered thieves, swaggering bravoes with their wenches, strident-voiced women clad in tawdry finery. Native rogues were the dominant element--dark-skinned, dark-eyed Zamorians, with daggers at their girdles and guile in their hearts. But there were wolves of half a dozen outland nations there as well. There was a giant Hyperborean renegade, taciturn, dangerous, with a broadsword strapped to his great gaunt frame--for men wore steel openly in the Maul. There was a Shemitish counterfeiter, with his hook nose and curled blue-black beard. There was a bold-eyed Brythunian wench, sitting on the knee of a tawny-haired Gunderman--a wandering mercenary soldier, a deserter from some defeated army. And the fat gross rogue whose bawdy jests were causing all the shouts of mirth was a professional kidnapper come up from distant Koth to teach woman-stealing to Zamorians who were born with more knowledge of the art than he could ever attain.
Uddrag fra **The Tower of the Elephant** (1933) af Robert E. Howard.

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

Sword & Sorcery ligger langt fra high fantasy-genren, som vi kender så godt fra Ringenes herre, eller fra de fleste Forgotten Realms-supplementer. Det er ikke den episke kamp mellem godt og ondt, som kaster imperier i ruiner, og lader nye riger rejse sig, men derimod er det den umiddelbare kamp for overlevelse her og nu, det gælder. Den er en genre, hvor trolddom og overtro hersker i en ellers rationel verden, og hvor trolddom er baseret på skumle kunstner og mørke pagter med væsner, hvis ælde knapt kan begribes.

Robert E. Howards Conan-historier er arketypiske inden for denne genre, men det gælder om at holde sig til de oprindelige forfattere, og ikke til andres genfortællinger i film og tegneserier, eller til andres videredigtninger af sammen da ånden i de historier meget let går tabt. Andre relevante historier er Michael Moorcocks Elric-historier og Fritz Leiberts Fafhrd and Grey Mouser-historier.

Akronologisk

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

Nærhistorisk fortid

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

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

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

[...]

Another five centuries and the Hybori peoples are the possessors of a civilization so virile that contact with it virtually snatched out of the wallow of savagery such tribes as it touched. The most powerful kingdom is Aquilonia, but others vie with it in strength and mixed race; the nearest to the ancient 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 clerics blandt spilpersonerne, og ligeledes ingen gamle, magtfulde troldmænd eller venligsindet kavaleri, som står på spring for at undsætte en. Ingen stater eller love hjælper dem, de må selv påtvinge deres omgivelser orden, mening eller retfærdighed gennem deres egne handlinger.

”Helte”

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

Det overnaturlige er mørkt og farligt

The eeriness of this lonely island, set among a million willows, swept by a hurricane, and surrounded by hurrying deep waters, touched us both, I fancy. Untrodden by man, almost unknown to man, it lay there beneath he moon, remote from human influence, on the frontier of another world, an alien world, a world tenanted by willows only and the souls of willows. And we, in our rashness, had dared to invade it, even to make use of it! Something more than the power of its mystery stirred in me as I lay on the sand, feet to fire, and peered up through the leaves at the stars. For the last time I rose to get firewood.
Uddrag fra **The Willows** (1932) af Algernon Blackwood

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

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, men der kan være intriger mellem spilpersonerne for de er ikke et party, men en flok lykkeridder, der stræber.