Legenden om ... II

Et D&D 4th ed.-scenarie i Sword and Sorcery-genren til Viking-Con 28 af Troels Ken Pedersen og Morten Greis Petersen. Scenariet er for en spilleder og fire spillere.

Illustrationer af George Whooliscroft Rhead og Louis Rhead, tekster af Robert E. Howard.

En stor tak til vore spiltestere fra både Sommerspil og Troels' seje spiltestergruppe: Anne Vinkel, Nis Baggesen, Karen Collatz, Anders Brendstrup, Lars Hentzen og Michael Nimb.

Velkommen til fortællingen om bystaten Khorajah og dens skæbne, som var i hænderne på fire lykkeriddere i en hedengangen tid, hvor mindet om Atlantis' fald endnu stod friskt, og hvor mørke afguder blev tilbedt af vilde folk, der var mere aber end mennesker.

Legenden om ... II

Legenden om ... II er tre noveller om en gruppe lykkeridderes liv og færden i bystaten Khorajah, og deres kamp mod Kobraens kult, som gennem årtier er en trussel mod bystatens frihed.

Scenariet er inspireret af pulp-litteraturens fantasy-genre kaldet Sword and Sorcery. Genren er særligt kendt for Robert E. Howards noveller om Conan, barbar, røver, hærfører og konge. En anden kilde er Fritz Leibers Lankhmar-historier om Fafhd and Grey Mouser og Michael Moorcock om Elric af Melniboné. Dette er vores andet scenarie i denne genre. Det første scenarie bestod af fire noveller, der handlede om fire eventyrere, hvis færde krydsedes fire gange i løbet af deres levetid. Den ene episode udspandt sig i byen Khorajah flere generationer efter efter novellerne i dette scenarie.

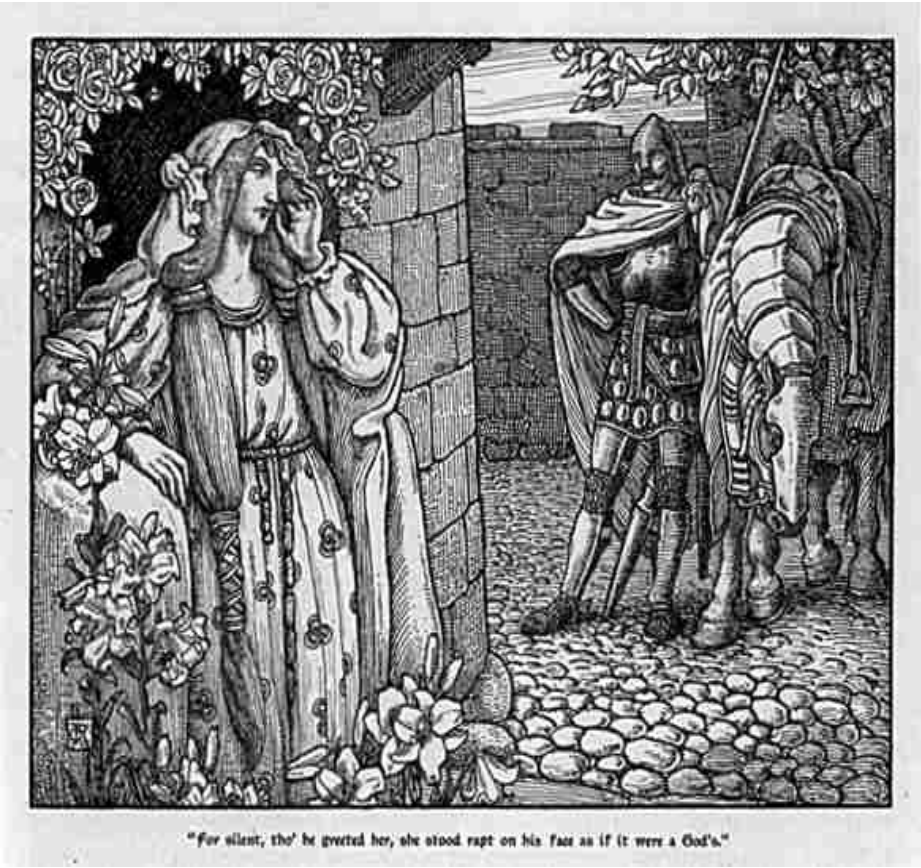
Vores scenarier er tiltænkt at blive spillet i con-sammenhænge med D&D 4th ed.-reglerne, og det sætter nogle særlige restriktioner i forhold den genre af litteratur, som vi er inspireret af. Et særligt træk er, at historierne kan fortælles i fri rækkefølge. Novellerne om Conan skal ikke læses i nogen kronologisk orden, og ideelt set kan novellerne i **Legenden om ... II** spilles i fri rækkefølge. Imidlertid er det ikke muligt med dette scenarie, når der skal spilles tre historier på seks timer i en situation, hvor vi ikke kan være sikre på, at alle spillerne er velbevandrede ud i D&D 4th ed.-reglerne, og vi har derfor på forhånd fastlagt en rækkefølge.

Legenden om ... II handler om fire lykkeridderes historie i bystaten Khorajah, der udspiller sig i samme verden, som Howards Conan-noveller. De fire lykkeriddere kommer på tværs af kobrakultens planer - de er med til knuse kultens greb om byen, de er med til at standse kultens tilbagevenden med militær magt, og siden regerer de bystaten i en livstid i konflikt med kobraens hus. Dette udspilles som tre novelle-scenarier, der er bygget op over encounters (*Kamp!*) og skill challenges (*Udfordring!*). I novellerne følger vi de fire lykkeridderes udvikling og forandring gennem de valg de træffer. Det er ikke muligt for karaktererne at blive slået ihjel i de enkelte noveller. Hvis en spilperson elimineres, er denne ude for resten af novellen, fordi vedkommende er dødeligt såret, men vender tilbage i den næste novelle. Man kan ikke omkomme førend til allersidst i scenariet, men man kan 'tabe' sine mål undervejs.

Den første novelle, **Kobraen vender tilbage!**, er historie nummer to. Den handler om, hvorledes de fire lykkeriddere advarer Khorajah mod Kobraens invasion, og hvorledes den ene af de fire bliver skæbnebestemt til at blive Khorajahs konge. Den anden novelle, **Kobrakultens fald**, er historie nummer et. Den handler om, hvorledes de fire lykkeriddere er unge og uerfarne, og netop er ankommet til bystaten Khorajah, hvor de en mørk nat ødelæggers Kobrakultens greb om Khorajah ved at

ødelægge deres tempel og standse deres menneskeofringer. Herefter begynder de fire lykkeridderes karriere i bystaten. Den tredje novelle, **Kobraens hævn**, er også den tredje historie, og den handler om hvorledes de fire lykkeriddere regerer Khorajah de næste 30 år, og hvorledes de beskytter bystaten mod Kobraens intriger, og det hele slutter med enten et attentat eller et invasionsforsøg fra kultens side.

Scenariet findes i to versioner, *drama-versionen* og *blod-versionen*. Drama-versionen udspiller de tre noveller gennem Skill Challenges/Udfordringer, og Blod-versionen udspiller novellerne gennem encounters/Kamp.


"For silent, tho' he greeted her, she stood rapt on his face as if it were a God's."

Rent spilmekanisk består gruppen af fire Human Warlords, der har hver deres specialiseringer. De fire karakterer er ca. lv 2, men vi har nedtonet mængden af evner for gøre karaktererne lettere for nye spillere at overskue. Vi har desuden tilføjet en række specialdesignede regler til karaktererne. Det ene sæt regler handler om karakterernes udvikling og deres baggrund, og de bygger på, at spilpersonerne i hver novelle har to forskellige flashback-scener at vælge imellem, og at de i flashback-scenen kan vælge mellem to forskellige effekter. Den ene giver en umiddelbar bonus, den anden er en forvandling spilpersonen gennemgår, som ændrer spilpersonen væsentligt, og som kun kan gennemføres en gang i løbet af hele scenariet. Den anden regel går på, at spillerne ruller omtrent alle terningeslag. I kamp med monstrene ruller spillerne skiftevis angrebs og forsvarsrul, og spilleder skal derfor ikke rulle nogen terninger i løbet af scenariet. Som spilleder er det din opgave at komme med dramatiske bskrivelser af modstanderne, og vi har derfor overladt terningeslagene til spillerne.

Bonusmateriale til scenariet kan findes på mgreis.wordpress.com.

Table of Contents

Legenden om ... II....2
Sword and Sorcery-genren....6
Akronologisk....6
Nærhistorisk fortid....7
Ingen hjælp udefra....8
”Helte”....8
Det overnaturlige er mørkt og farligt....9
Ikke dit gennemsnitlige fantasy-scenarie....9
Foromtale: Legenden om ... II....10
De to versioner – drama og blod....10
Om kamp....11
Velkommen til Khorajah....12
Kobraen – kult og hus....12
Spilpersonerne....12
Det spilmekaniske....12
Køn....13
De fire helte....13
Flashback....13
Første novelle: Kobraen vender tilbage....14
Blod-versionen: Kobraen vender tilbage!....14
Indledning....14
Modstandere....15
Drama-versionen: Kobraen vender tilbage!....18
Indledning....18
Anden novelle: Kobrakultens fald....21
Blod-versionen: Kobrakultens fald....21
Baggrund....21
Kampen....22
Modstandere....22
Drama-versionen: Kobrakultens fald....26
Udfordring I: Rundt i byen og finde spor....26
Udfordring II: Kampen mod kulten....29
Tredje novelle: Kobraens hævn....31
Blod-versionen: Kobraens hævn....31
I mellemtiden....31
Indledning....31
Situationen....32
Epilog....34
Drama-versionen: Kobraens hævn!....35
Bilag....39
Menu....40
Roshan, forklædt som ædel ridder....40
Morias, mellem ridderære og mørkets magter....40
Eryxo, profetiens blodige våben....40
Ago, den længselsfulde barbar....40
Flashbacks til Legenden om... II....41
Flashbacks fra ”Hornet på Ishtarbjerget”....41
Flashbacks fra ”Kobrakultens fald”....43
Flashbacks fra ”Kobraens hævn”....45
Ægtefæller....47

Løvens Hus....47
Påfuglens Hus....47
Ørnens Hus....48
Hestens Hus....48
Teenagebørn....49
Roshan/Metrius af Løvens Hus....50
Roshan/Metrius af Løvens Hus....51
Morias af Ravnens Hus....53
Morias af Ravnens Hus....54
Eryxo....56
Eryxo....57
Ago fra Kimmeria....59
Ago fra Kimmeria....60

Sword and Sorcery-genren

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

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

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

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

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

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

Akronologisk

Conan-historierne er ikke skrevet kronologisk, og de skal heller ikke læses kronologisk. Som læsere ved vi, at Conan begynder sit liv som barbar, og at han i sin levetid både er røver, pirat og lejesoldat, indtil han ender sin karriere som konge. På samme måde er både rækkefølgen og kronologien fri mellem de fire legender i scenariet, da de alle sammen udspiller sig et sted mellem den indledende og

den afsluttende historie.

Nærhistorisk fortid

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

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

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, eller intriger mellem spilpersonerne.

Foromtale: Legenden om ... II

I 1903 foretog briten William James II en ekspedition til Syrien for at udgrave højen Tell Sabir Khirbet. Han var inspireret af Heinrich Schliemanns udgravning af Troja i 1870'erne, hvor Schliemann fandt 3500 år gamle guldskatte, og beviste at bag myterne lå en historisk kerne. William James III gravede 4 meter ned og afdækkede derefter højens øverste syv lag af ødelagte byer. Efter fire måneders udgravninger nåede ekspeditionen til et ældgammelt lag. Den nat forsvandt graverne fra lejren, og William James III offentliggjorde aldrig sine fund. I hans familie har man siden da videregivet i arv Williams hemmelige notater om fundet, der fortæller om grundlæggelsen af kongeslægten Mokai af Khorajah i det niende århundrede efter Atlantis' fald.

Hornet gjalder. Kongeslægten Ashmoides storhed står for fald, og hære marcherer mod byens mure, da fire unge lykkeriddere, gerrige efter hæder, fulde af vovemod, styrter af sted mod Ishtarbjergets tinde for at varsko byen. Her finder de kimen til den ny kongeslægt.
Lukoworgos' tempel. Præsten Irbine bringer dyre ofre til sin afgud, som han ærer i det skjulte. Jomfruer klædt i hvidt bringer uvidende deres eget blod som offer, og om natten bruger Irbine sin afguds magt til at holde Khorajah i et tyrannisk greb. Men fire lykkeriddere vil det anderledes.
Kong Mokai I's arv. Kong Mokais styre var præget af årtier med velstand og succesfulde erobringer, men det styrets sidste årti plages af oprør, intriger ved hoffet og attentater mod kongen. Hvilken arv efterlod Mokai I sig?
"Legenden om …" er et D&D 4th ed.-scenarie bestående af tre små historier for fire spillere og en spilleder. Erfaring med D&D 4th ed. ikke nødvendigt. Forventet varighed er seks timer.

De to versioner – drama og blod

Drama-versionen består af tre udfordringer. I første novelle er det en udfordring om at nå til toppen af Ishtars bjerg i tide og blæse i byens store varselshorn og derved advare Khorajah mod kobraens forestående invasion. I den anden novelle er det en udfordring om at nå frem i tide og standse kobraens menneskeofringer, og i tredje novelle er det en udfordring, der spænder sig over en hel livstid, hvor vi følger de fire lykkeridderes regeringstid og kampe mod kobraen.
Blod-versionen består af tre kampe. I første novelle er det et langt løb forbi forskellige fjendtlige enheder hele vejen op til toppen af bjerget, hvor hornet venter. I anden novelle er det en kamp mod kulten inde i Kobra-kultens tempel, og tredje novelle er det afgørende slag mod kobrakulten på en slagmark uden for byens mure.
Alt efter interesse og tid kan I enten spille drama-versionen, blod-versionen eller kombinere dem. Første novelle er enten et encounter eller en Skill Challenge, mens de to andre noveller kan kombineres til enten encounters eller skill challenges, eller som både skill challenges og encounters.

Uanset hvilken version eller kombination I spiller, er der også de fire lykkeridderes egne fortællinger. Gennem flashback-scenerne og spillernes valg får I også fortalt en helt særlig historie.

Om kamp

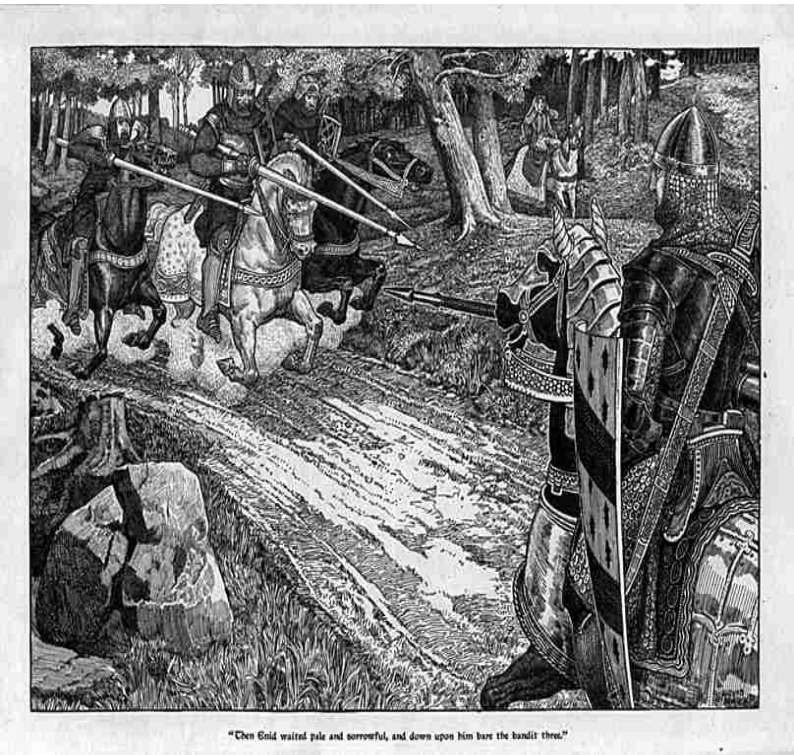
Med hensyn til kamp er det vigtigt for både spilleder og spillerne at holde sig D&D 4ths karakter for øje: Arbejder man sammen, er man meget, meget sejere, end hvis man hver især forsøger at køre sit eget show. Gør ikke modstanderne smartere end de er (nogen af dem er ret smarte!), og hån spillerne lidt, hvis de spiller dumt og ukoordineret.

Kort

Der følger et A3 kamp-kort med til hvert scenarie. Velkommen til 4th edition D&D, I får brug for kortet. Som spilleder vil det være smart, om du medbringer et udvalg af figurer eller brikker i forskellige farver og former (plyndr f. eks. et brætspil såsom RISK, der har et godt udvalg). Kortet er åbent på bordet. Intet holdes skjult.

Husregler i kamp

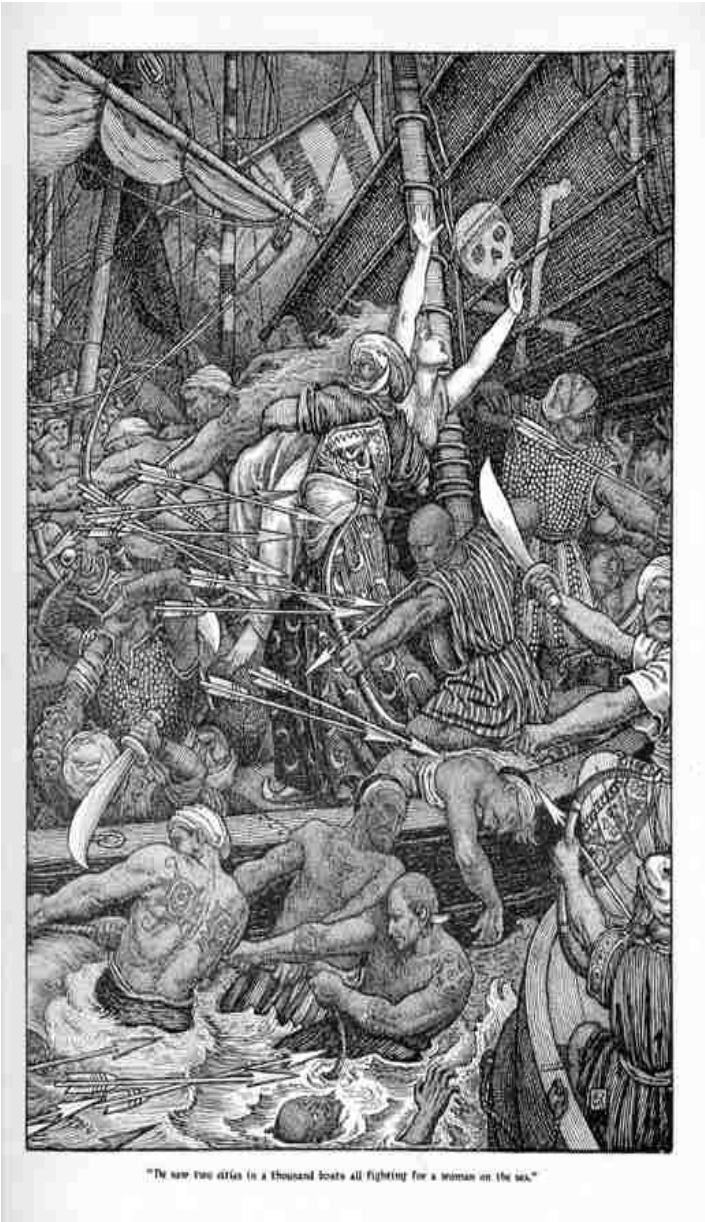
I kamp bruges en meget vigtig husregel, som understreger at Vore Heltes skæbne ligger i spillernes hænder. Spillerne slår alle terninger! Derfor er både angreb og forsvar for spillerne formuleret som en bonus til deres d20. Omvendt anvender alle modstandere faste værdier. Således kan en modstanders angreb hedde ”16 vs. AC”. Det siger spilleder til spilleren, som så slår en terning og lægger sit AC- bonus til. Spilleren vinder altid, når det står lige. Spilleren slår også skade på sig selv, og saving throws og recharge-slag for fjender bør slås af den spiller, der henholdsvis har udsat dem for effekten eller sidst lidt dét angreb. Det holder også spilleder fri til at koncentrere sig om overblik og stemning.


"Then Enid waited pale and sorrowful, and down upon him bare the bandit three."

Løst initiativ i kamp

Alle modstanderne kommer på én gang, på et fast tal. I første runde har de spillere, som har vundet initiativ over modstanderne, tur, så har modstanderne, og derefter har alle vore helte tur og må selv bestemme deres rækkefølge. Og så modstanderne, osv.

Velkommen til Khorajah


"Ye saw two cities in a thousand boats all fighting for a woman on the sea."

Riddere og skønjomfruer, grever og baroner, turneringer og slotte. Paladser med duftende haver, karavaner, der bærer berusende røgelse gennem ørkenen under trussel fra vilde beduiner, intriger blandt kurtisaner og eunukker i de svale søjlegange. For længe siden huggede Kothiske riddere med deres sværd et stykke ud af de shemiternes land, og skabte derved bystaten Khoraja. Siden er de selv blevet påvirkede af Østens luksus og intriger, og i khorajernes hjerter foregår en stadig kamp mellem deres erobrende forfædres dristige og brutale ridderskikke fra Nord og Vest, og deres erobrede forfædres luksuriøse og snedige vaner fra Syd og Øst. Sammen har de skabt en prægtig civilisation, men den balancerer altid på kanten af forfald og undergang. Tænk normannernes Sicilien eller El Cids Valencia, eller Kongeriget Jerusalem (uden korstog).

Kobraen – kult og hus

Bystaten Khorajah er truet af Kobraens kult og Kobraens hus. Organisationen er dels en religiøs kult, der tilbeder en dæmonisk afgud, og de holder bystaten i et jerngreb gennem deres menneskeofringer. Det er også et adelshus, en ældgammel slægt, der har slægtsmæssige alliancer til sydens Shem, hvor slangekulte er almindelige. Efter at deres kult-aktiviteter er blevet standset, forsøger de gennem intriger, erobringer og knive i natten at tilbageerobre magten over Khorajah.

Spilpersonerne

Det spilmekaniske

Spilpersonerne er bygget på 28 build points, og har fået lov at købe dex og wis til halv pris, fordi de er så ligegyldige for warlords. Desuden er en af deres tre at-will powers blevet byttet til en bonus Skill Training feat.

Powers markeret med * er fra supplementet **Martial Power**. Færdigheden markeret med ** er fra ”gratis” Skill Training.

Køn

Alle spilpersonerne kan være såvel kvinder som mænd. I hyboriske riger som Khoraja er det ikke skik, at kvinder kæmper. Når de gør det alligevel er de som regel barbariske udlændinge, excentriske adelige eller forklædt som mænd. Vore Helte er enere, som kan slippe af sted med at bryde konventionerne. Det betyder ikke, at konventionerne ikke eksisterer.

De fire helte

Roshan, forklædt som ædel ridder

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

Morias, mellem ridderære og mørkets magter

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

Eryxo, profetiens blodige våben

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

Ago, den længselsfulde barbar

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

Flashback

I begyndelse af hver novelle skal hver spiller have oplæggene til sine to mulige flashbacks udleveret. Spilleren kan bruge dem til at udløse et reroll eller en forvandling. Forvandling forstået som en dramatisk omvæltning i karakterens personlighed og motivation. I *udfordringer* giver forvandling en automatisk succes, i *kamp* giver det adgang til den specifikke (og ret vilde) power, hver karakter har. Det er nødvendigt, at scenen spilles for at opnå effekten. Man klipper ud af hovedscenen og tager et flashback. Spilleren forklarer kort oplægget, inklusive hvad de andre karakterer laver og hvordan det ender og deler de andre roller ud til de andre spillere, og så spilles scenen, gerne kort og skarpt. I Blod-versionen er det faktisk her, en god del af det egtl. rollespil ligger. Meningen er at spillerne skal forholde sig til deres karakterers motivation og træffe valg mht. hvorfor de gør, hvad de gør (hvad de overordnet gør er jo pænt fastlagt). En del af tanken er også "økonomi": Novellerne sætter Vore Helte under pres for, at vælge mellem det de er (medsamt statiske bonusser), og det de kan blive (medsamt en engangs-effekt), ved at udfordringerne/kampene simpelt hen er svære.

Første novelle: Kobraen vender tilbage

Blod-versionen: Kobraen vender tilbage!

"Look'd the fair queen, but up the vale of Ilsh—till she saw them come."

Indledning

Vore Helte, fire erfarne riddere i det lille kongerige Khorajas milits, sidder under månens segl omkring et lejrbål i de nordlige bakker. Et stykke væk er deres fyrretyve fodsoldaters lejrbål. Deres overordnede, den fordrukne **Sargos af Leopardens Hus**, sover sin fuldemandssøvn. De fire gode venner snakker om deres oplevelser, om **kong Sidetes** alvorlige sygdom og om Ishtar-oraklets profeti: ”Den bliver Khorajas næste hersker, som frelser byen ved at blæse i Hornet på Ishtar-bjerget.” Nævn også at Kobraens Hus, som Vore Helte var med til at sende i eksil, nu igen mistænkes for at ville styrte **kong Barakai** og rane magten ved vold og komplot. Lad dem snakke og spille gode, gamle venner i lidt tid, før du sætter selve kampen i gang:

I dalen under sig hører de larm i natten, og under sig ser de en vældig hær, som, netop da de ser ned over den, skifter deres Kobra-bannere ud med nogle rigets trofaste Huse: Løve, Leopard, Grævling og Påfugl. De usle bedragere vil udgive sig for at være den hær, kongen havde sendt ud mod Koths grænse. Kun ved at galloppere gennem natten til Ishtar-bjerget og blæse i det store horn kan de frelse byen fra Kobraens Hus og dets usle lejesvende! De er nødt til at efterlade deres fodfolk og den fordrukne Sargos. Tager de ham med, styrter han i en kløft i mørket. De kæmper sig gennem natten, over bakkerne, forbi patruljer af Kobraens usle lejesvende. Kort før daggry når de frem til Ishtar-bjerget, netop som den forræderiske hær er på vej over sletten mod byporten. Hver gang de tøver og lurepasser, så pres dem med at fjenden snart når frem til den intetanende by.

Kampen starter, da Vore Helte er steget af deres udmattede heste et stykke oppe ad bjerget, og begiver sig op ad den gamle ceremonivej til hornet. Da opdager de, at vejen er bevogtet af Kobraens håndlangere! Lad dem slå initiativ og efter tur stille sig op i opmarchfeltet,og mind dem om profetien: Den, som blæser i hornet, bliver hersker. Trapperne er difficult terrain. Der er rækværk, så hvis man vil skubbe folk ud over, får de +2 på deres Saving Throw og vælter ikke, hvis de klarer det. Fejler de, ryger de et niveau ned og tager 3d10 i skade.

Fjenden står stillet op som beskrevet, men du behøver ikke vise dem, før Vore Helte kan se dem. Nedenfor den 2. trappe står en ussel lejesvend med to savlende krigshunde. De angriber vore helte så de rammer dem omring toppen af 1. trappe. Imens regner amazonen på afsatsen efter 3. trappe pile ned over Vore Helte. Hun bevogtes af to usle lejesvende på de øverste felter af trappe 2, som bliver stående og kæmper. Når de falder, trækker amazonen sig tilbage, stadig skydende pile og dækket af sin søster mellem statuerne på det øverste niveau. Så snart en af Vore Helte slutter sin tur på eller forbi øverste felt af trappe 4, starter den store sten i indhakket på øverste niveau med at rulle med en far på seks felter i runden og ignorerer difficult terrain. Er amazonen på en eller anden mærkværdig måde overlevet indtil nu, bliver hun knust af stenen, mens hun står med ryggen til og skyder pile, vanvittigt leende. To kobra-riddere og to usle lejesvende følger efter den i to felters afstand, så godt de kan. I den første alkove over 5. trappe lurer en ussel lejesvend. Man kan først se ham, når man står ud for ham. I den anden alkove lurer den stygiske giftmorder, som gør sit bedste for at myrde den første af Vore Helte, der kommer forbi stenen. På øverste niveau står den sidste amazone mellem statuerne og skyder, den sidste usle lejesvend på det venstre af de øverste felter af 6. trappe (set nedefra), og den sidste kobra-ridder foran hornet, i det felt hvor man skal stå for at blæse i hornet. Der står han og håner Vore Helte for at være for sent på den netop som byporten åbner sig for fjenden...

Det er en Standard Action at blæse i hornet. Husk Action Points og flashbacks.

Husk at få kampen til at komme til live med sprøjtende blod, fjendernes udråb og ceremonivejens statuer og relieffer af konger, dronninger og den svulmende skønne gudinde Ishtar.

Modstandere

2 krigshunde (level 1 minions), 8 usle lejesvende (level 3 minions), 2 amazone-overløbere (level 7 minions), 1 rullende sten (level 4 obstacle), 1 stygisk giftmorder (level 3 lurker), 3 kobra-riddere (level 3 soldiers).

Bemærk: Også modstandernes angreb er passive værdier, som Vore Helte slår deres aktive forsvar mod.

Krigshunde (2) Level 1 minions
Initiative 14 HP: 1 (forbiere skader dem ikke)
AC 15 Fort 13 Ref 15 Will 12
Speed 8
Melee Attack: standard, at-will, 17 vs. AC, hit: 4 damage
Stikord: Piggede bronzehjelme, savlende kæber
Taktik: De løber hen foran deres fører og overfalder Vore Helte omkring toppen af første trappe

Usle lejesvende (8) Level 3 minions

Initiative 13 HP: 1 (forbiere skader dem ikke)

AC 18 Fort 15 Ref 13 Will 12

Speed 6

Melee Attack: standard, at-will, 17 vs. AC, hit: 5 damage

Stikord: sværd & skjold, sortsmuskede, snerrende

Taktik: De angriber med stor iver og dør i panik. Er der en leder, holder de sig til denne.

Amazone-overløbere (2) Level 7 minions

Initiative 18 HP: 1 (forbiere skader dem ikke)

AC 21 (23 mod afstands-angreb fra lavere niveauer) Fort 16 Ref 18 Will 15

Speed 6

Melee Attack: Standard, at-will, 17 vs. AC, hit: 4 damage

Ranged Attack: Standard, at-will, range 20/40, 21 vs. AC, hit: 6 damage

Stikord: svungne horn-buer, fordrukne, dreadlocks, to søstre

Taktik: De holder sig på afstand og skyder. De trækker sig tilbage og skyder, og er villige til at tage imod Opportunity Attacks for at slippe væk.

Den Store Rullende Sten Level 4 Obstacle

Initiative 11 2x2 felter, usårlig

Speed 6 Den bevæger sig usvigeligt sikkert 6 felter frem på sin tur.

Melee Attack: som en del af movement. 21 vs. Reflex. Hit: 2d6 skade, og hvis en modstander står op: Push 2 og knock prone. Miss: Knock prone. Den kan godt angribe flere gange, hvis den flere gange rykker ind i en persons felt. Den får et ekstra angreb, hvis den slutter tur i éns felt, og man er Immobilized, hvis den slutter tur mens man er prone i dens felter.

Modtræk: Med movement nok til at rykke forbi den og et klare Athletics DC 22 kan man rykke forbi den. Misser man sit check, bliver man automatisk ramt, når man rykker ind i dens felter. Et DC 27 Athletics check kan vælte den ud over kanten og ned på næste niveau.

Stikord: Rumlende torden, uafvendelig som skæbnen, kunstfærdige relieffer langs Ishtars vej fører stenen frem.

Stygisk giftmorder Level 3 Lurker

Initiative 19 HP: 37 Bloodied: 18

AC 18 Fort 14 Ref 16 Will 14

Speed 6 OR shift 2 as a move action

Melee Attack: Standard, at-will, 19 vs. AC, Hit: 1d4+3 damage (+2d6 med Combat Advantage)

Knivkast: Standard, encounter, range 5/10, 19 vs. AC, Hit: 1d4+2 damage (+2d6 med Combat Advantage).

Giftdryppende krumkniv: Standard, encounter (recharge 5, 6), 19 vs. Reflex, Hit: 1d4+3 damage (+2d6 med Combat Advantage) OG slow og 5 ongoing poison (save ends both).

Udfald fra skyggerne: Minor action, encounter, effekt: giftmorderen får Combat Advantage ved at angribe ud af en alkove.

Sky af purpur-lotus-pulver: Standard, encounter, Close Blast 3. Dem som starter tur i skyen eller går ind i den bliver angrebet: 17 vs. Will. Hit: Dazed (save ends).

Stikord: Grå gevandter, mørklødet skaldepande, nedrigt smil, giftdryppende krumkniv.

Taktik: Lurer i sin alkove, og gør derefter sit bedste for altid at udflankere. Trækker sig tilbage når giftkniven er brugt og det bliver for risikabelt at få Combat Advantage, og forsvarer det øverste niveau med lotuspulver, mens han forgifter kniven på ny.

Kobra-riddere Level 3 Soldiers

Initiative 17 HP: 47 Bloodied: 23

AC 20 Fort 17 Ref 15 Will 15

Speed 5

Melee Attack: Øksehug. Standard, at-will, 20 vs. AC, Hit: 1d10+3 damage OG slowed & marked indtil slutningen på kobra-ridderens næste tur.

Kobraens knusende hug: Standard, encounter (recharge 5, 6), 18 vs. fort, Hit: 2d10+3 damage OG push 1 og knock prone.

Stikord: Ringbrynjer og kobra-skjolde, barske øjne glitrer i hjelmens skygger, krum-bladede stygiske stridsøkser, skarpe ordrer til lejesvendene og hånlige udfordringer til Vore Helte.

Taktik: De går lige på og hårdt, og sparer deres allierede ved at Marke modstandere. Den sidste af dem forsvarer Hornet til døden.

Drama-versionen: Kobraen vender tilbage!

Udfordringen er et kapløb, fælles mod tiden, og indbyrdes spillerne imellem. Reglerne, helt generelt: Udfordringen går i ”runder”. En runde er defineret ved, at alle har slået ét slag, enten assist eller hovedslag. I hver runde må spillerne selv om rækkefølgen.

Fælles og samlet gælder det for spillerne om at opnå otte succeser, før de får tre nederlag. Hovedslagene har en sværhed på 20, og til hvert hovedslag kan forsøges ét assist-slag med en sværhed på 15. Hvis det lykkes, får hovedslaget et bonus på +2. Hvad end folk forsøger skal give mening inden for fiktionen. Hvis idéen er lidt smådum, kan du give -2 på slaget (og gøre højlydt opmærksom på det), hvis idéen er fuldstændig idiotisk, kan du lade forsøget give automatisk succes for hovedslag, eller -2 på hovedslaget for assists. Samlet er odds imod spillerne, eller ville være det hvis ikke de havde op til fire re-rolls i form af flashbacks.

Individuelt får spillerne én succes i kapløbet, og rykker deres brik ét felt op ad Ishtar-bjerget, hvis de opnår 18 med en assist, eller 20 med et hovedslag. Hvis nogen står lige i slutningen af sidste runde, afgøres det med Diplomacy-slag, hvem der udstråler størst kongelig autoritet og ender med at træde frem og blæse i hornet.

Indledning

Vore Helte, fire erfarne riddere i det lille kongerige Khorajas milits, sidder under månens segl omkring et lejrbål i de nordlige bakker. Et stykke væk er deres fyrretyve fodsoldaters lejrbål. Deres overordnede, den fordrukne **Sargos af Leopardens Hus**, sover sin fuldemandssøvn. De fire gode venner snakker om deres oplevelser, om kong Sidetes alvorlige sygdom og om Ishtar-oraklets profeti: ”Den bliver Khorajas næste hersker, som frelser byen ved at blæse i Hornet på Ishtar-bjerget.” Nævn også at Kobraens Hus, som Vore Helte var med til at sende i eksil, nu igen mistænkes for at ville styrte kong Sidetes og rane magten ved vold og komplot. Lad dem snakke og spille gode, gamle venner i lidt tid, før du sætter selve udfordringen i gang:

I dalen under sig hører de larm i natten, og under sig ser de en vældig hær, som, netop da de ser ned over den, skifter deres Kobra-bannere ud med nogle rigets trofaste Huse: Løve, Leopard, Grævling og Påfugl. De usle bedragere vil udgive sig for at være den hær, kongen havde sendt ud mod Koths grænse. Kun ved at galloppere gennem natten til Ishtar-bjerget og blæse i det store horn kan de frelse byen fra Kobraens Hus og dets usle lejesvende! Udfordringen går i gang. (De er nødt til at efterlade deres fodfolk og den fordrukne Sargos. Tager de ham med, styrter han i en kløft i mørket.)

Rent praktisk når de frem til bjergets fod efter deres 4. succes.

1. krise: En kløft. De er nødt til at få hestene med for at nå det bagefter, men de er nødt til at finde en sti i mørket og trække hestene op. Hovedslaget: Athletics.

2. krise: At haste gennem natten. Tru dem med, at den fjendtlige hær er kommet foran dem nede i dalen og snart vil strømme ud på sletten. Buskads sønderriver dem, ofte er de nødt til at stå af og trække. Hovedslag: Endurance.

3. krise: En fjendtlig patrulje. En gruppe fjendtlige ryttere, et dusin nemediske lejesvende. Hovedslaget kommer an på Vore Heltes fremgangsmåde. Bluff (list) eller Intimidate (rå vold)?

4. krise: Hen over det åbne stykke foran bjerget, og bag dem dukker en håndfuld fjendtlige riddere op, ikke simple lejesvende, men hærdede riddere af Kobraens Hus, med grumt krumme stygiske stridsøkser. Og udmattelsen er begyndt at melde sig. Hovedslag: Endurance.
(Ekstra krise, hvis de har klokket i det: Kamp mod ridderne)

Foran dem tårner Ishtarbjerget sig op, mørkt mod den blegnende stjernehimmel, som snart vil fordrives af solen, der lurer under den gyldent slørede østlige horisont. Og fjenden vælter frem over sletten mod de intetanende vagter ved byporten... På bjerget er man nødt til at slå mod en krise, indtil man kommer forbi.

5. krise: Ceremoniporten ved bjergets fod bevogtes af en deling fjendtlige tropper. De kan møde dem i kamp (Bluff/Intimidate), eller de kan tage den lille sti som fører op ad bjerget skyggefulde vestside, og først støder til ceremonivejen halvvejs oppe (Athletics for at klatre). Hestene må under efterlades, hvis de tager stien.

6. krise: Fælden. Vore Helte kan helt sikkert huske, at der er et eller andet hemmeligt forsvarsværk, men hvad, og hvordan undgår man det? Et af Ishtar-bjergets ældgamle forsvarsværker er en gigantisk rullesten, som netop passer til ceremonivejen. Man kan undgå den ved at kaste sig ind i visse alkover bag gamle konger og dronningers statuer. Men hestene kan kun flygte fra den. Hovedslag: History.

7. krise: Den stygiske troldkarls sortekunster. Netop som vejen mod toppen og hornet lader til at være klar, træder en høj, tynd, mørklødet mand i flagrende grå gevandter frem på et fremspring højt over dem. Hans vinger en stav med et gyldent kobrahoved, og en sværm af store græshopper slår ned over Vore Helte! Hovedslag: Arcana (for at vide hvordan man driver trolddomssværmen væk, fx. med sølvmønter?) eller Endurance for at tage det som rene, rå helte.

8. krise: Duften af purpurlotus. De har kæmpet sig forbi græshopperne og er næste nået op til toppen, og i byen er portvagterne ved at åbne porten for den forklædte hær. Netop da træder troldkarlen frem med en stor pung af purpur-silke, og kaster en håndfuld af indholdet op i luften, hvor det som en sær, glitrende sky bliver ført af vinden ned mod Vore Helte. Det er den berusende pollen fra purpur-lotusen!

Hovedslag: Arcana eller Endurance (det modsatte af før?). Eller noget andet, hvis de har en fantastisk idé. Enten kan de dræbe troldkarlen uden videre som afslutning, eller også bliver han med en sindssyg latter til en sværm af græshopper, som flyver væk.

Konklusion: Har de klaret det, advarer de portvagterne i tide, ellers lyder advarslen først da fjenden er på vej ind i byen, og det kommer til en blodig kamp, der brænder den halve by af, før fjenden kan fordrives.

Den af vore helte, som vandt kapløbbet, bliver efterfølgende gift med enkedronning **Nashira af Løvens Hus**, eller med hendes svagtbegavede fætter **Grev Marakal**, og hersker i mange år, mens Kobraens Hus fra deres eksil i Stygia sender spioner og mordere ud for at undergrave Khoraja.

Anden novelle: Kobrakultens fald

Blod-versionen: Kobrakultens fald

Baggrund

Vi er tilbage i lykkeriddernes ungdom. De er ved at få en forståelse for byen Khoraja, og de har sandet, at det er en by grebet af angst. Kobrakulten holder byen i et jerngreb. Sætter nogen sig op imod kulten, finder de deres sønner og døtres lig flydende i floden den næste morgen, skænket til Kobrakultens afgud.

Kobrakultens tempel, **Lukoworgos' tempel**, hvor **yppersteepræsten Irbine** skænker jomfruers blod til kulten, ligger skjult et sted i Khoraj. Det hviskes, at templet kun findes om natten, når solen er skjult bag bjergene i vest.

Det er tæt på solnedgang. Byens gader er ved at tømmes, men lidt hurtigere end ellers. Det er kultens nat i nat, og ingen vil være på gaderne i nat. Det er for farligt. De fire lykkeriddere er stadig fremmede nok i byen til ikke at genkende tegnene. De sidder på kroen Den stejlende hingst, hvor de smukkeste slavinder danser til gæsternes fornøjelse, men i nat er deres dans ikke så ophidsende, som den plejer. Publikum er ikke så vild og festligt, som det plejer.

Kan man ikke få tiden til at gå med at kigge på pigerne, så kan man prale med sine gerninger fra før man ankom til Khoraj. De fire lykkeriddere sidder med velskænket øl og vin, højtlydt grinende over hinandens tidligere oplevelser.

Her overlader spilleder det til spillerne, at spille deres roller. Opfordr dem til at komme med 'gode' historie om hver deres tidligere oplevelser. Hvis de går i stå, kan du ægge dem med spørgsmål fra nysgerrige tjenerinder og danserinder, som ikke kan lade være med at flokkes ved det ene bord, hvor humøret er højt.

Efter nogen tid, når spillerne har fået udvekslet det nødvendige, og spillerne er begyndt at kigge efter et plot, er det tid at tage roret igen. En person henvender sig til gruppen, det kan enten være den vise men sorgfulde **danserinde Zenara** eller den gamle **lejesoldat Tolanthes**, der kun har en hånd og et øje, men den gnist, der er i hans øje, viser, at han er en farlig mand. Zenara eller Tolanthes henvender

sig til lykkeridderne, måske fordi de kommenterer på den trykkede stemning i byen, måske fordi vedkommende sanser, at de fire personer har en storslået skæbne foran sig. De får at vide, at alle er nervøse i aften, for det er nymåne, og ved nymåne kidnapper Kobrakulten unge mænd og kvinder og ofrer dem levende til deres afgud i Lukoworgos' tempel. Ingen tør sætte sig op imod dem, da de har familie at miste, men de fire lykkeriddere har ikke sådanne bånd, så måske det var en sag for dem?

Lukoworgos' tempel 'findes' kun om natten, da kulten sniger sig ind i andre templer, og indretter dem til kultrum. Ved grundigt benarbejde kommer de fire lykkeriddere på sporet af kulten (egentlig en skill challenge, men ikke i denne version), og de trænger ind i et mørklagt tempel. Ved porten har de slået et par kobravagter ned, og de er nu trængt ind i kultrummet.

En kanal løber tværs gennem kultrummet, og den fører ud i floden uden for byen. I morgen vil man kunne finde kultens ofre flydende der. Lokalet er oplyst af fakler, der hænger langs væggene. Der er dunkelt i lokalet, og skyggerne er lange. På den anden side af floden på en stor stenblok er anbragt Kobrakultens afbildning af deres afgud. En kæmpe broncestatue udformet som en kobra klar til hug. Hovedet luder ind over kanalen og i det åbne kamp anes en lang kløftet tunge.

Ved siden af statuen står Ypperstepræsten Irbine og kalder sine ofre til sig. Hallen er fyldt med unge mænd og kvinder iklædt intet andet end lange, hvide rober i tyndt stof, så man kan ane deres nøgne kroppe indenunder. De har blomsterkranse på hovedet, og blomster i hænderne, som de er på vej til kanalen med for at skænke til vandets guddom. Ser man nærmere efter, kan man se det blanke blik i deres øjne. De er hypnotiserede.

Det er først, da lykkeridderne står mellem de hypnotiserede ofre, at de bemærker kultisterne, som har opholdt sig i skyggerne, og nu blander sig i folkemængden.

Kampen

Lykkeridderne befinder sig midt i en flok af hypnotiserede ofre og kultister. Skjult i flokken er to offerpræster, der er særligt i stand til at skjule sig. På den anden side af kanalen befinder Irbine sig sammen med statuen. Statuen er en "fælde", men den luder ind over kanalen, og den har et reach angreb, der går trextre felter ind på den anden side af kanalen. Angrebet er dens tunge, der er i virkeligheden er en enormt lang bølget klinge, der spidder sine ofre og trækker dem ned i kanalen.

Modstandere

8 kultister (level 1 minions), 16 hypnotiserede ofre (level 1 minions), 2 blodpræster (level 1skirmisher), ypperstepræsten Irbine (level 2 controller (leader)) og Broncestatuen af kobrakultens afgud (level 2 trap)

Kultister (8) minion lv1

Initiative 14 HP: 1 (forbiere skader dem ikke)

AC 16 Fort 13 Ref 14 Will 13

Spd 6

Atk 16 vs AC, Dmg 4 - slangeformet daggert

Stikord: Klædt i flagrende rober, der er frisk blod omkring munden, og et vanvittigt blik i øjnene.

Taktik: De bevæger sig hele tiden ind og ud mellem de hypnotiserede ofre.

De hypnotiserede ofre (16) minion lv1

Initiative 10 HP: 1 (forbiere skader dem ikke)

AC 10 Fort 12 Ref 12 Will 10

Spd 4

Melee Attack: standard, at-will Gribe fat i folk - 14 vs Reflexes; DMG -1 speed (indtil slutningen af targets tur) - hvis flere ofre får grebet fat i en person, kan denne blive reduceret helt til Spd 0.

Weakness: Vækkes af hypnosen (Spilperson kan ruske et offer ud af hypnosen - minor action Str vs Will, eller standard action automatisk succes).

Stikord: Kun iført lange, hvide rober, kan man let se deres sårbare, nøgne kroppe under det hvide stof. På hovedet bærer de en laurbærkrans. De er fjerne i blikket, stirrer hengivent i retning af afguden, mens de svajende bevæger sig hen imod den, mens de med et saligt smil på læberne prøver at trække folk med sig.

Taktik: De bevæger sig stødt i døden, mens de prøver at trække ikke-kultister med sig. De ødelægger Vore heltes mobilitet,

Blodpræsterne (2) skirmisher lv 1

Initiative 14 HP: 30

AC 16 Fort 13 Ref 14 Will 13

Spd 6

Melee Attack: standard, at-will16 vs AC, dmg 1d6+2 - slangeformet daggert

Evner:

- Skjule sig i mængden [immediate interrupt; at will; When targeted by melee or missile atk] - blodpræsten bytter plads (shift) med en tilstødende minion (begge typer).
- Offerhug, der trækker blod [standard, encounter] - 16 vs AC, dmg 1d6+2 & dazed indtil slutningen af blodpræstens næste tur.
- Combat advantage: +1d6 extra damage

Stikord: ligner til forveksling en regulær kultist, indtil de afslører, at de er langt farligere med en daggert.

Taktik: De gør deres bedste for at være umulige at angribe ved konstant at befinde sig inde mellem kultisterne.

Yppersteepræsten Irbine Controller lv 2 (leader)

Initiative 14 HP: 40 1 action point

AC 15 Fort 13 Ref 15 Will 16

Spd 6

Atk 16 vs AC, dmg 1d6+2 - slangeformet daggert

Evner:

- Lotusblomsterstøv [encounter, recharge 6, ranged 10, blast 1]
    - skaber en sky af støv, som bliver hængende resten af kampen. Støvskyen giver en smule cover (angreb igennem eller i skyen har -2)
    - Støvet lavet et angreb imod alle, der begynder deres tur i skyen, eller som bevæger sig ind i skyen (Atk 17 vs Will. Target is slided out of the cloud). Støvet forvirrer folk, og de 'farer' vild i skyen. Spilleder bestemmer hvor spilpersonerne kommer ud og vice versa. Slanger (standard atk)
- Irbine bærer på en række slanger inden under sin pragtfulde robe. Han kan hver runde tage en frem, som han kan angribe med eller kaste efter folk. Slanger, der er blevet kastet kryber bort bagefter.
    - Atk 15 vs AC, ranged 5/10, dmg 1d6 + poison (ongoing 5)
- Hypnotisk blik [Immediate reactive, when targeted by melee, recharge 5,6]
    - Irbine fanger sin modstanders blik og hypnotiserer vedkommende. Irbine er 'usynlig' over for sin modstander indtil slutningen af næste tur (GM kan evt. beslutte, at spilpersonen på Insight DC 15 gennemskuer dette, og vedkommende kan foretage et angreb i blinde mod Irbine).

Stikord: Klædt i smaragdgrønne voluminøse klæder, iført en masse guldsmykker formet som slanger. Omkring øjne og læber er anbragt kohl, grøn og gylden make-up, som fremhæver hans hypnotiske bliks intense skær. Hans blik rummer et mål af beregnende vanvid.

Taktik: Befinder sig nede ved statuen, hvor han kan bruge sine angreb i kombination med statuens angreb, hvor også kultens ofre begynder at samle sig.

Broncestatuen af kobrakultens afgud (fælde)

Initiative 20

Melee attack: standard, at-will 17 vs AC, Dmg 2d6+3+spidde+slide, reach 3

- Statuen har et begrænset område, som den kan angribe. Den kan ramme et område på 3x3 felter på den anden side af kanalen.
- Spidde - statuen angriber et 3x1 felt.
- Træk offer - alle targets blive trukket (*slide*) tre felter hen imod statuen, og de ender derved i kanalen. Lig driver med vandet. Statuen prøver hver runde at spidde mindst et offer og trække ofret ned i floden.

Countermeasures

- Springe til siden - med en ready action og et athletics DC 15, kan man nå at springe til siden, inden statuens sværd hugger ud efter en.

- Angrib sværdtungen - med en ready action kan man hugge ud efter klingen, når den kommer susende. AC 15, defenses 12, hp 20
- Forudse næste angreb - med en minor action og et Insight/Dungeoneering DC 20, kan man forudse hvilke tre felter, der bliver angrebet næste tur.

Stikord: Stor forgyldt statue af en dæmonisk udseende kobra, der står klar til hug. Statuen luder fremover, og inde i dens gab er en vældig klinge, formet som en slangetunge, der med en sindrig fjderanordning springer ud og ind af gabet på statuen og spidder de folk, der står foran den.
Taktik: Statuen angriber folk, der samles foran den. Kultisternes mål er at få trukket deres modstandere og deres ofre hen foran statuen, hvor den kan angribe alle fjenderne.

Udspil kampen ved at ofrene langsomt bevæger sig ned mod statuen, sådan lidt på må og få, mens andre kommer mest muligt i vejen for heltene og sænker heltenes fremkomst. Kanalen er bare en træls barriere for spilpersonerne, som gør, at de må lide under Irbines afstandsangreb. Statuen er mere en gimmick, end en reel trussel for spilpersonerne, medmindre Irbines pulver eller deres manglende omtanke gør dem offer for dens angreb.

Drama-versionen: Kobrakultens fald

Præsten Irbine bruger sine menneskeofringer til at holde byen i et tyrannisk jerngreb. Ingen vil vove sig op imod ham, da de frygter, at deres slægtninge skal ende som ofre på hans alter, hvis de ikke selv ender med at gå den vej. Med fire nye mand, der i byen er fremmede, i byvagten, har man endelig mulighed for at knække Irbines magt, og det skal ske i nat. Han har kidnappet en flok unge mænd og kvinder, som han vil ofre til sin afgud. Vagtens opgave er at finde de kidnappede, undsætte dem og standse kidnapperen.

Drama-versionen består af to Udfordringer. Den første handler om Vore heltes færd gennem byen, hvor de samler spor til at finde kulten. Den anden er en kort udfordring, der handler om, hvorledes de inde i templet standser kulten. Den korte anvendes, hvis ikke blod-versionens kamp udspilles. Kampen i templet mod kulten er i begge versioner afhængig af, hvor godt Vore helte klarer sig i deres efterforskning.

Udfordring I: Rundt i byen og finde spor

For at klare denne udfordring skal Vore helte sikre sig **8 succeser** inden de har optjent **4 nederlag**. Byen er opdelt i seks kvarterer, og der er tre lokationer i hvert kvarter. Spilpersonerne skal på nu tid (i form af antal ryk) nå rundt i byen og samle spor. De kan assistere hinanden i at finde spor, og de kan mødes og sammenkøre informationer. Der kan derved indhentes en stribe bonusser til det enkelte skill check. *Kortet er baseret på en autentisk tell, sådan en, som Khorajah er i vor tid, 10.000 år efter begivenhederne i dette scenarie. Tell'en er valgt for at give spillerne en fornemmelse af, at det engang var en stor og fantastisk by, men det er noget som hører en længst svunden tid til.*

Spillerne har **fem runder** til at samle de nødvendige spor til at finde kidnapperne, der netop er ved at planlægge en større menneskeofring til deres afgud. De fem runder bruges til at søge spor eller rykke rundt mellem kvartererne. For det bedste resultat bør de foretage *hurtige kvarterskift*, så de både kan nå rundt, samle spor og udveksle dem.

Start: Alle spilpersonerne begynder i Paladset midt på brættet.
Handlinger:
Indsamle spor, forhøre folk – Foretage et skillcheck (anvend en skill, DC 20)
Hjælpe med at samle spor, forhøre folk – Assistere (Skill DC 15, giv en anden spilperson +2 på sit check)
Skifte kvarter – træder man ind i et nyt kvarter, kan man udveksle informationer (En anden spilperson i kvarteret får +2 på skillcheck)
Hurtigt kvarterskift – Endurance DC 15 (kun foretages, hvis man healing surges i overskud; succes – man kan nu både udveksle informationer og assistere eller foretage et skillcheck; nederlag - som succes, men det koster en Healing Surge) (træder man ind i et nyt kvarter, kan man udveksl

informationer. En anden spilperson i kvarteret får +2 på skillcheck)
Udveksling af information og at assistere kan kombineres, så hvis man rykker ind til en anden spilperson og assisterer denne, så får man +4 i alt. Dette kan også kombineres med flashback-bonus og lokationsbonus.

Kvarterer
Khorajah er delt op i seks kvarterer: Kongens palads, hvor fornemme hoffolk har deres gang, og hvor de slipper for at se byens bærme, tempelkvarteret, hvor byens indbyggere hylder deres mange guder i håb om en lettere hverdag, markedspladsen, hvor varer og mennesker faldbydes, og hvor svindlernes antal langt overgår antallet af ærlige mænd, adelskvarteret, hvor de magtfulde familier bor og selv holder orden, metoikernes kvarter, for selvom indbyggerne finder fremmede folk mistænkelige, kan de ikke undvære deres varer eller ydelser, og de fattiges kvarter, som er et vildvoksende landskab af usle rønner, som langsomt fortrænges, når byen har vokseværk.

Lokationer
Hvert kvarter består af en række lokationer. Man kan frit bevæge sig rundt mellem lokationerne i et kvarter, så en spilperson kan i den ene tur besøge tempelkvarterets katakomber, og i den næste tur besøge søjlegangen uden at det koster et ryk. Hvis spilpersonen derimod vil rykke fra katakomberne til Den skumle gyde, så koster det et ryk.

Hver lokation giver en +2 bonus til en bestemt færdighed. Færdigheden er angivet ved stedet. Hver bonus kan anvendes en gang i alt. Marker evt. de ubrugte bonusser ved at anbringe en sten på feltet. Det optimale for spillerne er derfor kun at besøge en lokation en gang i hele spillet.

Paladskvarteret
Tronsalen (+2)
(mulige færdigheder: Diplomacy, Religion)
Harem – danserinden Zenara (+2)
(mulige færdigheder: Diplomacy, Endurance)
Bibliotek (+2)
(mulige færdigheder: History, Religion)
Vagtstue (+2)
(mulige færdigheder: Endurance, Intimidate)
Fangekælder (+2)
(mulige færdigheder: Bluff, Intimidate)

Tempelkvarteret
Tempel (+2)
(mulige færdigheder: Religion, Insight)
Katakomb (+2)
(mulige færdigheder: Religion, History)
Søjlegangen (+2)
(mulige færdigheder: Arcana, Nature)

Markedsplads
Torvet (+2)
(mulige færdigheder: Bluff, Athletics)
Brønden – hvor sladdertanterne samles (+2)
(mulige færdigheder: Bluff, History)
Militsens kaserne – lejesoldaten Tolanthes (+2)
(mulige færdigheder: Intimidate, Athletics)

Adelskvarteret
Rigmandspalæ (+2)
(mulige færdigheder: Diplomacy, History)
Købmandsgård (+2)

(mulige færdigheder: Bluff, Insight)
Parken (+2)
(mulige færdigheder: Nature, Insight)

Metoikernes kvarter
Bordellet – Den gejle hingst (+2)
(mulige færdigheder: Endurance, Intimidate)
Karavanserei (+2)
(mulige færdigheder: Insight, Nature)
Byporten (+2)
(mulige færdigheder: Intimidate, Athletics)

De lovløses kvarter 'Labyrinten'
Den skumle gyde – tyven Horsa (+2)
(mulige færdigheder: Athletics, Bluff)
Værtshuset – Dragens hale (+2)
(mulige færdigheder: Intimidate, Endurance)
Lejemordernes plads – Skorpionens brod (+2)
(mulige færdigheder: History, Intimidate)

At bevæge sig rundt i byen
Spillerne kan vælge mellem to måder at bevæge sig rundt mellem byens seks kvarterer. De kan enten bruge et ryk på at skifte til et andet kvarter (karakteren går til et andet kvartet), eller de kan foretage et hurtigt skift (karakteren løber til et andet kvarter). Inde i et kvarter kan en spilperson frit rykke rundt mellem kvarterets lokationer.
Beskriv for spillerne eller lad dem beskrive deres færd gennem byen. Beskrivelsen kan gøres som en monolog, hvor vores helt beskriver sin opfattelse af byen.

Udveksle informationer
Når en spilperson træder ind i et kvarter med en anden spilperson, kan spilpersonen udveksle informationer. Man kan forære en anden spilperson i kvarteret en +2 bonus til dennes næste skill check. Træder flere personer ind i samme kvarter, kan de udveksle informationer til samme person, så denne får +4 eller mere i bonus.
For at få bonussen skal man spille, at man udveksler informationerne,

Efterforskning (At foretage et skillcheck)
Når man er i en lokation, kan man forsøge at samle spor og ledetråde. Hvert sted giver en bonus til en bestemt færdighed

Dette gøres enten ved at spille en scene eller beskrive ens handling. Begynd med i fællesskab at opstille situationen, rul dernæst færdigheden, og udspil/beskriv scenen ud fra udfaldet af færdighedsrullet. Hvis der bliver assisteret, så begynd med at opstille situationen, beskriv dernæst hvorledes der ønskes hjulpet, rul terningen, og udspil assistancen eller forsøget derpå, hvorefter I ruller færdighedsrullet, og udspiller eller beskriver scenen ud fra resultatet.

Eksempel*: Roshan er på bordellet, hvor han vil udspørge bordelmutter om de forsvundne piger. Det kræver et endurance check. Spilleder og spiller beskriver, hvorledes han ankommer til bordellet, og indlader sig i samtale med bordelmutter. Så rulles Endurance, og da det er en succes, spilles scenen færdig, mens der tages højde for, at det var en succes).*

***Eksempel**: Eryxo og Ago er i paladsets vagtstue. Eryxo vil overtale vagtkaptajnen til at komme med noget sladder, og Ago assisterer. Først beskriver de to spillere sammen med spilleder, hvorledes de ankommer til vagtkaptajnens opholdsrum. Derefter fortæller Agos spiller, hvorledes Ago assisterer med et Insight-check, men det fejler. Ago kommer med nogle forældede rygter om vagtkaptajnen, som Eryxo vælger at ignorere, og Eryxo ruller nu sit intimidate-rul. Det er en succes, og Eryxo og spilleder spiller nu scenen, hvor Eryxo succesfuldt får truet kaptajnen til at komme sladder, der kan lede på sporet af de forsvundne piger.*

Efterforskningen i fiktionen

Sporene til at finde kulten med bygger på en 'abstrakt' handling, da det er antallet af succesfulde terningeslag, der afgør, om man finder kulten eller ej, og det er derfor ikke et spørgsmål om, hvorvidt spillerne finder de rigtige spor og om de tolker dem korrekt.

Byg derfor efterforskningen op over mestendels vidneudsagn, hvor birollerne udtaler sig, frem for undersøgelsen af tekniske spor. Sporene falder i to kategorier – spor, der fører til andre spor, som når en kontakt kan henvise til et vidne i en anden del af byen, og spor, der tegner et billede af kultens gerninger og dens opholdssted.

Vidner, kontakter og andre biroller

Kulten skræmmer folk. De er dødsensbange for den, og de er bange for at tale åbent om den, da der kan være spioner overalt. Det folk frygter særligt for, det er at kulten kommer om natten og tager ens familie. Man frygter ikke alene for ens eget liv, men for at ens elskedes liv.
Måske støder vore helte på en spion for kulten. Han ved ikke, hvor kulten er nu, men han vil true i et væk med, at kulten vil tage vore helte børn og ægtefæller, og at kulten vil ligge deres liv i ruiner, indtil de tigger om at blive skænket til kultens afgud som menneskeofring.

Udfordring II: Kampen mod kulten

Succes og nederlag afgør, hvor godt det går i templet i kampen mod kulten og i kampen for at redde kultens ofre. Dette gøres til sidst med en mini-Udfordring, der er bygget op over, hvor godt Vore helte klarede sig på deres færd gennem byen.

Succes og nederlag – den drama version

Kulten er fundet, men kan Vore helte nå at standse kulten i tide?

Hvis Vore helte nåede igennem byen til tiden: Vore helte skal nu klare **4 succeser** over **3 nederlag** for at standse kulten inde i templet og redde ofrene.
Hvis vore helte ikke nåede igennem byen til tiden: Vore helte skal nu klare **6 succeser** over **3 nederlag** for at standse kulten fra at dræbe yderligere ofre. Der flyder allerede mange lig i floden, og kulten er opslugt af en blodrus.

I er ved slutningen af anden del. Hovedvægten af anden del af scenariet lå i udforskningen og efterforskningen af byen. Sæt tempoet op i denne scene, og lad tingene gerne være dramatiske. Du kan bruge konsekvenser ved fejlede rul, at Vore helte slås bevidstløse eller såres hårdt, så længe der mindst er en tilbage til at kæmpe sig gennem Udfordringen, Lad gerne kulten agere imod Vore Helte, således at du fortæller dem, at Ypperstepræsten Irbine forsøger at hypnotisere en af dem, og vedkommende skal nu foretage et Will-check, dvs. i modsætning til forrige Udfordring kan du diktere, hvad der skal rulles.

Kulten har anbragt vagter ved porten til templet, som skal passeres. Inde i templet er det sværere. Kulten skal standses. Ypperstepræsten Irbine holder de hypnotiserede ofre i sit mentale greb, og langsomt bevæger de sig frem mod broncestatuen af kobraen. Ud fra dens gab stikker en lang klinge, som kan spidde op til tre personer af gangen, og trække deres blodige lig ned i kilden, der løber foran statuen. De hypnotiserede personer bevæger sig som søvngængere frem mod statuen, og de forsøger at gribe folk og trække dem med sig. Rundt blandt de hypnotiserede folk er kultens håndlangere, og skjult blandt dem er desuden to blodpræster, der med lange slangetungede klinger står parat til at trække udefrakommendes blod.

Udfordringer

Vagterne ved porten

Mulige handlinger: snige sig forbi vagterne, bluffe vagterne, true vagterne bort, kæmpe mod vagterne (rul et melee attack).

Tempelsalen

Mulige handlinger: Kæmpe imod kultisterne og blodpræsterne (rul melee attack), skræmme kultisterne bort, vække de hypnotiserede ofre, holde ofrene tilbage fra floden og statuen, undgå at blive slæbt med af ofrene hen mod statuen (reflexes kan bruges), undgå at blive spiddet af bronzestatuen, modstå Irbines hypnotiske blik, kæmp med Irbine og hans Lotusslanger, og undvig Irbines lotuspulver.

Hvis I har sjov med kampen, og det går vore helte godt, kan du ændre udfordringen til henholdsvis 6 og 8 succeser. Det vigtige er, at I har det sjovt, og at I får overholdt tiden.

Succes og nederlag – den udvidede version

Hvis drama- versionen og blod-versionen kombineres, så er resultatet af succes og nederlag følgende

Succes

Gruppen finder de nødvendige spor til Lukoworgos' tempel, og de trænger ind på rette tidspunkt til at standse kulten. Banen er opstillet til gruppens fordel, og der er ingen andre ulemper.

Nederlag

Gruppen kommer for sent. Lig flyder i vandet, kultisterne lurer blandt ofrene, og gruppen har måttet spæne så hårdt, at det koster dem tre healing surges.

Tredje novelle: Kobraens hævn

Blod-versionen: Kobraens hævn

I mellemtiden

Der er gået tyve år. Bed alle om at tage et Endurance check mod en sværhed på 15. Fejler de det, er de mærket af årene og det søde, magelige hofliv: De er blevet fede! Dette har den mekaniske effekt, at de mister to Healing Surges. Husk hvem der er blevet ramt, og væv det ind i fortællingen. Dernæst skal de trække ægtefæller (bortset fra herskeren, som er gift med en kothisk kongelig, **prins Kartas** eller **prinsesse Elia**). Der er kort på dem, som spillerne skal have eller trække, og en liste bagest i udfordringen. Så skal de trække børn. De har en række børn, så mange de vil have, bortset fra herskeren, som pr. definition kun har ét ægtefødt barn, arvingen (men bastarder efter behov). Hver spiller skal trække ét barn: Deres umulige teenager. De er ligeledes på kort til spillerne og på liste til spillederen. Det er egentlig bare flavour, og skal til dels bruges i indledningen, men det bør skabe en stemning af, at deres liv for en stor dels vedkommende er gået.

"And on the mount of Baden I myself beheld the King charge at the head of all his Cable Round."

Indledning

Vore Helte sidder til krigsråd ved hoffet mens byen er under belejring af Kobraens hær. En vældig hær af stygiske stridsvogne, shemitiske bueskytter og halvdelen af alle lejesvende mellem Turan og Zingara, står uden for murene under Kobraens banner. Snart skal de på grund af de svindende madlagre og forræderisk forgiftede brønde gå ud og møde fjenden foran byen.

Mens spillerne sidder og snakker om situationen, bliver de afbrudt et par gange. Først kommer **Kessel** og **Alerilia** (døtre af to af Vore Helte) brasende ind. Alerilia hvisker til Kessel, og prøver på at overtale hende til at stoppe. Kessel spørger ophidset til rygterne om krig, og beder sin forælder om lov til at drage med hæren i slag. De går igen, når hun har fået et svar. Noget senere kommer de to ægtefæller til de to af Vore Helte, hvis børn ikke var i spil før, ind i et eller andet meget vigtigt ærinde. Kort efter er

det tid til at drage ud for at sejre eller dø.

Situationen

De to hære er opmarcheret over for hinanden. Det er formiddag, og vi er på sletten foran byen. Bueskytterne og artilleriet har de sidste timer beskudt hinanden, men nu er det endelig tid til, at de to hærer konfronterer hinanden. De to hærer brager imod hinanden, og det er snart et stort kaos af kæmpende enheder.

Det er midt i dette kaos, at vores fire fæller står side om side med hinanden, omgivet af kæmpende soldater fra begge fløje, da de konfronteres af fjendens hærførere. Som i film er det lykkedes hovedpersonerne i slaget at kæmpe sig gennem slagmarken for at konfrontere hinanden.

Terræn

Slaget foregår på en åben slette, der er bevokset med stridt græs. Det er dag, solen skinner nådesløst på slagmarken, som trampes hård af heste og fodfolk, og som gennemvædes af deres blod. Terrænet i denne kamp består af kæmpende enheder, dvs. at der rundt om på slagmarken er grupper af soldater i kamp med hinanden, og disse kæmpende soldater udgør slagmarkens terræn.

Regler for kæmpende enheder

I begyndelsen af hver runde kan spilleder og spillere flytte rundt på terrænet, fjerne enheder og føje nye til. Da vi er midt i et slag, kan man ikke løbe 'tør' for terræn.

I løbet af kamprunden kan spillerne bruge minor actions på at kommandere rundt med deres mænd. Tropper, der ikke har en modstander, indgår som minions på deres respektive sider. Det farlige ved terrærnet er, hvis man lader sig distrahere af kampene i stedet for at fokusere på at udradere fjenden.

1) Spilleder og Khorajas hersker ruller hver 1d4 for deres kommandopoint
2) Spilleder spenderer sine kommandopoint
3) Herskeren spenderer deres kommandopoint
4) Kamprunden begynder

Definition

Kæmpende enhed – soldater, som er i kamp med hinanden. Enheden består af et eller flere par soldater, der er således altid et lige antal modstandere i kamp med hinanden. En enhed består af alle de par soldater, der er i kamp med hinanden, og som står adjacent til hinanden.
Løsrevne enheder – en soldat, som mister sin modstander, bliver til en løsreven enhed, og denne fungerer som en regulær minion, indtil enheden er i kamp med en anden minion – hvorved de bliver et par – eller til den elimineres.

Flyt en kæmpende enhed

1 kommando-point – flyt enhed to felter. Hvis enheden undervejs smelter sammen med en anden enhed, så slutter deres movement. Det er tilladt at ændre konstellationen i enheden, så længe ingen rykker mere end to felter og stadig er adjacent til deres modstander. Hvis et par rykkes af brættet, er de ude af kampen (man kan altså ikke eliminere modstanderens minions på denne måde), og hvis en del af en større enhed rykker af brættet, er de tilbageværende soldater stadig i spil.

Anbring en ny kæmpende enhed

2 kommando-point – flyt enhed tre felter fra en sidekant ind på brættet. Hvis de undervejs smelter sammen med andre enheder, slutter deres tur.

Kamp!

3 Kommando-point – udvælg en enhed. Rul et angrebsrul for alle soldaterne. Succes eliminerer en modstander. Derefter ruller alle tilbageværende modstandere et angrebsrul. Succes eliminerer en modstander. Hvis der stadig er soldater tilbage, skal de samles til nye par, der indgår i en kæmpende enhed. Tilbageværende soldater er nu minions.

Eksempel: *Tre par soldater er i kamp med hinanden. Første side angriber, og de har en succes. De to tilbageværende angriber, og de har to successer. Der er nu en modstander på den ene side, og to på den anden. Dette medfører et kæmpende par og en minion.*

Ordre!

Minor action fra en Leader – foretag et Diplomacy check. DC 15 – flyt en enhed; DC 20 – kald en ny enhed ind eller flyt en enhed; DC 25 – Få en enhed til at angribe, kald en enhed ind eller flyt en enhed.

"Ordre!" kan bruges af enhver PC foruden Flavas. De er alle sammen adelsfolk og kommandører. Det er bare monarken, der bestemmer i kommando-turen. En "enhed" er en sammenhængende gruppe af soldater, på én eller flere. Så når man kalder nye ind, er det en enkelt til at starte med. Det er meningen, at der fra start skal være dusinvis af soldater på brættet. Strø ud med lind hånd, de er terrænet. De otte, Kobraens Hus har fra start, er bare folk, som ikke er i kamp, og som kan spilles frit og uden om kommando-reglerne. Idéen er at rekreére den kaotiske slagmark som baggrund for kampen, og så lidt at lokke spillerne til at bruge en masse actions på noget ikke vildt nyttigt.

Soldater (både Khorajas soldater og Kobra-soldaterne) – minion lv 1

Initiative 14	Senses 14		
HP 1	Speed 6		
AC 16	Fort 15	Ref 13	Will 12

Melee Attack: bronze shortsword 16 (eller +5 når der skal rulles) vs AC; 4 dmg

Fjendens styrke
3 styk Kobra-riddere
8 styk Kobra-soldater (minions, der ikke er en del af de kæmpende enheder)
Fyrst Flavas af Kobraens Hus

Kobra-riddere (3) Level 3 Soldiers
Initiative 17 HP: 47 Bloodied: 23
AC 20 Fort 17 Ref 15 Will 15
Speed 5
Melee Attack: Øksehug. Standard, at-will, 20 vs. AC, Hit: 1d10+3 damage OG slowed & marked indtil slutningen på kobra-ridderens næste tur.
Kobraens knusende hug: Standard, encounter (recharge 5, 6), 18 vs. fort, Hit: 2d10+4 damage OG push 1 og knock prone.
Stikord: Ringbrynjer og kobra-skjolde, barske øjne glitrer i hjelmens skygger, krum-bladede stygiske stridsøkser, skarpe ordrer til lejesvendene og hånlige udfordringer til Vore Helte.
Taktik: De går lige på og hårdt, og sparer deres allierede ved at Marke modstandere.

Fyrst Flavas af Kobraens Hus Level 4 Elite Soldier (Leader)
Initiative 18 HP: 102 Bloodied: 51
AC 22 Fort 19 Ref 16 Will 17 Saving Throws: +2
Speed 5 Action Point: 1
Melee Attack: Sværdhug. Standard, at-will, 21 vs. AC, Hit: 1d10+4 damage OG Dazed indtil slutningen på fyrst Flavas' næste tur.
Kobraens Kald: Standard, encounter (recharge 5, 6), Close Burst 5, Target: 1 enemy in burst, 19 vs. Will, Hit: Dazed (save ends), Miss: Dazed (til slutningen af Flavas' næste tur), Effekt: Alle allierede i burst får 5 temporary HP OG kan shifte 1.
Minor Action: beordre tropper. Diplomacy +10
Stikord: Guldglitrende skælbrynje, bastard-sværd, flammende øjne, "Giv mig min krone!"
Taktik: Han går efter herskeren!

Epilog

Hvis vore Helte vinder kampen, kommer Flavas' søster **Remana** frem og tilbyder Kobraens Hus totale overgivelse, og beder blot, med tårer i øjnene, om lov til at begrave sin bror. Så kan Vore Helte være så storsindede som de vil (eller ej). Har de forvandlet sig under kampen, skal det have lov at have fortalt lidt konsekvenser. Hvis Roshan har forvandlet sig, begår faderen selvmord i sorg over Metrius' død. Hvis Eryxo har forvandlet sig, bliver han eller hun indhentet af skæbnen i form af en dødelig rideulykke under sejrsparaden. Ago og Morias skal snarere have et par ord om deres eftermæle.

Til aller sidst kan spillerne få lov at sætte et par ord på, hvordan deres karakterer huskes tre generationer senere.

Drama-versionen: Kobraens hævn!

Den som blæste i hornet blev kronet under navnet **Mokai den Første**, efter Khorajas skik. Efter tyve urolige år for herskeren på tronen, hvor såvel hungersnød som krig har truet riget og dets herskers sindro, og Kobraens agenter og allierede har luret på enhver chance for at undergrave Khoraja fra deres stygiske eksil, har Kobraens Hus nu endelig mistet tålmodigheden. Udefra kommer de med en vældig hær, og indefra truer en usynlig, ustoppelig morder fra Kobraens Hus. Udfordringen går på at holde to trusler stangen samtidig, en indre og en ydre. Koncentrerer de sig for meget om én, kommer den anden og falder dem i ryggen.

Regler

Fælles og samlet gælder det for spillerne om at opnå otte succeser, før de får fire (bemærk: 4) nederlag. Hovedslagene har en sværhed på 20, og til hvert hovedslag kan forsøges ét assist-slag med en sværhed på 15. Hvis det lykkes, får hovedslaget et bonus på +2. Hvad end folk forsøger skal give mening inden for fiktionen. Hvis idéen er lidt smådum kan du give -2 på slaget (og gøre højlydt opmærksom på det), hvis idéen er fuldstændig idiotisk kan du lade forsøget give automatisk fiasko for hovedslag, eller -2 på hovedslaget for assists. Samlet er odds imod spillerne, eller ville være det hvis ikke de havde op til fire re-rolls i form af flashbacks, eller endda, hvis det ser sort ud: Forvandlinger.

Den samlede udfordring består af to dele, den indre og den ydre trussel. Det giver et delmål: Hver trussel kan bekæmpes med fem succeser, men giver fiasko ved tre nederlag. Taber man mod blot én trussel, er alt tabt. Tabte Vore Helte i første udfordring, ”Kobraen Vender Tilbage”, starter de med ét nederlag mod den ydre trussel. Tabte Vore Helte i den anden udfordring, ”Kobraens fald”, starter de med ét nederlag mod den indre trussel. Det andet nederlag mod en enkelt trussel skal virkelig svie i fortællingen. Det skal enten involvere at et andet barn end tronarvingen dør, eller at en af Vore Helte bliver lemlæstet, eller én eller anden grufuld konsekvens, som passer ind i fiktionen. Lad det gerne stå klart før terningen rulles, at der vil være slemme konsekvenser for at fejle. Ydermere har Kobraens Hus allieret sig med Sets yppersteprræst, som har nedkaldt en forbandelse over Khoraja. Én gang kan

spilleder tvinge en af Vore Helte til at slå et slag om ved at bringe forbandelsen i spil (Det kan dog ikke trumfe en automatisk succes fra forvandling). Tænk mareridt, sindsforvirring, rædselsvækkende hallucinationer af slanger. Til sammen burde det skabe et vist pres.

Bemærk, at det i fiktionen bør have dramatiske og ikke nødvendigvis behagelige konsekvenser, hvis Vore Helte forvandler sig. Roshan vil ikke blot forårsage skandale, den gamle far vil begå selvmord. Morias vil opgive sin fornuft og give sig i lag med mørke magter, der lover magt til gengæld for blod og sjæle. Eryxo vil ikke overleve krigen, hvis Eryxo accepterer sin skæbne: Før alt er forbi vil Eryxo blive dræbt af enten en hest eller af én fra Hestens Hus, hvis sejren er vundet og skæbnen tilfreds. Og Ago vil kunne tiltrække sig spydige kommentarer om barbarers grovhed, netop som Ago giver sig civilisation og ridderskab i vold.

Skift noget mellem at lade spillerne udvise initiativ og være proaktiv, og at udsætte dem for specifikke kriser, de er nødt til at håndtere, sådan at de har både initiativ og kriser i forhold til både ydre og indre trussel. Husk, at ingen kan slå igen, før alle har slået i én runde. Når alle har slået én gang, er rækkefølgen fri i den nye runde.

Setup

Der er gået tyve år. Bed alle om at tage et Endurance check mod en sværhed på 15. Fejler de det, er de mærket af årene og det søde, magelige hofliv: De er blevet fede! Dette har ingen mekanisk effekt, men husk hvem der er blevet ramt og væv det ind i fortællingen. Dernæst skal de trække ægtefæller (bortset fra herskeren, som er gift med en kothisk kongelig, **prins Kartas** eller **prinsesse Elia**). Der er kort på dem, som spillerne skal have eller trække, og en liste bagest i udfordringen. Så skal de trække børn. De har en række børn, så mange de vil have, bortset fra herskeren, som pr. definition kun har ét ægtefødt barn, arvingen (men bastarder efter behov). Hver spiller skal trække ét barn: Deres umulige teenager. De er ligeledes på kort til spillerne og på liste til spillederen. Husk at væve dem ind i fortællingen.

Indledning

Vore Helte sidder efter en festmiddag ved hoffet sammen i et side-kammer med en kande vin og diskuterer rigets affærer: Rapporterne om at en vældig hær af stygiske stridsvogne, shemitiske bueskytter og halvdelen af alle lejesvende mellem Turan og Zingara, er på vej mod rigets sydgrænse under Kobraens banner. Allerede stiger røgsøjler fra landsbyer, der brændes af hærgende bander af spejdere og opportunistiske beduiner. Og et brev fra den khorajiske **købmand Murikas** i Stygien fortæller om et rygte, at **fyrst Flavas af Kobraens Hus** skulle have sendt en ustoppelig snigmorder til Khoraja. Det er planen at de første tropper skal sendes ud for at stoppe plyndringerne i morgen tidlig.

Mens spillerne sidder og snakker lidt om det, bliver de afbrudt et par gange. Først kommer **Kessel** og **Alerilia** (døtre af to af Vore Helte) brasende ind. Alerilia hvisker til Kessel, og prøver på at overtale hende til at stoppe. Kessel spørger ophidset til rygterne om krig, og beder sin forælder om lov til at

drage med hæren i krig. De går igen, når hun har fået et svar. Noget senere (spillerne skal lige have en chance for at tale lidt sammen igen og ”flytte ind” i deres ældre karakterer) kommer en budbringer løbende ind og fortæller, at ridder Marek af Påfuglens Hus er blevet fundet myrdet i en af palads-haverne!

Sæt udfordringen i gang. Husk at lade der gå nogle dage en gang imellem, så den ydre trussel også har tid til at udfolde sig.

Ydre trussel

Hvis Vore Helte havde samlet fiasko i udfordringen ”Kobraen vender tilbage”, starter de med én fiasko mod den ydre trussel. **Fyrst Flavas af Kobraens Hus** er på vej med en vældig hær af stygiske stridsvogne, shemitiske bueskytter og alskens lejetropper. Men foran den kommer en sværm af ørkennomader til hest, som hærger og plyndrer og truer forsyningslinjerne for enhver hær, der vil drage i felten mod Flavas. Bemærk at Påfuglens Hus deler etnisk ophav med Flavas’ store skare af shemitiske bueskytter. Er Vore Helte tæt på at tabe til Flavas (og har således tabt et slag i marken) vil de blive belejret i Khoraja by og være tvunget til at vente på undsætning fra Koth. De vil godt kunne vinde et slag uden at eliminere truslen: Det var kun en del af den fjendtlige hær, og Flavas omgrupperer og kommer efter dem med hovedstyrken. Terningslagene behøver ikke kun handle om at slås på slagmarken. Der skal også udøves politik ved hoffet for at overtale adelshusene til at kaste alt hvad de har af private hære ind i kampen. I særdeleshed vil det være nødvendigt at overtale **grev Nibal af Kamelens Hus** til at kaste sine krigere og sin allierede blandt ørkennomaderne ind i kampen. Skills: Diplomacy for forhandlinger med adelshusene, History for at lægge strategi og være overkommandant i et stort slag, Endurance for at klare militærkampagnens strabadser og kæmpe i spilfægterier og mod forsyningslinjer, Intimidate for at lede tropperne i kamp mand til mand, Athletics for at undslippe, hvis man er blevet fanget eller indesluttet, Bluff for krigslist. Og hvis folk kan finde på andre, kreative måder at anvende skills, er det bare fint.

Indre trussel

Hvis Vore Helte havde samlet fiasko i udfordringen ”Kobraens fald”, starter de med én fiasko mod den indre trussel. I Stygia har Flavas’ **tvillingesøster Remana** lært sig hypnose og brug af gift. I forklædning er hun draget til Khoraja for at slå rigets arving ihjel. Hun bruger sin rolle som ny eunuk-læge fra Turan for **enkebaronesse Sharmerra af Påfuglens Hus** til at hypnotisere folk til at agere som sagesløse og ubevidste mordere. Som det allerførste slipper rygtet ud om, at en morder er på spil, og **ridder Makek af Påfuglens Hus** findes død med sin egen daggert i hjertet og et temmelig overrasket udtryk. Det eneste spor er en smule mystisk, gult pulver på hans ansigt. Store dele af hoffet går i panik, og inden længe beskylder Påfuglen og Kamelen hinanden for at være i ledtog med Kobraen (yderst ubelejligt i forhold til den igangværende krig). I forbindelse med kan enkebaronesse Sharmerra af Påfuglens Hus til sit svigerbarn komme til at nævne noget om sin dygtige nye **Turanske eunuk-læge Shorjan**. Snart kommer der dog også et mordforsøg på ét af Vore Heltes navngivne børn, som ikke er arvingen, og den, som forsøger det, er **hofdamen Enassunu af Leopardens Hus**, som virker

temmelig sindsforvirret. Hvad enten det lykkes eller ej, benægter hendes bror, baron **Eneassar af Leopardens Hus**, at hans søster skulle kunne være skyldig i sådan noget og retter anklager om trolddom mod Morias. Hvis det er nær slutningen, forsøger Remana med lotuspulver og hypnose at tvinge én af Vore Helte (som næppe er Ago) til at myrde arvingen. Men tag det bagvendt: Et assist kan være et slag for at stoppe den hypnotiserede. Klarer Vor Helt slaget, ryster han/hun hypnosen af sig i sidste øjeblik og erindrer så, at det var lægen Shorjan, der pustede lotuspulver, afslørede sig som Remana af Kobraens Hus og betvang Vor Helts vilje. Det sidste kan være en konfrontation med Remana, bevæbnet med dødbringende pulvere og hypnotiserede gidsler og håndlangere. Skills: Diplomacy eller Intimidate for at få de stridende huse til at holde fred, History for at give assists med baggrundsviden om adelshusenes historie og indbyrdes forhold, Insight for at gennemskue hensigter og bedømme folks troværdighed, Endurance for at ryste gift og hypnose af sig, Arcana for at vide noget om hvordan skumle kunster virker, og Athletics for at nå at gribe ind i sidste øjeblik og afværge katastrofer. Og hvis folk kan finde på andre, kreative måder at anvende skills, er det bare fint.

”Skurkene” er Flavas og Remana. Det vil være godt, hvis de i al deres grusomhed og ryggesløshed fremstår onde på en menneskelig måde. I særdeleshed elsker de hinanden højt, og udover naturligvis at blive rasende, hvis deres tvilling dør, bør de udtrykke dybfølt sog og smerte, og måske endda, hvis Vore Helte er ved det sidste slag før sejren og den anden er taget til fange, være villig til at overgive sig, hvis deres tvilling bliver sparet. De er ikke ansigtsløse, snerrende monstre, de er onde og grusomme mennesker.

Bilag

1. Menutekst til at præsentere rollerne
2. Flashback-tekster
3. Ægtefæller
4. Børn
5. Rollebeskrivelser

Menu

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

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

Roshan, forklædt som ædel ridder.

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

Morias, mellem ridderære og mørkets magter.

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

Eryxo, profetiens blodige våben.

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

Ago, den længselsfulde barbar.

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

Flashbacks til Legenden om... II

Principper: Den ene retter sig altid mod før-forvandlings idealer, den anden mod efter-, men det behøver spillerne ikke få at vide.

Flashbacks fra "Hornet på Ishtarbjerget"

Tema: Barndom

Roshan, den ene mulighed:
Sted: På torvet
Roller: Roshan, 13 år
Metrius, Roshans modige tvillingebror, 13 år
Remana, hånlig adelig (drenge-)pige af Kobraens Hus, 14 år
Flavas, ondskabsfuld adelig dreng af Kobraens Hus, 14 år
Situation: Roshan bliver drillet og skubbet rundt af de to unge Kobraer, indtil Metrius dirrende af harme driver dem bort og trøster Roshan.

Roshan, den anden mulighed:
Sted: En af paladsets haver
Roller: Roshan, 14 år
Armesia, håbefuld uadelig skuespillertøs, 14 år
Metrius, Roshans selvretfærdige tvillingebror, 14 år
Brødrenes kærligt forargede gamle amme
Situation: Roshan og Armesia er i smug ved at øve skuespil (dødsscenen fra Jumeo og Roliet). Efter et øjeblik træder Metrius og ammen frem bag rosenbuskene, og Metrius truer med at sladre, hvis Roshan ikke lover aldrig mere at omgås gemene tøser.

Morias, den ene mulighed:
Sted: På gårdspladsen
Roller: Morias, 8 år
Morias' vidunderlige, ridderlige far
Situation: Morias er faldet og har slået knæet på jagt efter en hundehvalp. Faderen kommer løbende, tager Morias på sit knæ og trøster, og fortæller om hvordan sande riddere ved hjælp af ærens indre styrke kan overvinde smerte og modgang. Morias glemmer alt om sit blodige knæ.

Morias, den anden mulighed:
Sted: Morias' soveværelse
Roller: Morias, 11 år
Morias' vidunderlige, fortryllende mor
Situation: Morias plages af mareridt om at blive levende begravet i sand. Midt om natten kommer mor ind og sætter sig og trøster sit kære barn, og giver Morias en beskyttelsesamulet, en slange af bronze, der bider sin egen hale, og så synger hun sit barn i søvn med en sang mod onde drømme.

Eryxo, den ene mulighed:

Sted: En lejesoldat-lejr i bakkerne

Roller: Eryxo, 9 år

Maeva, vildbasse og datter af en soldaterhore, 9 år

Hort, stærk men lidt sløvt begavet søn af en soldaterhore, 10 år

Papa, fordrukken men gavmild midaldrende så-godt-som-far

Situation: De tre børn leger hær, og Eryxo udnævner sig til general ved fordi bedstefar var konge af Argos. Og det er ganske vist! De holder parade, og så kommer Papa med æblesaft og sukkerbrød plyndret i den sidste landsby.

Eryxo, den anden mulighed:

Sted: En lejesoldat-lejr i Shem

Roller: Eryxo, 15 år

Bragan, arrogant men usikker lejesoldat-rekrut, 17 år

Papa, fordrukken og noget bekymret gammel så-godt-som-far

Situation: Bragan forsøger at true Eryxo til at pudse sine støvler for at vise hvem der bestemmer. Eryxo overvældes af et vildt raserianfald og er nær ved at tæve Bragan til døde, før Papa kommer og redder staklen ved at trække Eryxo bort.

Ago, den ene mulighed:

Sted: I en bjælkehytte i Kimmerias sneklædte bakker

Roller: Ago, 7 år

Agos nostalgiske gamle mormor

Agos travle og irriterede mor

Situation: På mormors knæ hører Ago om riddere, skønjomfruer og slotte til en ridderturnering i Khoraja. Så kommer Agos mor ind fra sneen og vrisser af det gamle vrøvl.

Ago, den anden mulighed:

Sted: Ved en hundegård i en landsby i Kimmerias sneklædte bakker

Roller: Ago, 10 år

Amelia, forreven, forskrækket og taknemmelig civiliseret slavepige, 13 år

Situation: Amelia falder ned i hundegården mens hun prøver at samle en bold op, som hendes herres knægt sparkede væk og sendte hende ud for at finde. Ago frelser hende ud af gården, og da hun har tudet i ti sekunder, tager hun sig sammen og nejer som en civiliseret skønjomfru for sin frelser. Ago er målløs, og hun løber væk.

Flashbacks fra ”Kobrakultens fald”

Tema: At tage eller ikke tage ansvar, opdage seksualitet

Roshan, den ene mulighed:

Sted: På torvet, en spraglet, laset scene

Personer: Roshan, 18 år

Brego, uadelig skuespiller som ond ridder, 20 år

Armesia, uadelig skuespillerinde som nødstedt skønjomfru, 18 år

Roshans gamle amme

Situation: Roshan skulker fra sine pligter på scenen, hvor Roshan forklædt som ædel ridder skal frelse skønjomfruen (Armesia) fra den onde ridder (Brego). Så bemærker Roshan blandt publikum sin gamle amme, som med skinnende øjne hepper på den gode ridder uden at ane, at det er Roshan.

Roshan, den anden mulighed:

Sted: I den fine stue

Personer: Roshan, 17 år

Metrius, Roshans grådkvalte tvillingebror, 17 år

Deres højlydt rasende, svagt seende gamle fader

Deres lavmælt rasende moder

Situation: Efter et drikkelag, som Roshan havde lokket Metrius med til, endte de med at sove nøgne i samme seng. Der blev de fundet af deres moder, og med værkende hoveder trukket for faderen, som strengt belærer dem om slægtens ære og deres skamløshed. Metrius skammer sig meget og lover aldrig at synde igen. Roshan får hele skylden.

Morias, den ene mulighed:

Sted: På torvet

Personer: Morias, 16 år

Remana, hånlig ung adelsdame af Kobraens Hus, 16 år

Flavas, ondskabsfuld ung adelsmand af Kobraens Hus, 16 år

Situation: De to unge kobraer driller og håner offentligt Morias for Ravnens pengeproblemer og sære ry. Morias er lige ved at eksplodere i pinligt og latterligt raseri, men fatter sig så og lukker med kolde og velvalgte ord munden på dem ved at udøve ridderlig selvbeherskelse og veltalenhed.

Morias, den anden mulighed:

Sted: Morias’ elskedes kammer

Personer: Morias, 18 år

Andras, amourøs ung adelsmand, 18 år

Yasmela, amourøs ung adelsdame, 18 år

(En af dem er Morias’ troløse elsker, Morias’ spiller vælger helt, helt frit)

Situation: Med roser sniger Morias sig ind i kammeret, blot for at finde sin elskede i en andens arme. Efter et chokeret øjeblik forbander Morias de to til at fortæres af Underverdenens slanger, og ser deres hvide, skrækslagne ansigter.

Eryxo, den ene mulighed:

Sted: Lastens Hule, et værtshus

Personer: Eryxo, 17 år

Papa, fordrukken gammel lejesoldat og pavestolt så-godt-som-far

Mikios, imponeret og meget smuk ung mand til leje, 17 år

Situation: I slaget forleden reddede Eryxo dagen, ved at foregive at flygte med skatten så de brød formation for at forfølge. Nu skal det fejres, og Papa hælder vin på Eryxo og priser Eryxo overfor Mikios, som er snaldret, imponeret. Så præsenterer Papa Mikios som belønning.

Eryxo, den anden mulighed:

Sted: En skummel heksehule i Zamora

Personer: Eryxo, 19 år

Vilareia, en skør spåkone

Situation: I den røgelsesstinkende hule sidder Vilareia ved bålet med Eryxo, som er kommet for at spørge til Papas helbred og få en trylledrik til ham. Mens de taler om Papas helbred, ruller øjnene tilbage i hovedet på Vilareia, og hun udbryder: ”Hestens hov skal knuse kobraens ryg!”, kaster sig over Eryxo og blotlægger med en galnings styrke hesteskomodermærket på Eryxos hofte. Skrækslagen flygter Eryxo.

Ago, den ene mulighed:

Sted: I en bjælkehytte i Kimmerias dystre bakker

Personer: Ago, 15 år

Agos stolte, snaldrede far

Agos praktisk anlagte mor

Situation: Efter at Ago har bevist sit værd i kamp mod røvere, skal Ago nu med ud på sit første plyndringstogt mod civiliserede lande, i morgen. Far peger op på væggen på en laset, røgsværtet rød klud som hænger sømmet op. Far viser stolt dette eksempel på civiliseret luksus frem, som han har haft med hjem fra et tidligere togt. Mens Ago krummer tæer over pinligheden, kommer mor forbi og minder dem om at røve noget peber denne gang.

Ago, den anden mulighed:

Sted: Et tårnkammer i et slot i Koth

Personer: Ago, 18 år

Giselle, frygtsom men værdig skønjomfru, 21 år

Situation: Ago sparker døren ind og skal kidnappe Giselle, så kompagniet af lejesoldater kan holde hende for løsepenge. Med skal hun, men Ago gør sit bedste for at være høflig.

Flashbacks fra ”Kobraens hævn”

Tema: Dødelighed, død, udfald

Roshan, den ene mulighed:

Sted: På toppen af paladsets højeste tårn

Personer: Roshan, 20 år

Roshans svagtseende gamle fader, med knust hjerte

Situation: Faderen står og er ved at tage sig sammen til at kaste sig i døden. Han klager over at hans lydige og respektfulde Metrius er død, mens hans elskede, smukke Roshan hader ham og ønsker ham ulykke. Roshan træder frem og foregiver at være Metrius, som pludselig har fået det bedre. Faderen omfavner Roshan og græder af lykke.

Roshan, den anden mulighed:

Sted: I Metrius’ soveværelse

Personer: Roshan, 20 år

Roshans svagtseende og fortvivlede gamle fader

Roshans bitre gamle moder

Børnenes tavst trøstende gamle amme

(Metrius i koma)

Situation: Faderen klager fortvivlet over at skulle miste sin alderdoms trøst, sit livs lys og håbet for slægtens ære, og sender et par velmente men klodsede trøstende ord til Roshan. Moderen klager over at Døden tager de bedste bort før de er modne, og kun efterlader utaknemmelige skarn. Den gamle amme forholder sig tavs, og trøster Roshan med en hånd på skulderen.

Morias, den ene mulighed:

Sted: Ved Morias’ faders ligbål

Personer: Morias, 21 år

Morias’ grådkvalte moder

Faderens våbenbroder, ridder Rokas af Hestens Hus, 23 år

Situation: Ridder Rokas fortæller, hvorledes Morias’ fader kæmpede som en uforfærdet riddersmand og frelste mange af sine fæller, før han faldt med ære. Moderen græder og udtrykker stilfærdigt sin fortvivlelse, og Morias trøster hende.

Morias, den anden mulighed:

Sted: Biblioteket i Ravnens Hus

Personer: Morias, 21 år

Morias’ indædt hævntørstige, muntert beslutsomme moder

Den bekymrede gamle tjener

Situation: Nogle uger efter faderens død er moderens humør foruroligende forbedret. Den gamle tjener henter Morias til biblioteket for at tale med hende, for hun pønser på noget vanvittigt. I biblioteket sidder hun i en dunst af ildevarslende røgelse mellem de skumleste bøger og mest foruroligende remedier. Morias spørger, hvad hun pønser på, og moderen svarer undvigende og meget mystisk om baron Sargos’ skæbne. Morias beslutter sig for at gå ud og dræbe baronen, som sendte faderen i døden, og måske gøre en ende på moderens vanvid.

Eryxo, den ene mulighed:

Sted: Ved et lejrbål i bjergene øst for Koth

Personer: Eryxo, 20 år

Papa, Eryxos døende så-godt-som-far

Situation: Eryxo plejer Papa i den ensomme lejr, efter at lejekompagniet har efterladt dem på grund af Papas sygdom. Papa beder Eryxo om at tage et skrin frem, som indeholder et laset guldklæde og en lille elfenbenskobra på en guldkæde. Papa fortæller, at Eryxo ikke er barn af en død skøge, men blev fundet som spæd af Papa i en kurv med guldklæde og kobrasmykke, lige før sjakalerne slog til, i ørkenen syd for Khoraja. Kobraen er Eryxos arv. Så beder Papa om en slurk brændevin til at sove på, før de skal videre i morgen. (Det kom Papa aldrig.)

Eryxo, den anden mulighed:

Sted: Tronsalen i paladset i Khoraja

Personer: Eryxo, 21 år

Den syge gamle kong Barakai VI

Remana, smiskende kongelig rådgiver og adelsdame af Kobraens Hus

Situation: Eryxo har foretræde for hoffet, og tilbyder sine tjenester som ridder. Eryxo lyver sig til forfædre blandt greverne af Galbata i Aquilonien, og den senile konge nikker. Et blik passerer mellem Remana, som rådgiver (styrer) kongen, og Eryxo, og Remana bliver helt forvirret over sin forskrækkelse, før Eryxo beroliger hende med snarrådig smiger.

Ago, den ene mulighed:

Sted: I en bjælkehytte i Kimmerias sneklædte bakker

Personer: Ago, 20 år

Agos stolte men sørgende mor

Situation: Efter tre år på eventyr i de civiliserede lande kommer Ago hjem på besøg, og træder ind af døren iklædt skinnende brynje og pelskantet silkekappe, ivrig efter at fortælle mormor om sine oplevelser med Sydens, og give hende en ordentlig bunke civiliseret luksus. Agos mor kan fortælle, at mormor sov ind i sidste uge.

Ago, den anden mulighed:

Sted: Blandt dynger af døde og døende på en slagmark

Personer: Ago, 19 år

Markward, søn af Anward, ældre nemedisk ridder

Situation: De to sidste kæmpende på slagmarken står over for hinanden, blodige og udmattede. Med et vældigt hug afvæbner Markward Ago og sætter sværdet for struben. Som de står der, udtrykker Markward sin respekt, præsenterer sig og spørger til Ago. Da de har talt sammen, lader han Ago samle sin økse op, og i tre slag hugger Ago ham ned. Til slut står Ago og undrer sig et øjeblik over smilet på den døde ridders læber.

Ægtefæller

Klip ud og del ud

Løvens Hus

Kong Mokai I (dvs. prins Marakal af Løvens Hus, hvis herskeren blandt Vore Helte åbent fremtræder som kvinde) er en flot mand og en stærk ridder, og god som dagen er lang. Han er også rigtig, rigtig rigtig dum, og lige præcis smart nok til at vide at han for Ishtars skyld skal lade sin dronning træffe beslutningerne. Han har let til både vrede, latter og tårer.

Dronning Nashira er en kvinde på over halvtreds, stolt men skrøbelig af både krop og sind. Hun er næsten sygeligt og kvælende beskyttende over for den ene arving, det er lykkedes hende at skænke sin konge.

Påfuglens Hus

(*rige shemitiske købmandsopkomlinge*)

Svigerfamilie: Enkebaronesse Sharmerra

Baron Amek er en dygtig handelsmand, og ville virkelig ønske at han var en stærkere og dygtigere ridder, end han er. Har er både vidende, intelligent og lidt bitter.

Baronesse Ishikerra er meget stolt af sin pengestærke slægt, selvom andre adelige ser ned på dem for at have købt deres titel med guld for blot tre generationer siden. Hun elsker penge og i særdeleshed den luksus, de kan købe. Hendes turneringer og fester kaster glans over riget og hendes ægtemand, men hendes forbrug af penge er lidt skræmmende.

Ørnens Hus

(*Ishtars ypperstepræster*)

Svigerfamile: Ypperstepræst Sanguin

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

Grevinde Angwia fremstår som den ypperste udi kvindedyd og respektabilitet. Hun havde dog som ung en stormfuld affære med en ung mand af Kobraens Hus, fik en søn som nu er forsvundet, og tilbragte fire år isoleret i et kloster i bjergene, før hendes far fandt hende frem igen da der var behov for at indgå et politisk ægteskab. Under private former udviser hun et klart blik for adelsstandens hykleri og en skarp sans for humor.

Hestens Hus

(*ædle riddere til leje*)

Svigerfamilie: Grev Winfreu

Grev Baldwin er en sand riddersmand, men dog også en pragmatisk, hensynsløs og snu hærfører. Uheldigvis er han for tiden bortrejst sammen med husets bedste riddere for at spinde guld som lejesoldat i en krig mellem Ophir og Aquilonia.

Grevinde Philippa var i sin ungdom en stor skønhed, og gik meget op i at være Khorajas smukkeste kvinde. Tyve år senere har hun indset at hun ikke længere er smukkest i landet her, og er i stedet gået over til at være foruroligende ambitiøs på sine børns vegne.

Teenagebørn

Klip ud og del ud

Mianus, dreng på 17. Han er stærk og charmerende, og dygtig til alt hvad han giver sig i kast med. Han er også fast besluttet på at skuffe og chokere sine forældre. Hans seneste påfund er at forføre den unge Alerilia, og han gør for tiden stormkur til hende.

Alerilia, pige på 16. Hun er intelligent, men noget naiv; intrigerne ved hoffet går helt hen over hovedet på hende. Hun er ved at falde for Markons charmeoffensiv, men hun er en dydig pige som ikke lukker hvemsomhelst ind i skørterne for et par søde ords skyld.

Kessel, pige på 17. Hun er en charmerende drengepige og har plaget sig til træning i krigskunsten. Hun har fingerkløe efter at komme ud i rigtig krig og kløve nogen hovedskaller. Hun søger støtte og bekræftelse hos ældre krigere, meget gerne kriger-kvinder, hvis hun kan finde nogen.

Thespias, dreng på 15. Når han kan komme afsted med det, forsømmer han sin riddertræning til fordel for gamle bøger. Han er noget indesluttet, og forbudt, magisk lærdom har en stor tiltrækning på ham.

Roshan/Metrius af Løvens Hus

tragisk ridder, Inspiring Warlord level 2

Roshan af Løvens Hus er af kongefamilien, skønt datter/søn af kongens uægte bror og som sådan ikke helt rigtig kongelig. Hun/han var ikke nogen pligt-tynget ung adelig og dyrkede både sværdfægtning og jagt såvel som skuespil, sang og bægerklang som adspredelse og leg. Sorgløs, kunne man sige, og ubekymret over forventninger og konventioner. Det var indtil tvillingebroderen Metrius' død. Roshans fader, den uægte prins, er en principfast gammel ridder som på sine gamle dage har mistet det meste af både syn og hørelse, og derfor går meget op i, at hans børn må opretholde familiens ære, når han nu selv er invalid. Skuffet over den unge Roshans udsvævende livsførelse trøstede han sig ved Metrius, en af de fornemste blomster af Khorajas ridderskab, en ung mand af principper og ære. Da Metrius kom ud for en jagtulykke og lå døende gik det op for Roshan, at dette også ville blive deres faders død, for nyheden ville knuse faderens hjerte. I fortvivlelse og medlidenhed foregav Roshan at være sin bror, som var kommet sig, og straks vendte faderen tilbage til livet, nu da der stadig var håb for slægtens ære og værdighed. Roshans moder fandt mummespillet skammeligt men lovede at gå med på "legen", hvis Roshan svor en dyr éd på at hun/han ville opføre sig i overensstemmelse med Metrius' ridderidealer og afholdenhed. For faderen og det meste af omverdenen hed det sig, at den udsvævende søster/bror med de upassende voldelige/kvindagtige sysler var draget bort til fjerne lande, og Metrius rejste sig fra sit sygeleje. Væk med bløde silkegevandter, harpespil og den dejlige vin. På med uld, stål og pligt. Hermed skete en forvandling, som ikke kan omgøres. Den "svage" søskende opdagede sin egen styrke og evne til at kæmpe. Hun/han er bedre end god til det, og beundres af både våbenbrødre og skønjomfruer, men bag det selvsikre smil og det barske ydre syder vrede, bitterhed og længsel, vrede mod ridderskabets storskrydende og selvdestruktive æresbegreber, bitterhed over den tabte uskyld og skønhed og over at smukke Roshan måtte dø for at den tåbelige idealist Metrius kunne leve, længsel efter at bruge sværdkunsten og talegaverne til at gribe magten og regere i skønhed og overflod uden at nogen ville kunne protestere. Længsel efter at bringe Roshan tilbage, men med Metrius styrke og hæder. Imens klynger den gamle fader sig til livet, med sin hustru ved sin side, og glæder sig i livets efterår over sin søn Metrius hæder og bedrifter. Metrius "død" ville også blive hans.

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

Forvandling: Som "Metrius" kan Roshan inspirere ved sit heltemod, og besidder uden vinens beruselse klar indsigt i sine medmenneskers hjerter som kan bruges til at lede dem. Vil hun/han spille mummespillet til den bitre ende, eller lægge sin broder, sin fader og æresbegreberne i graven og kæmpe med beskidte kneb og en hyldest til sejrherrens berusende skål på sine læber? Valget er dit, kære spiller, og det er helt frit. Når som helst kan du opgive dine bonusser sammen med det ydre skin af helteære og familiepligt, for én gang at få en vældig og afgørende hjælp ud af forvandlingen.

Skills: Athletics +10, Bluff +9 (+12 forvandling), Diplomacy +9, Endurance +8, History +8, Intimidate +9

Roshan/Metrius af Løvens Hus

tragisk ridder, Inspiring Warlord level 2

Str 18 +4, Con 14 +2, Dex 8 -1, Int 14 +2, Wis 10, Cha 16 +3

HP: 31 Bloodied: 15 Surge Value: 7 Surges/day: 9 Speed: 5 Init.: +2

BEMÆRK: +1 til Saving Throws før forvandling

Defenses: AC +9, Fort +7, Ref +6, Will +6

Action Points: 1 per episode

Powers: At-will Furious Smash, Encounter Hammer & Anvil, Daily Bastion of Defense, Utility Daily Heroic Effort*.

Feats: Heavy Shield Proficiency, Weapon Focus (Heavy Blades), Action Surge, Improved Inspiring Word*

Skills: Athletics +7 (+10 uden rustning), Bluff +9 (+12 forvandling)**, Diplomacy +9, Endurance +5 (+8 uden rustning), History +8, Intimidate +9

Udstyr: Chainmail, heavy shield, longsword, 2 javelins

Inspiring Presence: Allierede genvinder 4 hit points når de bruger Action Points inden for syne af Roshan.

Taktik: Få en af dine frænder til at hjælpe dig med at få Bastion of Defense til at ramme tidligt i kamp mod en ordentlig modstander hvor den høje skade ikke går til spilde (eller brug dit Action Point). Brug Furious Smash mod minions, eller til at hjælpe dine frænder med at få deres vigtige angreb til at ramme. Dit Action Point er dit skinnende helte-øjeblik: Du kan tage en ekstra Standard Action i din tur med +3 til angreb fra Action Surge feat, og får følgende bonusser, hvis de andre helte er i nærheden. De virker sammen.

Morias: +2 til angreb, +4 til skade.

Eryxo: +4 til skade ELLER 4 temporary hit points hvis dit angreb ikke rammer noget mål

Ago: Du får et ekstra Basic Attack (med alle bonusser til angreb og skade). Rammer du forbi, giver du Combat Advantage til alle fjender indtil slutningen af din næste tur. Eller, en gratis Move Action.

Heltene er bygget på 28 build points, og har fået lov at købe dex og wis til halv pris, fordi de er så ligegyldige for warlords. Desuden er en af deres tre at-will powers blevet byttet til en bonus Skill Training feat, og en til en helt fri feat.. Når Vore Helte kun er level 2, er det for at holde kompleksiteten nede. Tag ikke fejl, de er forbistret store helte! Powers markeret med * er fra Martial Power. Færdigheden markeret med ** er fra ”gratis” Skill Training.

Powers
"Effekt" gælder uanset om du rammer eller ej. "Power Bonuses" til samme slag er IKKE kumulative.

At-will powers:
Basic Melee Attack: Melee Attack, Standard action, +8 vs. AC, Hit: 1d8+5 skade.

Basic Ranged Attack: Ranged Attack, Standard action (+ en minor til at trække et kastespyd), Range 10/20, +7 vs. AC, Hit: 1d6+4 skade

Charge: Melee Attack, Standard action, move op til speed i lige linje (min. 2) og angrib +9 vs. AC, Hit: 1d8+5 skade, effekt: tur slutter.

Furious Smash: Melee Attack, Standard action, +10 vs. Fortitude, Hit: 5 skade OG en allieret i nærkamp med målet får +4 power bonus til angreb og skade på sit næste nærkampsangreb mod målet, før starten af din næste tur.

Encounter Powers:
Inspiring Word: Warlord feature, to gange i hver kamp, men kun én gang i hver runde, Minor action, Close Burst 5, mål: dig selv eller én allieret i området, effekt: målet genvinder Surge Value+1d6+3 hit points.

Hammer and Anvil: Melee Attack, Standard action, +8 vs. Reflex, Hit: 1d8+5 skade OG en allieret nær målet foretager et Basic Attack som free action med +3 bonus til skade.

Daily Powers:
Bastion of Defense: Melee Attack, Standard action, +8 vs. AC, Hit: 3d8+5 skade OG alle allierede har +1 Power Bonus til alle defenses i resten af kampen, så længe de er inden for 5 felter af dig. Effekt: Allierede inden for 5 felter af dig får 8 temporary hit points.

Heroic Effort: Utility, Minor action, Close Burst 10. Krav: Du skal være Bloodied, mål: hver allieret i området (men ikke dig selv), effekt: læg +3 til skade-slag indtil du ikke længere er bloodied. Desuden får du selv 5 temporary hit points.

Bonusser før forvandling: +1 til Saving Throws, og har +3 til Bluff checks.

Effekt af forvandling i Skill Challenge: Skill check automatisk klaret, kan bruges efter slaget.

Effekt af forvandling i kamp: Et re-roll med +4 i kamp vha. et beskidt trick, + Stun (Save Ends) på et hit, eller Stun indtil enden på din næste tur på miss.

Morias af Ravnens Hus

splittet mellem Vest og Øst, ridderære og troldmandsdekadence, Tactical Warlord level 2

Morias af Ravnens Hus er brilliant grænsende til det sindssyge. Som sådan har han/hun altid kunnet slippe af sted med at tage lidt let på regler og konventioner, enten ved at bøje reglerne kreativt (hvor mindre ånder ville have brudt dem) eller, oftest, ved at spille sin principfaste fader og sin stolte moder ud mod hinanden. Morias' forældre var et umage par, der elskede hinanden med en flamme, som brændte alle barrierer af slægt og ære mellem dem. Hans/hendes fader var en fattig men ærekær ridder fra Aquilonia, hans/hendes moder efterkommer af den østlige gren af et ældgammelt dynasti af troldfyrster med rødder tilbage til det faldne Acheron. Skønt moderen havde afsværget sin trolddom og omgangen med de frygtelige ånder, som oldtidens pagter havde bundet til hendes blodslinje, fortalte hun dog i sjældne eksalterede stunder den lille Morias om magiens frygtelige hemmeligheder, og i smug læste Morias hver en smuldrende bog om trolddom og gamle slag i Ravnens Hus. Faderen tjente hæder i kongen af Khorajas tjeneste, og lærte sit eneste barn Morias om krigskunstens hemmeligheder og ridderstandens æresbegreber og den indre styrke, som er at finde i dem, og det mørke, lærenemme barn sugede hver en dråbe af visdom til sig og voksede sig høj, stærk og sær. En måned før den store dreng/pige skulle have sine sporer som ridder af Khoraja faldt Morias' fader i kamp mod en horde af ørkenbeduiner, fordi baron Sargos af Kobraens Hus, som hadede og frygtede faderen for hans ubestikkelighed, havde sendt ham ud i en håbløs kamp. Morias' moder blev vild af sorg, og nogle uger senere kom han/hun som stolt og nyslået ridder hjem for at trøste sin mor med friske jordbær, kun for at finde en stank af orientalsk røgelse og trolddom i huset, og sin moder død i en kridtcirkel med et grumt smil på ansigtet og en tom slangeham i hver hånd. Den unge Morias drog straks til baronens palæ for at udfordre ham til tvekamp, men så Sargos i det højeste tårn, som skreg om de store slanger, før han kastede sig i døden. Nu er Ravnens Hus kun et par aldrende tjenestefolk, et forfaldent hus i byen og så Morias, ridder i Khorajas milits. Men endnu slår de sorte vinger på et laset banner fra det høje tårn.

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

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

Skills: Arcana +10, History +10, Diplomacy +6 (+9 før forvandling),
Athletics +10, Endurance +7, Intimidate +6

Morias af Ravnens Hus

splittet mellem Vest og Øst, ridderære og troldmandsdekadence, Tactical Warlord level 2

Str 18 +4, Con 13 +1, Dex 10, Int 18 +4, Wis 8 -1, Cha 10

HP: 35 Bloodied: 17 Surge value: 8 Surges/day: 8 Speed: 6 Init.: +3

Defenses: AC +8, Fort +7, Ref +6, Will +3 (+5 før forvandling)

Action Points: 1 per episode

Powers: At-will Commander's Strike, Encounter Warlord's Favor, Daily Lead the Attack, Utility Encounter Adaptive Stratagem*

Feats: Wp. Foc. (Spears), Tactical Assault, Action Surge, Toughness

Skills: Arcana +10**, History +10, Diplomacy +6 (+9 før forvandling),
Athletics +9 (+10 uden rustning), Endurance +6 (+7 uden rustning), Intimidate +6

Udstyr: Longspear, 2 javelins, hide armour

Tactical Presence (+ Tactical Assault Feat): Allierede, som bruger actions points i din tilstedeværelse, får +2 til attack og +4 til damage med deres ekstra action.

Taktik: Ved hjælp af Warlord's Favor eller Lead the Attack kan du give allierede STORE bonusser til at ramme med deres mest kritiske powers. Da dit eget angreb ikke er så stærkt bør du dog få hjælp til selv at ramme, eller bruge dit Action Point. Når du så har fået en af dem ind, er det en rigtig god idé at følge op med Adaptive Stratagem og Commander's Strike. Commander's Strike bruges til at give en allieret et ekstra angreb med bonus til skade. Dit Action Point er dit skinnende helte-øjeblik: Du kan tage en ekstra Standard Action i din tur med +3 til angreb fra Action Surge feat, og får følgende bonusser, hvis de andre helte er i nærheden. De virker sammen.

Roshan: Du genvinder 4 hit points

Eryxo: +4 til skade ELLER 4 temporary hit points hvis dit angreb ikke rammer noget mål

Ago: Du får et ekstra Basic Attack (med alle bonusser til angreb og skade). Rammer du forbi, giver du Combat Advantage til alle fjender indtil slutningen af din næste tur. Eller, en gratis Move Action.

Heltene er bygget på 28 build points, og har fået lov at købe dex og wis til halv pris, fordi de er så ligegyldige for warlords. Desuden er en af deres tre at-will powers blevet byttet til en bonus Skill Training feat, og en til en helt fri feat.. Når Vore Helte kun er level 2, er det for at holde kompleksiteten nede. Tag ikke fejl, de er forbistret store helte! Powers markeret med * er fra Martial Power. Færdigheden markeret med ** er fra "gratis" Skill Training.

Powers
"Effekt" gælder uanset om du rammer eller ej. Alle dine Melee Attacks kan ramme både et og to felter væk på grund af dit lange spyd, men truer ikke på to felter. "Power Bonuses" til samme slag er IKKE kumulative.

At-will powers:
Basic Melee Attack: Melee Attack, Standard action, +7 vs. AC, Hit: 1d10+5 skade.

Basic Ranged Attack: Ranged Attack, Standard action (+ en minor til at trække et kastespyd), Range 10/20, +7 vs. AC, Hit: 1d6+5 skade

Charge: Melee Attack, Standard action, move op til speed i lige linje (min. 2) og angrib +8 vs. AC, Hit: 1d10+5 skade, effekt: tur slutter.

Commander's Strike: Melee Attack, Standard Action, special: Du skal kunne nå både en fjende, og en allieret som kan nå fjenden. Din allierede foretager et Basic Attack med +4 skade.

Encounter Powers:
Inspiring Word: Warlord feature, to gange i hver kamp, men kun én gang i hver runde, Minor action, Close Burst 5, mål: dig selv eller én allieret i området, effekt: målet genvinder Surge Value+1d6 hit points.

Warlord's Favor: Melee Attack, Standard Action, +7 vs. AC, Hit: 2d10+5 skade OG én allieret inden for 5 felter får +5 Power Bonus til angreb mod målet indtil slutningen af din næste tur.

Adaptive Stratagem: Utility, Minor Action, mål: én allieret inden for 10 felter, effekt: den allierede får et +4 Power Bonus til skade indtil slutningen på din næste tur.

Daily Powers:
Lead the Attack: Melee Attack, Standard Action, +7 vs. AC, 3d10+5 skade OG du selv og alle allierede inden for 5 felter får +5 Power Bonus til angreb mod målet gennem resten af kampen, Miss: ingen skade, og Power Bonusset er +1

Bonusser før forvandling: Har +2 til Will Defense, og +3 til Diplomacy Checks.

Effekt af forvandling i Skill Challenge: Skill check automatisk klaret, kan bruges efter slaget.

Effekt af forvandling i kamp: Standard Action, Ranged 10, +11 vs. Will, Hit: 3d12+4 Psychic damage & Dazed + 5 ongoing psychic (save ends both), Miss: ½ skade, Dazed indtil slutningen af Morias næste tur. Morias nedkalder underverdenens fantasmagoriske slanger over fjenden, som ser to hæslige kæmpeslanger. Andre ser højest en vag skygge.

Eryxo

profetiens blodige våben Resourceful Warlord level 2

”Hestens hov skal knuse Kobraens hoved”. Ishtars orakel havde spået, at dette ville betyde Kobraens Hus’ undergang. Da Kobraens frue fødte et barn, som på hoften havde et modermærke præcis som en blodrød hestehov, blev det som spæd sat navnløs ud for at gå til i vildmarken, for Kobraerne går meget op i magiens dystre affærer. Naturligvis blev barnet samlet op, af en fordrukken men sentimental gammel lejesoldat, som kaldte barnet Eryxo og opdragede ham/hende til kriger. På sit dødsleje fortalte den gamle kriger, som Eryxo kaldte ”Papa”, sandheden om kurven med guldklædet, fundet mellem ørkenens klipper, og om profetien, som Khorajas måske mægtigste adelshus frygtede. Eryxo indså, at han/hun ikke var født til at sove på den hårde jord, for til sidst at ende i en navnløs grav, knap dyb nok til at holde ulvene stangen, men til at herske over et mægtigt palads, sin slægt, sin arv. Han/hun besluttede sig for at fornægte oraklets ord og ikke knuse Kobraens Hus, men hæve det op af forfaldet. Som en talentfuld soldat med en honningsød tunge, der kan forlokke såvel som skræmme, har Eryxo tilkæmpet sig en plads blandt Khorajas riddere, som kan blive en trædesten til herskerværdighed. Kobraens Hus har dog modstået alle tilnærmelser med subtile fælder og korruption, og tilbyder kun en plads som håndlanger, ikke betroet, og Eryxo er kommet til at nære hengivenhed og venskab for sine nærmeste blandt ridderne.

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

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

Skills: Athletics +9, Bluff +9, Diplomacy +9, Endurance +8, History +9, Intimidate +9, Religion (utrænet) +4 (+7 før forvandling)

Eryxo

profetiens blodige våben, Resourceful Warlord level 2

Str 16 +3, Con 14 +2, Dex 10, Int 16 +3, Wis 8 -1, Cha 16 +3

HP: 31 Bloodied: 15 Surge Value: 7 Surges/day: 9 Speed: 6 Init. +7

Defenses: AC +9, Fort +6 (+8 før forvandling), Ref +7, Will +6

Action Points: 1 per episode

Powers: At-will Opening Shove*, Encounter Hammer and Anvil, Daily Concentrated Attack*, Utility Encounter Shake It Off

Feats: Heavy Shield Prof., Wp. Foc., (Hv. Blades), Action Surge, Imp. Init.

Skills: Athletics +6 (+9) uden rustning), Bluff +9**, Diplomacy +9, Endurance +5 (+8 uden rustning), History +9, Intimidate +9, Religion (utrænet) +4 (+7 før forvandling)

Udstyr: Longsword, heavy shield, hide armour, 3 javelins

Resourceful Presence: Allierede, som bruger Action Points i din tilstedeværelse, får +4 på skade-slag med deres ekstra-handlinger ELLER får 4 temporary hit points hvis de slet ikke rammer noget.

Taktik: Eryxo er en mobil opportunist. Hammer and Anvil er god når du sammen med en allieret udflankerer en modstander, ligeså Concentrated Attack. Opening Shove giver ikke god skade, medmindre du har en allieret under med rigtig gode midlertidige bonusser, men er god til at bryde fjendtlige formationer og evt. hjælpe en allieret til en fordelagtig position. Brug Shake It Off, hvis du eller en allieret virkelig har brug for at slippe af med en (SaveEnds) effekt. Dit Action Point er dit skinnende helte-øjeblik: Du kan tage en ekstra Standard Action i din tur med +3 til angreb fra Action Surge feat, og får følgende bonusser, hvis de andre helte er i nærheden. De virker sammen.

Roshan: Du genvinder 4 hit points.

Morias: Du får +2 til angreb og +4 til skade med dine ekstra-handlinger.

Ago: Du får et ekstra Basic Attack (med alle bonusser til angreb og skade). Rammer du forbi, giver du Combat Advantage til alle fjender indtil slutningen af din næste tur. Eller, en gratis Move Action.

Heltene er bygget på 28 build points, og har fået lov at købe dex og wis til halv pris, fordi de er så ligegyldige for warlords. Desuden er en af deres tre at-will powers blevet byttet til en bonus Skill Training feat, og en til en helt fri feat.. Når Vore Helte kun er level 2, er det for at holde kompleksiteten nede. Tag ikke fejl, de er forbistret store helte! Powers markeret med * er fra Martial Power. Færdigheden markeret med ** er fra ”gratis” Skill Training.

Powers
"Effekt" gælder uanset om du rammer eller ej. "Power Bonuses" til samme slag er IKKE kumulative.

At-will powers:
Basic Melee Attack: Melee Attack, Standard action, +7 vs. AC, Hit: 1d8+4 skade.

Basic Ranged Attack: Ranged Attack, Standard action (+ en minor til at trække et kastespyd), Range 10/20, +6 vs. AC, Hit: 1d6+3 skade

Charge: Melee Attack, Standard action, move op til speed i lige linje (min. 2) og angrib +8 vs. AC, Hit: 1d8+4 skade, effekt: tur slutter.

Opening Shove: Melee Attack, Standard Action, +7 vs. Reflex, Hit: skub målet et felt. Herefter kan en allieret (hvis der er en i position) lave et Melee Basic Attack ELLER shifte 3 felter.

Encounter Powers:
Inspiring Word: Warlord feature, to gange i hver kamp, men kun én gang i hver runde, Minor action, Close Burst 5, mål: dig selv eller én allieret i området, effekt: målet genvinder Surge Value+1d6 hit points.

Hammer and Anvil: Melee Attack, Standard action, +7 vs. Reflex, Hit: 1d8+4 skade OG en allieret nær målet foretager et Basic Attack som free action med +3 bonus til skade.

Shake It Off: Utility, Minor Action, Range 10 (udløser Opportunity Attack), mål: dig eller én allieret inden for rækkevidde, effekt: målet tager et (øjeblikkeligt, ekstra) Saving Throw med +3 power bonus.

Daily Powers:
Concentrated Attack: Melee Attack, Standard Action, +7 vs. AC, Hit: 2d8+4 skade. Effekt: En allieret inden for 10 felter af dig kan foretage et Basic Attack mod samme mål med +3 til angreb og skade. Det er naturligvis smartest, hvis den allierede allerede er i nærkamp med målet.

Bonusser før forvandling: +2 Fortitude, +3 til Religion checks

Effekt af forvandling i Skill Challenge: Skill check automatisk klaret, kan bruges efter slaget.

Effekt af forvandling i kamp: Standard action (at erklære identitet og påberåbe sig profetien), Ranged attack range 20, Burst 2, +9 vs. Reflex, Hit: 3d10+3 damage, Dazed (indtil slutningen af Eryxos næste tur) & knocked prone. Miss: ½ skade & knocked prone. Profetien slår til!

Ago fra Kimmeria

ambitiøs barbar, Bravura Warlord level 2

To ting drev Ago til at forlade de barske kimmeriske bjerge. Den ene var historier om stolt knejsende slotte beboet af ædle skønjomfruer og riddere i skinnende harnisk, fortalt af mormor, som før hun blev en kimmerisk krigshøvdings røvede brud var khorajisk grevedatter af det nu ellers uddøde Vildsvinets Hus. Den anden var en røgsværtet rød silkelas sømmet op på væggen i bjælkehytten. Den pegede far ofte på og udbrød: ”Se, mit barn, dét er luksus! Da jeg var i Syden, tog jeg dette silkelændeklæde som bytte. Lad ingen sige, at vi ikke har det fint her i Kimmeria!” Oplyst af bedstemors fortællinger og sin fjerdedel civliseret blod kunne Ago godt høre, hvor latterlig hendes/hans fars pral var, og skammede sig over at leve i en barbarisk udørk. Da hun/han var seksten år og havde bevist sit krigerværd ved at dræbe en fjende i åben kamp, drog hun/han ud for at se den vidunderlige, prægtige civilisation og med styrke og mod gøre en del af den til sin egen: Ago ville have sine egne riddere og skønjomfruer, på sit eget slot, ikke blot flå lidt tingeltangel ud af et brændende hus for at slæbe det hjem til ødemarken. I de civiliserede lande så hun/han både pragt og ussel svaghed, som en barbar måtte foragte, men også noget forunderligt: Folk, riddere, der kæmpede for noget større end dem selv, for principper og ære, for en sag. På den ene side en fjollet og måske hyklerisk svaghed sammenlignet med barbarens ærlige selviskhed, og dog så fascinerende. Nu er Ago ridder i den hyboriske bystat Khoraja, stor og prægtig nok til at være et værdigt mål for en ambitiøs barbar, men ikke for stor til at gribe. Med tro og modige venner ved sin side skal hun/han nok finde en prægtig plads her.

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

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

Skills: Athletics +10, Diplomacy +8, Endurance +9 (+12 før forvandling), History +7, Insight +8, Intimidate +8

Ago fra Kimmeria

ambitiøs barbar, Bravura Warlord level 2

Str 18 +4, Con 16 +3, Dex 10, Int 12 +1, Wis 14 +2, Cha 14 +2

HP: 38 Bloodied: 19 Surge Value: 9 (11), Surges/day: 10 Speed: 5 Init.: +3

Defenses: AC +7, Fort +7, Ref +3, Will +5

Action Points: 1 per episode

Powers: At-will Wolf Pack Tactics (og glem ikke charge!), Encounter Hammer & Anvil, Daily Lead By Example, Utility Encounter Rub Some Dirt on It*

Feats: Toughness, Wp. Foc. (Axe), Powerful Charge, Action Surge

Skills: Athletics +9 (+10 uden rustning), Diplomacy +8, Endurance +8 (+9 uden rustning, +11 før forvandling eller +12 før forvandling & uden rustning), History +7, Insight +8**, Intimidate +8

Udstyr: Greataxe, chainmail

Bravura Presence: Allierede, som bruger Action Points i din tilstedeværelse kan enten tage en gratis Move Action ELLER et gratis Basic Attack, med alle bonusser for Action Points. Rammer angrebet forbi, giver den allierede Combat Advantage til alle fjender indtil slutningen af sin næste tur.

Taktik: Lige på og hårdt er din vej frem! Charge ved enhver lejlighed, og husk at du kan tage en Move Action for at bringe dig i position (du skal charge mindst to felter). Wolf Pack Tactics kan bruges til at bryde fjendtlig formationer og til at manøvrere allierede i position til at udflankere. Dit Action Point er dit skinnende helte-øjeblik: Du kan tage en ekstra Standard Action i din tur med +3 til angreb fra Action Surge feat, og får følgende bonusser, hvis de andre helte er i nærheden. De virker sammen.

Roshan: Du genvinder 4 hit points.

Morias: Du får +2 til angreb og +4 til skade med dine ekstra-handlinger.

Eryxo: +4 til skade ELLER 4 temporary hit points hvis dit angreb ikke rammer noget mål.

Heltene er bygget på 28 build points, og har fået lov at købe dex og wis til halv pris, fordi de er så ligegyldige for warlords. Desuden er en af deres tre at-will powers blevet byttet til en bonus Skill Training feat, og en til en helt fri feat.. Når Vore Helte kun er level 2, er det for at holde kompleksiteten nede. Tag ikke fejl, de er forbistret store helte! Powers markeret med * er fra Martial Power. Færdigheden markeret med ** er fra ”gratis” Skill Training.

Powers
"Effekt" gælder uanset om du rammer eller ej. "Power Bonuses" til samme slag er IKKE kumulative. Ago gør +1d12 ekstra skade på Critical Hits med sin tohåndsøkse.

At-will powers:
Basic Melee Attack: Melee Attack, Standard action, +7 vs. AC, Hit: 1d12+5 skade.

Charge: Melee Attack, Standard action, move op til speed i lige linje (min. 2) og angrib +8 vs. AC, Hit: 1d12+6 skade, effekt: tur slutter.

Wolf Pack Tactics: Melee Attack, Standard action, special: før angrebet kan du lade en allieret nær dig eller målet shifte et felt, +7 vs. AC, Hit: 1d12+5 skade.

Encounter Powers:
Inspiring Word: Warlord feature, to gange i hver kamp, men kun én gang i hver runde, Minor action, Close Burst 5, mål: dig selv eller én allieret i området, effekt: målet genvinder Surge Value+1d6 hit points.

Hammer and Anvil: Melee Attack, Standard action, +7 vs. Reflex, Hit: 1d12+5 skade OG en allieret nær målet foretager et Basic Attack som free action med +2 bonus til skade.

Rub Some Dirt On It: Utility 2, Minor Action, Melee Touch, mål: skal være bloodied, dig eller en allieret, effekt: får 7 temporary hit points.

Daily:
Lead By Example: Melee Attack, Standard Action. Effekt: Du kan shifte et felt før angrebet. +7 vs. AC, Hit: 2d12+5 skade OG dine allierede har Combat Advantage mod målet indtil starten af din næste tur. Miss: To allierede inden for 5 felter af dog kan hver især shifte et felt og foretage et basic attack som en free action.

Bonusser før forvandling: +2 til din egen Healing Surge Value, +3 til Endurance checks

Effekt af forvandling i Skill Challenge: Skill check automatisk klaret, kan bruges efter slaget.

Effekt af forvandling i kamp: Minor Action (eller Immediate Interrupt ved skade som bringer dig under 0 HP) udløser at du kan spendere op til to Healing Surges, +2 til defenses indtil starten af næste tur, og et ekstra, automatisk klaret Saving Throw.