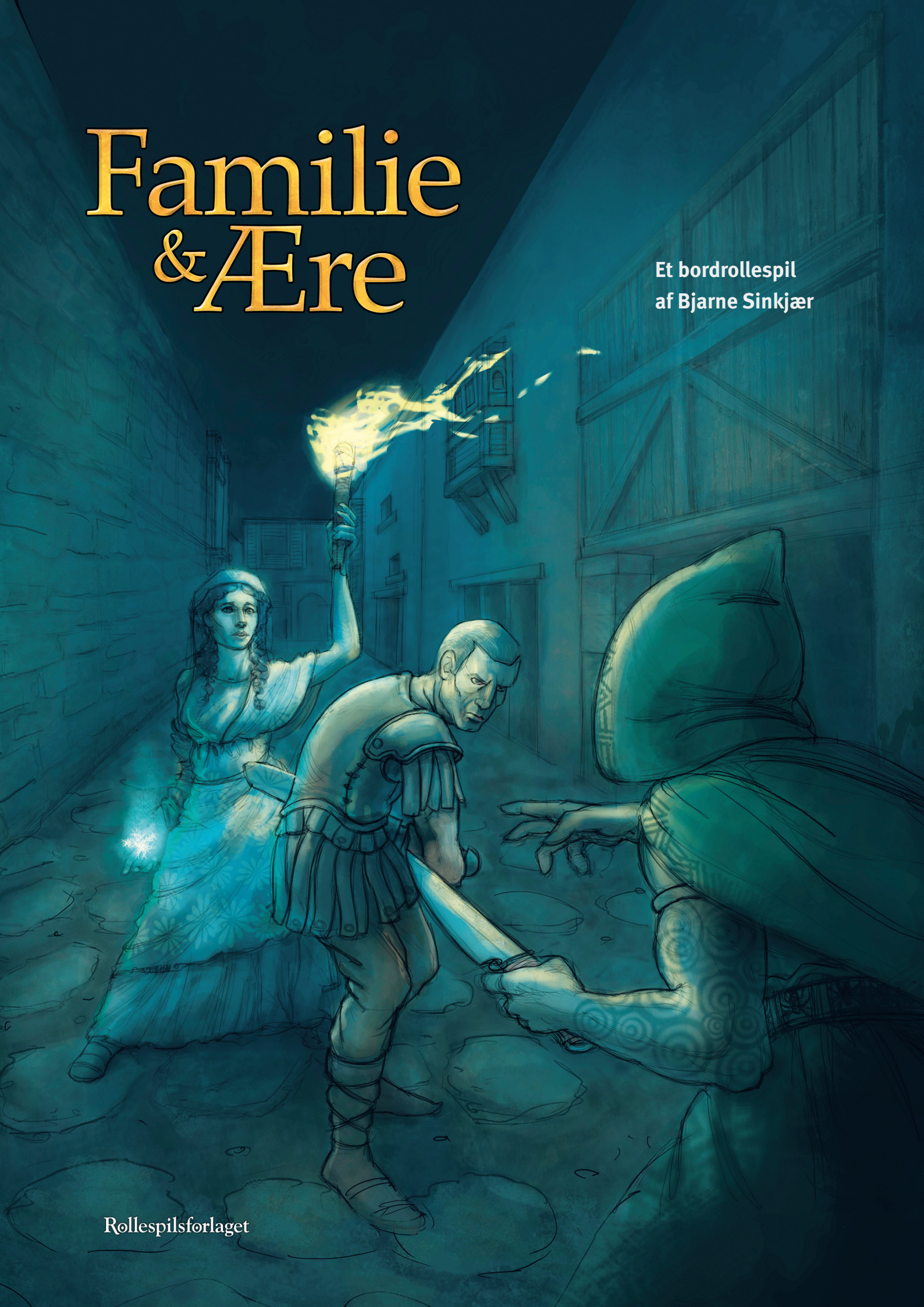
Familie & Ære

Et bordrollespil
af Bjarne Sinkjær

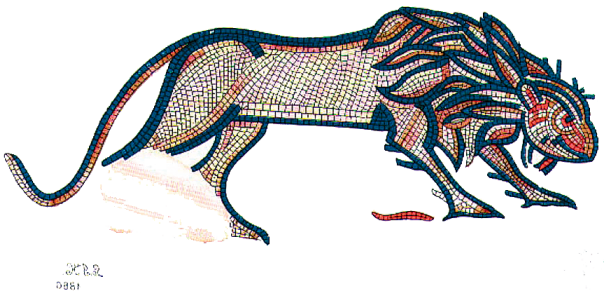


Rollespilsforlaget

Familie & ære

- et bordrollespil for voksne

af Bjarne Sinkjær



Tybalt: Hvad? Drag sværd og snak om fred?
Jeg hader jo fred som helved - som en Flaccus -
Som dig. Nu vogt dig kryster!



Rollespilsforlaget

Familie & ære
- et bordrollespil for voksne

Af Bjarne Sinkjær.
Forside af Jørgen Bech Pedersen.
Illustrationer af Sophie Grunnet.
Layout, kort og skjolde af Bjarne Sinkjær.
Korrektur af Line Lybecker.

Tak til spiltestere: Bernd Hermann Schittenhelm, Martin Dandanel, Martin Hedlund Fink, og Martin Kjær Uhlig.

Illustrationerne på titelbladet er brugt med venlig tilladelse fra Bristol and Gloucestershire Archaeological Society. De viser romerske mosaikker fundet i England.

1. udgave, 2. oplag.
© 2015-2017 Bjarne Sinkjær.
ISBN 978-87-7170-404-4

www.rollespilsforlaget.dk

Indhold

Indledning	4
Krangor	5
Sådan skabes din spilperson	6
Familie-specialregler	8
Egenskaber	9
Færdigheder	10
Klasser	13
Laster & dyder	14
Laster	14
Dyder	16
Udstyr	17
Navne og baggrund	18
Sådan bliver spilpersoner bedre	18
Ry	18
Rul en familie	19
Om familien Invictus	20
Om familien Flaccus	21
Om familien Postumus	22
Om familien Ticatus	23
Om familien Sallust	24
Om familien Crassus	25
Kamp	26
Hvem starter først?	26
Bevægelse og aktioner	26
Slag og skade	26
Held i og uden for kamp	27
Helbrede Liv og Mana	28
Andre skader	28
Magi	29
Syn på magien	29
Formularer fra 1. cirkel	30
Formularer fra 2. cirkel	31
Formularer fra 3. cirkel	32
Formularer fra 4. cirkel	33
Det Grå	33
Thalenerne	36
Lavadel og kulter	49
De skovvilde	52
De andre lande	65
En guide til Thallus	68
Urkrigene	80
Provinsbyen Ludica	82
Kontakter	92
Venner og fjender	94
Spøgelset fra Calliva, scenarie	107
Fjern Torden, eventyr	115
Thallus-kampagnen	121
Tråde	125
Karakterark	134
Kontakter-ark	135
Personligt udstyr	136
Våben og rustninger	137
Indeks	138
Kampmanøvrer	140

Indledning

De fleste klassiske fantasy-rollespil handler om helte der udforsker hulesystemer (dungeons), rydder dem for monstre og stjæler deres skatte. Dette rollespil handler i stedet om ussel politik og blodig borgerkrig og foregår mest i byer. *Familie & ære* er derfor nok et fantasy-bordrollespil for de lidt erfarne. Historierne tager fat på temaer som frygten for din nabo, splittelse, blind lydighed, fortrydelse, magtbegær og stolthed. Hvis du tager TV-serien *Rome* fra den amerikanske kanal HBO og blander den med William Shakespeares *Romeo og Julie*, så har du fanget meget af stemningen i den verden som *Familie & ære* foregår i.

I *Familie & ære* finder du regler for at skabe en spilperson og afvikle kampe, beskrivelserne af de to dominerende kulturer, en grundig guide til den verden spillet foregår i og af provinsbyen Ludica, en beskrivelse af bipersoner og andre væsner, to fulde scenarier og femten 'tråde', dvs. oplæg til scenarier som danner en komplet kampagne. Der er også gode råd og tips til spillederen, så I kommer godt i gang. Du kan spille scenarierne og tilpasse trådene til din egen gruppe, men du kan også bruge verdenen som sandkasse, og skabe din helt egen historie.

Regler

Du skal bruge et regelsæt, et sæt spillekort og nogle rollespilsterninger for at spille dette spil. *Familie & ære* bygger på sit eget simple regelsystem som jeg har kaldt *Saga*. Det er hurtige regler der er lette at lære, nogenlunde realistiske og kan være fatale for den uforsigtige. Hvis du ønsker det, kan du sagtens benytte andre regelsystemer, f.eks. *Dungeons and Dragons*, *Pathfinder*, *Dragon Age* eller *Savage World* til *Familie & ære*. Jeg tror at det så skal være en relativt low level-kampagne – jeg anbefaler level 2-6. Du skal regne med at lægge mere arbejde i kampagnen selv da de to scenarier i kapitel 13 og 14, karakterskabelsen i kapitel 1 og bestiariumet (biperson- og monsterbeskrivelserne) i kapitel 12 er skrevet til Saga-reglerne. Endelig kan du selvfølgelig spille helt systemløst og eksperimentere med 'fortælle-scenarie'-formen.

Thallus

Handlingen er sat på planeten Maris. Fem store civilisationer bebor kloden. Der er de ryggesløse hedonere, malukkerne der er nøjsomme og frygtsomme ørkenmænd, og ganrajerne hvis liv af styret af ritualer, kaster og titusinder guder. Og så er der de to sidste folkeslag som vores historie fokuserer på: thalenerne, et værdigt og oplyst folk der flygtede over havet fra en grusom katastrofe, og de skovvilde; barbariske stammer der har set de fremmede lande uvelkomment på deres kyster og langsomt fortrænge de skovvilde fra deres forfædres jorde.

For 472 år siden fik en mand, kaldet Thallus Flaccus, i landet Etrurian et syn af sine forfædre. Han så sit land gå under i en storm af vrede og ild. Frygtsomt spredte han advarslen. Skønt de fleste anså ham som gal eller endnu værre, en brik i det politiske spil der red landet som en mare, så var der også dem der lyttede. Langsomt fik han en stor skare af tilhængere. De sendte en bøn til landets ledere om skibe, og, vel mest for at blive af med galningene, så efterkom landsrådet deres anmodning. Flygtningene gik ombord på deres fartøjer og sejlede over havet til en ukendt skæbne. Nøjagtig et år efter ramte ildstormen landet og udraderede alt.

Flygtningene kom efter mange strabadser sikkert over havet og til nye strande. Det var et frodigt land, velegnet til korndyrkning og kvægdrift, og der var masser af vildt i skovene og fisk i havene. I taknem-

melighed mod deres redningsmand kaldte de det nye land Thallus. De havde fundet landet ud mod kysten øde og forladt, men snart trængte thalenerne længere ind i landet. Det betød hurtigt konflikt med de indfødte, de primitive skovvilde, men barbarerne kunne ikke klare sig mod thalenernes overlegne måde at føre krig på. Thallus voksede sig større, og ikke mindst på grund af de mange slaver der blev taget under krigene, blev landet bygget op.

Solen skinner nu ikke altid over Thallus. Efter det første århundrede, der krævede stor opofrelse og samarbejde mellem familierne for at flygtningene i hele taget skulle overleve, faldt thalenerne tilbage til gamle uvaner – kampen om magt og ære. Gammel stolthed, tilkæmpede privilegier og nag er fundet frem igen. Der bæres atter ved til stridens bål, og en blodig dans om magten tager sin begyndelse. Seks store adelsfamilier kæmper om Thallus' fremtid:

Invictus har styret landet de sidste 34 år, og den position har de det rigtig godt med. De ønsker frem for alt intern fred og stabilitet. Invictus vil kun det bedste for Thallus – og dem selv.
Flaccus styrede Thallus gennem de første frygtsomme århundreder – indtil den Gale Konsul kostede dem magten. De kæmper for at genoprette deres tabte ære og indflydelse.
Ticatus har stolte militære traditioner og en trang til at udvide Thallus' territorium. De mener at thalenerne enten må ekspandere deres land – eller gå til grunde.
Crassus var en gang en af de store familier, men de mistede deres jorder til de skovvilde – og de havde ikke anstændighed til at gå under i stilhed. Crassus er kendt for deres stærke familiesammenhold og deres tvivlsomme metoder.
Sallust værner om Thallus' historie og traditioner – og bruger bag kulisserne deres viden til at påvirke de politiske slagsmål.
Postumus er en nyrig familie der har vokset sig fed og indflydelsesrig på handel. Penge lugter som bekendt ikke – det samme vil mange af de gamle familier ikke sige om opkomlingene fra Postumus.

Kan der findes et kompromis, eller skal gamle regnskaber gøres op? Måske formår man ikke at bryde gamle mønstre. Hjulet drejer, og der findes nye vindere og tabere. Og der lægges et bål til rette, der vil flamme op igen i en ny borgerkrig år senere.

Krangor

Familie & ære er mit værk, men mange af ideerne bygger på *Krangor*, et rollespilsarrangement der kørte i foreningen Avalon mellem 2007 og 2009. Det var en kampagne der kombinerede semi-live (udklædning var valgfri), bordrollespil, figurkrigsspil, politiske intriger, handel og krig. Spillerne var medlem af en af seks adelige familier som kæmpede indbyrdes om magt og indflydelse. Tanken bag kampagnen var (ud over at have det sjovt) at samle spillere fra de forskellige andre kampagner der kørte i foreningen, og sørge for at de lærte hinanden at kende. Vi ønskede også at lave en type arrangement som udnyttede de muligheder man har i en forening, altså at udvikle et spil som ikke kunne spilles 'hjemme ved køkkenbordet'. Der var op til femten deltagere på en spilledag, og kampagnen kørte tolv spilgange før konflikten fandt sin løsning. Selv om kampagnen ikke var uden udfordringer – ingen af os havde prøvet at spille den form for kampagne før – fik vi begge mål opfyldt, og *Krangor* blev afløst af en ny kampagne, *Otomi*, som kørte i Avalon i 2010-2012.

Efter mange intriger og indbyrdes kampe endte det med at tre af familierne vendte sig mod de tre andre og slog dem på slagmarken. Først røg den ene familie. Efter et blodigt slag fik familiens overhoved valget mellem et tvangsægteskab eller øksen. Hun valgte at bevare sin værdighed og miste hovedet. Dernæst blev de to sidste familier fanget som rotter i hovedstaden hvor de blev slået, og deres overhoveder brutalt aflivet. De sejrende familiers overhoveder skulle skåle på krigens gunstige udfald i et telt på en bakke med fin udsigt til den besejrede og brændende by. Da spillerne havde skålet i kondivand i papkrus, fik de besked på at vende deres krus. I bunden af to familiers krus stod "du er blevet forgiftet". En enkelt 'spiller' overlevede forgiftningen, men blev prompte dræbt af magi. Således kunne én familie gå levende ud af kampen som sejrherre – og kunne bestemme Krangors fremtid.

Følgende har, på hver deres måde, været med til at arrangere *Krangor* eller har bidraget med ideer:

Morten Bonnin, Torben Kastbjerg, Ketil Kirchhof, Henrik Norberg, Magnus Nygaard, Troels Piller, Jesper Schnipper, Bjarne Sinkjær, Thomas Weppler, og Rasmus Wichmann.

Kapitel 1

Sådan skabes din spilperson

En spilperson er den person som du styrer i rollespillet. Han eller hun kommer fra en af de seks adelige familier, der kæmper om magten i Thallus. Alle spilpersoner, bipersoner og monstre beskrives af seks Egenskaber nemlig Styrke, Smidighed, Viden, Intuition, Karisma og Helbred – samt en række Færdigheder som f.eks. Ridning, Skydning eller Sværdkamp. Desuden har din spilperson også nogle værdier som beskriver hvor meget Liv, Mana og Ry han har.

Styrke afgør hvor tunge rustninger og våben din spilperson kan bruge. Styrke afgør også hvor meget udstyr han kan bære. Høj Styrke giver også bonus til Skade.

Smidighed bruger din spilperson når han kæmper med våben, rider og dyrker sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle ting.

Viden er vigtig for bogorme som interesserer sig for sprog, historie, lægekunst, handel – og ikke mindst for at bruge Magi.

Intuition er ikke-boglig viden, de erfaringer som din spilperson har opsamlet gennem sit liv. Intuition bruges f.eks. til følge spor, udøve et håndværk eller opdage ting.

Karisma fortæller om din spilpersons talegaver, og hvor god han er til at omgås andre mennesker – og overbevise dem om at det er i deres egen interesse at de gør som han ønsker det.

Helbred bruges når din spilperson skal modstå gifte – og et godt Helbred giver også mere i Liv så han kan modstå mere Skade.

Der er fem eller seks trin i at skabe en spilperson:

1. Vælg hvilken adelig familie din spilperson kommer fra (side 6).
2. Fordel point på Egenskaber (side 9).
3. Fordel point på Færdigheder (side 10).
4. Vælg Laster og Dyder – hvis du har lyst (side 14).
5. Køb udstyr (side 17).
6. Giv din spilperson et navn og en baggrund (side 18).

1. Familier

I Thallus er der seks store adelsfamilier der kæmper om magten, og otte lavadelsfamilier der også gerne vil have deres del af kagen. Her skal hver af de seks store familiers historie og mål kort ridses op. På side 19 kan du læse en uddybende beskrivelse af hver familie, deres overhoveder og deres agendaer.

Flaccus

Det var Thallus Flaccus der fik visionen fra anerne om Etrurians undergang og samlede nok folk omkring sig til at de kunne immigrere. Han fik også organiseret en flåde, så de samlet kunne drage ud til en ny start, og han bragte folket sikkert over havet. Derfor var det kun naturligt at Thallus blev valgt som leder af det nye land. Denne ære overgik senere til hans søn, og efterhånden blev det bare sådan at konsulen af Thallus automatisk blev udvalgt fra Flaccus-familien – indtil den Gale Konsul ødelagde dette gode arrangement. Flaccus faldt fra magten – og det har de det ikke godt med. Flaccus kæmper for at opretholde traditionerne fra det Gamle Land – og for at genvinde positionen som Thallus' ledere.

Familie-specialregler

Viden +10: Vismanden Tracus sagde at viden er magt. Flaccus ønsker at genvinde fortids storhed og deres familiemedlemmer får derfor den bedste uddannelse der er at få i Thallus.

Uvane (konservativ): Flaccus-familien værner, om nogen, om Thallus' ældgamle traditioner. Der er ingen grund til at ændre på tingene, mener de; det skaber bare forvirring og uro. Næh, alting var meget bedre i gamle dage.

Udstyr: kortsværd, læderrustning, hjelm, to fine tunikaer, en almindelig tunika, to par fine støvler, en rygsæk og en hest.

Ry: 35.

Invictus

Den Gale Konsul truede selve Thallus' eksistens med sine udskejelser – derfor satte Invictus hensynet til rigets fremtid højere end deres troskabsed til konsulen, styrtede ham fra magten og slog ham ihjel. Siden har Invictus styret landet og ledt riget frem til dets nuværende stade af fred og velstand. Positionen som Thallus' fremmeste familie har Invictus det rigtig godt med. Invictus ønsker kun det bedste for Thallus – og for dem selv. Invictus ønsker frem for alt indre fred og stabilitet. Nu er konsulen alvorligt syg, men skulle han dø, står der heldigvis en ny Invictus klar til at overtage ansvaret: den kløgtige politiker Jargo. Det siges ofte højt at Jargo blot er konsulens ydmyge tjener – mens der i hjørnerne hviskes at der gemmer sig en jernhånd i fløjlshandsken.

Familie-specialregler:

Helbred +10: Medlemmer af Invictus-familien er fra gammel tid kendt for at være større af bygning og mere sejlivede end andre (onde tunger vil sige indavlede) familier.

Kontakter (statsbureaukratiet): Der er mange fordele ved at have siddet på konsulposten i så mange år, f.eks. at du kender folk inden for bureaukratiet som ser velvilligt på dine problemer.

Udstyr: langsværd, bronzekyras, hjelm, en fin tunika, to almindelige tunikaer, fine støvler, en rygsæk og en hest.

Ry: 35.



Ticatus

Ticatus-familien har stolte militære traditioner og en trang til at udvide Thallus' territorium. Thallus er lyset på et mørkt kontinent, og det lys skal spredes til alle folkeslag – i sidste ende vil barbarerne takke thalenerne for at blive reddet fra barbariet for er Thallus ikke selve civilisations robuste søjle? Ticatus har flere gange reddet Thallus fra katastrofen og har folkets taknemmelighed – men røster hvisker også at Ticatus risikerer at vække en drage; at de skovvilde samler sig under ét banner og ender med at løbe Thallus over ende.

Familie-specialregler:
Styrke +10: Ticatus lægger, efter bitter erfaring, stor vægt på at beskytte deres tropper og træner alle deres familiemedlemmer og tropper i brugen af tunge rustninger.
Sværd min. 30 %: Alle fra Ticatus, uanset rang, lærer at kæmpe, om ikke andet så for at kunne forsvare sig selv.
Kendskab (skovvilde) min. 20 %: Kend din fjende, skrev vismanden Tracus. Ticatus ved mere om de skovvilde og deres kultur end folk gør flest.
Fjende (skovvildeklan): Ingen af de skovvilde nærer nogen særlig kærlighed for de fremmede, men Ticatus er mere hadet end andre familier på grund af deres anetogter mod de skovvilde. Når en spilperson fra Ticatus skabes, vælges en af de skovvildes klaner som fjende.
Udstyr: langsværd, bronzekyras, hjelm, fin tunika, to almindelige tunikaer, støvler, en rygsæk og en hest.
Ry: 35.

Crassus

Denne familie var en gang en af de store familier; kun Flaccus og Invictus overgik dem i rigdom og ære. Desværre indtraf ulykken, og Crassus mistede alle deres jorder til de skovvilde – og de havde ikke anstændighed til at gå under i stilhed. Crassus blev fordrevet, og de overlevende lever en ussel tilværelse i indre eksil. Her kæmper de for at genvinde deres tabte position. Crassus-familien er kendt for deres stærke familiesammenhold – og deres tvivlsomme metoder. Det siges at en Crassus vil handle med hvad som helst med hvem som helst – blot det fremmer familiens interesser. De er ikke nogen ægte adelig familie længere, i hvert fald ikke i anstændige borgeres øjne.

Familie-specialregler:
Smidighed +10: Når du ikke har mændene eller våbnene, må du lære at være glat som ålen. Alle i Crassus-familien lærer at lande på fødderne når der er ballade.
Kontakter (underverdenen): Crassus vil gøre alt for at vinde deres tabte land og status tilbage. De handler med hvad som helst med hvem som helst.
Loyal (Crassus), mindre: Da Crassus faldt, kom ingen af de andre familier dem til hjælp. Crassus ved at hvis de skal genskabe fortidens storhed, kan de kun stole på dem selv. Alle i Crassus-familien lærer fra fødslen jernhård disciplin og loyalitet mod familien.
Udstyr: kortsværd, bue, læderrustning, en (lettere slidt) fin tunika, en almindelig tunika, praktiske støvler og en rygsæk.
Ry: 20.

Sallust

Sallust værner om Thallus' historie og traditioner. De hylder forfædrene, anerne, i sange, fortællinger og malerier, og det er Sallust der har de stærkeste bånd til Thallus' ofte urolige døde. De hædrer anerne, ikke bare fra deres egen familie, men alle aner der har fortjent at blive husket – eller bør smigres for at de ikke skal blive vrede. Sallust har derfor stor indflydelse mange steder, og onde tunger påstår at de bruger den til bag kulisserne at påvirke de politiske slagsmål. Nogen vil endda påstå at Sallust er den virkelige magt i Thallus. Den der kontrollerer fortiden, definerer nutiden, og den der styrer nutiden, former fremtiden.

Familie-specialregler:
Intuition +10: Alle familiemedlemmer tilskyndes til at deltage i religiøse ritualer, og ingen har så stærke bånd til anerne som Sallust.
Kundskab (Historie) min. 20 %: For at ære anerne må man kende deres historie. Sallust ærer ikke bare deres egne aner, men anerne fra alle familierne. De gør det i ord og sange.
Optræde eller Håndværk min 20 %: De fleste fra Sallust kan udtrykke sig på et eller andet instrument eller via en af de andre klassiske kunstformer; billedkunst, teater, poesi eller dans.
Udstyr: kortsværd eller bue, læderrustning, to fine tunikaer, en almindelig tunika, to par fine støvler, fint skrivesæt, musikinstrument og en rygsæk.
Ry: 30.

Postumus

Postumus er en nyrig familie der har vokset sig fed og indflydelsesrig på handel. De har ikke meget respekt overfor gamle traditioner og indgroede vaner - og det har bestemt ikke været en hindring i deres forretninger. Til de gamle familiers irritation har Postumus ofte kunnet handle som mellemmænd når forbindelserne mellem de store adelsfamilier har været anstrengte på grund af ufred. Postumus har nye og farlige ideer; f.eks. at en mands ry ikke skal bedømmes ud fra hans herkomst, men alene på grundlag af hans evner. Helst så de gamle familier Postumus hen hvor peberet gror, men Postumus er ikke sådan at komme uden om – det ved Postumus, og det er en situation som de skamløst udnytter.

Familie-specialregler:
Karisma +10: Postumus ved at du kun får én chance for at gøre et godt førstehåndsindtryk.
Kontakter (Basaren): Du er ikke hvem din titel påstår du er, men hvem du kender. Postumus har handelskontakter alle vegne, både hos høj og lav.
Kundskab (Handel) min. 20 %: Alle og alting har deres pris. Det ved Postumus mere end nogen andre. Alle i Postumus er oplært i at kende tingenes sande værdi – gerne i klingende sølvmønter.
Udstyr: kortsværd, læderrustning, to fine tunikaer, en almindelig tunika, to par fine støvler, fint skrivesæt, rygsæk og en hest.
Ry: 25.

2. Egenskaber

Der er seks Egenskaber i Saga System. Du fordeler point til din spilpersons Egenskaber ved at du tager én af rækkerne nedenfor og fordeler tallene ud på Styrke, Smidighed, Viden, Intuition, Karisma og Helbred, i den rækkefølge du har lyst til. Rækkerne er lavet sådan at point enten fordeles jævnt, eller at nogle Egenskaber bliver bedre, mens andre bliver svagere; f.eks. at din spilperson bliver stærkere, men har mindre Viden.

Disse point kan du fordele på din spilpersons Egenskaber:

40	40	40	40	40	40
60	50	40	40	30	20
60	50	50	40	20	20

Styrke: Din spilpersons Styrke er et udtryk for hvor veltrænet og muskuløs han er. Styrke bestemmer hvor tunge rustninger og store våben din spilperson kan bruge, og høj Styrke giver også bonus til Skade med nærkampsvåben. Hvis det kniber, kan din spilperson altid prøve Færdigheder der bygger på Styrke, også selv om han ikke har point i dem.

Styrke	Skadebonus
60	+1
70	+2
80	+3
90	+4
100+	+5

Eksempel: Hvis din spilperson f.eks. har 70 i Styrke og slår med et langsværd, vil han give en 8-sidet terning i Skade plus 2 i Skadebonus.

Alle tunge rustninger og våben angiver en Styrke som din spilperson skal have for at bruge rustningen eller våbenet effektivt. Oven i det er der en begrænsning på hvor mange kilo din spilperson kan bære rundt på.

Styrke	Let Byrde	Normal Byrde	Tung Byrde
30	9	15	60
40	12	20	80
50	15	25	100
60	18	30	120
70	21	35	140

En spilperson som bærer en Normal Byrde, vil efter hver T4 time blive mere og mere træt og få kumulativt -10 % på hans slag. En spilperson som bærer en Stor Byrde vil efter hver T4 minut, blive mere og mere træt og få kumulativt -10 % på sine slag. Efter et hvil på en halv time kan spilpersonen arbejde normalt igen.

Smidighed: Din spilperson bruger Smidighed til alle fysiske ting, f.eks. til at kæmpe, ride og dyrke sport, men også til mindre heltemodige ting som at skjule sig og stjæle. Din spilperson kan altid prøve Færdigheder der bygger på Smidighed også selv om han ikke har point i dem.

Viden: Viden fortæller mere om hvor god en uddannelse din spilperson har, end om hvor klog han er. Færdigheder som f.eks. sprog, historie – og ikke mindst

Magi – bygger alle sammen på Viden. Alle Færdigheder der bygger på Viden, kan kun bruges af din spilperson hvis han har købt point i dem.

Intuition: Nogle opgaver kræver mere snusfornuft og livserfaring end knastør uddannelse, og det er her Intuition kommer ind i billedet. Det kan f.eks. være Færdigheder som Opdage Ting og Handel. Din spilperson kan altid prøve Færdigheder der bygger på Intuition, også selv om han ikke har point i dem.

Karisma: Ofte ender spilpersoner i situationer hvor de skal tale sig ud af problemerne. Karisma beskriver din spilpersons evner med hensyn til empati, udseende og talegaver – som alle er gode evner når du skal overtale dine medmennesker til at følge din vilje. Din spilperson kan altid prøve Færdigheder der bygger på Karisma, også selv om han ikke har point i dem.

Helbred: Det er godt at have et stærkt helbred når din spilperson skal modstå gifte – men et godt helbred giver også mere i Liv, så han kan modstå mere Skade.

Liv, Mana, Ry og Held

Ud over de seks grundegenskaber har din spilperson tre andre Egenskaber: Liv, Mana og Ry. Liv fortæller hvor robust din spilperson er, mens Mana bruges som 'brændstof' til at kaste magi med. Ry er din spilpersons omdømme.

Hvor meget **Liv** din spilperson har, finder du ud af ved at dividere hans Helbred med 5 – og lægge 4 til. Hvis din spilperson f.eks. har 40 i Helbred, vil han have 12 i Liv.

Liv for bipersoner (alle de personer og monstre som spillederen spiller) finder du ved at dividere deres Helbred med 5 – og lægge 2 til. Hvis en røver f.eks. har 40 i Helbred, vil han have 10 i Liv.

Mana finder du ved at dividere Viden eller Intuition med 5 – og lægge 4 til. Hvis din spilperson f.eks. har 50 i Viden, vil han have 14 i Mana.

Ry er et udtryk for din spilpersons omdømme. Ry er en udefinerlig størrelse der baserer sig på slægtens og adelsfamiliens status, berømmelige forfædre, rigdom, spilpersoners handlinger og evne til at håndtere kriser, deres fremtoning og veltalenhed.

Ry er en valgfri regel som jeres spilgruppe kan vælge at bruge, eller at springe over. Ry stiger eller falder alt efter din spilpersons handlinger. I rollespilssituationer kan du vælge at rulle for dit Ry i stedet for en social Færdighed. Det er som at slå på "ved du hvem jeg er?". Klarer du ikke dit slag, vil det til gengæld påvirke dit Ry. Ry kan være et tveægget sværd: Det kan være at du ønsker at optræde anonymt, men at du ikke kan skjule hvem du er, fordi for mange mennesker har hørt om dig. Læs mere om Ry på side 18.

Held tildeles af anerne. Held kan bruges til at rulle et slag om, eller modstå skaden fra et slag. Alle spilpersonerne starter hver spilgang med 1 i Held. Spillederen får 1 held pr. spiller. Læs mere om Held på side 27.

3. Færdigheder

For at bruge en Færdighed skal du slå lig med eller under din Færdighed med to 10-sidede terninger. Den ene terning repræsenterer enere mens den anden repræsenterer tiere. Dette kaldes for procentterninger eller blot for T100. Moderne rollespilsterninger har enere og tiere; hvis du bruger gamle terninger, skal du bruge to terninger med hver sin farve hvor den ene farve altid repræsenterer tierne, og den anden farve altid enerne. Et terningerul på 10 eller mindre er altid klaret, mens du aldrig klarer et terningerul på 90 eller derover. *Eksempel: En rytter har 60 % i Færdigheden* Ridning. Hans spiller *ruller to terninger. Den røde terning (tiere) ruller 4, den sorte terning (enerne) ruller 6. Spilleren har rullet 46, og han har klaret slaget.*

Spillederen kan, hvis han ønsker det, give spilleren minusser (eller bonusser) på hans slag. *Eksempel: Du ønsker at løse den 'Gordiske Knude'? Hmm, det er sikkert ikke nemt. Minus 30 %.*

Efter at du har rullet for en Færdighed, kan du kigge på enerne for at se hvor godt du klarede det; 1-2 er godt, 8-9 er dårligere. Hvis vi tager rytteren fra før med 60 % i sin Færdighed, kan vi kigge på følgende eksempler:

01, 32, 41 er alle en bragende succes.
34, 56, 17 er en succes.
08, 19, 28 er stadig en succes, men det *er* set bedre.
62, 71, 82 er ikke klaret, om end det *var* lige ved.
77, 84, 95 er ikke klaret.
98, 69, 78 er noget slemt rod!

Hvis du og en modstander forsøger at **modarbejde hinanden;** f.eks. ved brydning eller at løbe om kap, ruller I begge 10-sidede terninger for jeres Færdighed. Hvis den ene spiller ikke klarede slaget, og den anden spiller gjorde, er resultatet ligetil. Hvis I begge to klarede rullet, eller begge fejlede det, kigger I på enerne. Den som har den laveste terning, har vundet over den anden. Hvis enerne også er ens, er resultatet uafgjort, og spillerne må dyste igen.

Hvis I prøver at **hjælpe hinanden,** f.eks. ved at åbne en genstridig dør eller få øje på en fjende, skal én slå rullet mens de andre spillere giver ham en bonus. Alle der hjælper, ruller T100 for deres Færdighed eller Egenskab; for hver hjælper der klarer sit slag, får ham der skal klare slaget, 10 % oven i sin Færdighed eller Egenskab.

Hvis du ikke har en Færdighed, kan du alligevel prøve at rulle alle Færdigheder som bygger på Styrke, Smidighed, Intuition eller Karisma, men med halvdelen af chancen: Hvis du f.eks. har 50 i Smidighed, vil du have 25 % chance for at ramme med et sværd. Husk at et rul på 10 eller derunder altid er klaret.

Køb af Færdigheder

Alle Færdigheder bygger på en Egenskab, f.eks. bygger Sværd på Smidighed, mens Historie bygger på Viden. Når du skaber din spilperson, starter du med otte Færdigheder. Din spilperson har Talent i fire af hans Færdigheder.

Anesangere (præster) er lidt specielle fordi de skal betale for deres magiske kræfter. De har ikke så mange Færdigheder der dækker andet end Magi. Magikere har Talent i Magi, samt fire andre Færdigheder hvoraf de har Talent i to.

En **Normal Færdighed** må du kun lægge det samme i som du har i dens Egenskab: Hvis du f.eks. har 50 i Smidighed, må du lægge op til 50 % i at bruge Sværd (som bygger på Smidighed).

Et **Talent** i en Færdighed giver dig mulighed for at lægge +20 % over Egenskaben som Færdigheden bygger på. Hvis du f.eks. har 50 i Smidighed, må du lægge op til 70 % i at bruge Sværd.

Du vælger en række som du kan fordele på dine Færdigheder:

Normale spilpersoner:

60	50	50	50	40	40	40	30
60	60	50	50	40	40	30	30
60	60	60	50	40	40	30	20
60	60	60	60	40	40	20	20

Anesangere:

60	50	40	30
60	50	50	20

Her er en liste over de Færdigheder du kan give din spilperson:

Bue (Smidighed): Du er trænet i at bruge buer til jagt og i kamp.

Diplomati (Karisma): I Diplomati bruger du argumenter, sproget og passion til at snakke for din sag og overtale folk til at gøre hvad du ønsker. Diplomati vil ofte have en længerevarende effekt da folk har ladet sig overtale af logiske argumenter.

Finde Vej (Intuition): Med denne Færdighed kan du finde vej gennem et område uden et kort, og du ved hvor i terrænet det kan være farligt at færdes, f.eks. på løse klipper.

Følge Spor (Intuition): Hvis du skal forfølge spor, bruger du denne Færdighed.

Handel (Intuition): Når du og dine venner skal købe eller sælge noget, kan du bruge Handel til at få en bedre pris. Du bruger også Handel til at forstå regnskaber eller få styr på folks handelsforbindelser.

Håndværk (Viden): Du er udlært enten som smed, tømrer, juveler, skrædder eller i at arbejde med læder. Du bruger denne Færdighed til at vide hvad ting er værd, eller til at reparere udstyr.

Intimidere (Karisma eller Styrke): Ved at intimidere en modstander prøver du at få din vilje ved hjælp af trusler. Skønt du nok får din vilje i første omgang, vil ofret i fremtiden næppe huske på din behandling af ham med taknemmelighed.

Kniv (Smidighed): Du er trænet i at bruge knive i kamp. Knive kan, som det eneste våben, bruges i begge

hænder. Du får to angreb med -20 til begge slag, hvis du bruger to våben.

Kundskab (Viden): Nedenfor beskrives nogle af de Kundskabsfærdigheder som bruges regelmæssigt i Familie & ære. Hver Kundskab er en separat Færdighed. Du kan selv finde på flere efter behov:

• Kundskab *(Aner):* De ærede forfædre er ind imellem meget nærværende, og det er klogt at ære dem gennem ord og sange. Denne Færdighed dækker over kendskab til forfædre og deres gerninger, men også til hvilke aner der er aktive, og hvad der kan lokke dem frem.

• Kundskab *(Historie):* Thallus' historie er ganske kort, kun 472 år, men der er alligevel sket meget på den tid. Denne Færdighed dækker over et mere generelt og overordnet kendskab til historien i det nye land.

• Kundskab *(Navigation):* Da Havheksen forhindrer at thalenerne kan bevæge sig på det store hav, har de ikke megen erfaring at trække på, og ingen kan have højere Færdighed i Navigation end 60 %.

• Kundskab *(Etrurian):* Megen viden om det Gamle Land som familierne forlod, er gået tabt og kun de allermest belæste (og nørdede) gider interessere sig for en viden som stort set er ubrugelig.

• Kundskab *(Område):* Denne Færdighed dækker over et omfattende og praktisk kendskab til et mere begrænset geografisk område som aftales mellem spiller og spillederen; f.eks. de østlige provinser, de vestlige provinser, hovedstaden, området omkring den, Bjørneklanens område mv.

• Kundskab *(Politik):* Hvem er hvem i Thallus' politiske landskab, og hvem trækker i trådene? Denne Færdighed fortæller dig hvem du skal snakke med; hvordan du rent faktisk skal få ham over på din side, er en hel anden sag.

• Kundskab *(Religion)*: Med denne Færdighed kan du udføre et af de utallige ritualer lige efter bogen og gøre anerne og guderne tilfredse.

• Kundskab *(Skovvilde):* De indfødtes vaner og traditioner er fremmede og sære. Med denne Færdighed har din spilperson kendskab til de skovvildes kultur og normer.

Kørsel (Smidighed): Kun bønder og tjenere har behov for at køre hestevogn, så spild ikke point på denne Færdighed.

Lægekunst (Viden): På lavere niveauer bruges Lægekunst til at stoppe blødninger (20 % i Lægekunst) og rense sår for at forebygge infektioner (30 % i Lægekunst). Lidt mere erfarne læger med 40 % i Lægekunst kan sætte brækkede arme og ben sammen. Kyndige læger med 60 % i Lægekunst kan lave drikke der helbreder hovedpiner, kurere maveonder og meget mere. Dette kræver at de har Færdigheden Overleve til at finde urter. Rul den højeste af Lægekunst eller Overleve for at lave helbredende drikke. De allerbedste læger med 80 % i Lægekunst kan lave drikke med magiske egenskaber der kan helbrede selv den stærkeste gift.

Magi (Viden): De ældgamle magiske kræfter kan bruges til at kaste magiske Formularer. Din spilperson har lært denne svære kunst. Magifærdigheden er speciel ved at den tæller som tre Færdigheder når du laver din spilperson; til gengæld starter du med fire 1. cirkel-formularer.

Mod (Styrke): Ikke bare er der onde og skræmmende væsener ude i verden som vil alle mennesker det ondt, mødet med en overvældende modstander i mere menneskelig skikkelse kan også tage modet fra selv den bedste. Alle, både spil- og bipersoner, bruger denne Færdighed til at modstå skræmmende situationer.

Opdage Ting (Intuition): Hvis nogen har skjult sig for at lokke dig og dine venner i baghold, eller hvis du vil undersøge et sted for gemte og glemte genstande, kan du opdage dem med denne Færdighed.

Optræde (Karisma): Du kan optræde med sang, med at spille et instrument, fortælle historier, spille skuespil eller fremsige digte.

Overleve (Intuition): Du kan overleve selv ude i vildmarken; finde vand, spiselige rodfrugter og undgå giftige svampe.

Overtale (Karisma): Denne Færdighed bruges til at besnakke folk med hurtige bemærkninger og kløgt for at sikre et hurtigt salg eller knibe dig ud af vanskelige situationer. Effekten af at Overtale er ofte kortvarig; vagten lader dig måske slippe igennem, men efter fem minutter får han måske betænkeligheder og begynder at lede efter dig.

Ridning (Smidighed): Alle kan ride, men skal du springe over forhindringer, kæmpe til hest eller gøre noget andet svært, bruger du Ridning. Hvis du vil slås til hest, ruller du for den laveste af Ridning eller din Våbenfærdighed.

Skjold (Smidighed): Det er skidt for helbredet at blive ramt af våben, men heldigvis kan du beskytte dig med et skjold. Denne Færdighed bruger du til at parere din fjendes slag.

Skjule Sig (Smidighed): Nogle gange er det bedre bare at gemme sig end at slås. Du bruger også denne Færdighed til at snige dig.

Slagsmål (Smidighed): Slagsmål er kamp uden våben. Du kan enten slå på din modstander eller bryde med ham.

Slynge (Smidighed): Du er trænet i at bruge slynge til jagt og i kamp.

Spille (Viden eller Smidighed): Man kan blive meget fattig af at spille om penge, men det er din store lidenskab. Din spilperson er god til at spille terninger, skak og andre spil.

Sport (Styrke): Din spilperson er god til sportslige udfordringer, herunder klatre, hoppe over forhindringer og svømme.

Sprog (Viden): Du kan tale f.eks. skovvild, hedonsk, eller malukkisk. Du kan tale et sprog ud over thalensk for hver 20 % du har i denne Færdighed.

Spyd (Smidighed): Du kan bruge et spyd enten til at kæmpe i nærkamp eller til at kaste med.

Stav (Smidighed): En solid træstav er måske ikke det bedste våben, men det er nemt at finde en ny stav hvis den gamle knækker, og folk glemmer nogle gange at det er et våben, specielt hvis din spilperson er lidt gammel.

Stjæle (Smidighed): Folk ser ikke med milde øjne på tyve, men du har altså lært at stjæle. Du bruger Stjæle til at åbne låse, fjerne fælder og tømme andre folks lommer. Adelige farer ikke rundt og dirker låse op, så denne Færdighed er svær at tillære sig. Kun Crassus-familien kan have over 60 i Stjæle.

Sværd (Smidighed): Du er trænet i at bruge kort- og langsværd i kamp.

Søkendskab (Intuition): Du bruger Søkendskab til at håndtere dit skib, men Kundskab (*Navigation*) til at finde vej på havet.

Underverden (Intuition): Du har erfaring med samfundets beskidte miljøer og ved hvordan du skal opføre dig blandt ludere og lommetyve. Du kan bruge dine evner til at opstøve oplysninger og ressourcer.

Undvige (Smidighed): Undvige er den desperate udvej for at undgå et sværd eller et spyd. Klarer du dit rul, undgår du skaden, men du ofrer din næste tur.

Økse (Smidighed): Skovvilde bruger økser i kamp. Økser har den fordel at du også kan kløve brænde – og banke døre ned med dem.

Klasser

Der er ingen faste klasser i *Familie & ære* som det kendes fra andre rollespil, men her er nogle eksempler på hvad forskellige professioner har af Færdigheder:

Jægere: Jægere lever af at fange dyr, spise deres kød og sælge deres skind inde i byen. Buen er hans foretrukne våben. Færdigheder: Bue, Finde Vej, Følge Spor, Opdage Ting, Sport, Stav.

Soldater: De fleste krigere arbejder for en høvding eller en adelsfamilie. Der er ikke meget plads til lykkeriddere der vandrer rundt og går på eventyr for at finde skatte. Færdigheder: Bue, Mod, Skjold, Skjule Sig, Sport, Sværd.

Købmænd: Købmænd er handelsfolk der rejser land og rige rundt og sælger varer som stof og tøj, køkkenting af kobber, krydderier og andre lidt dyre ting. Andre købmænd har en butik eller et værksted i en af byerne hvor de fremstiller ting og sælger dem. Færdigheder: Finde Vej, Handel, Håndværk, Overtale, Sprog.

Stimænd: De fleste stimænd er røvere der lever ude i skoven, overfalder folk og stjæler deres penge. Nogle stimænd er dog almindelige folk der er blevet gjort fredløse af deres herremænd. Færdigheder: Bue, Sværd, Følge Spor, Opdage Ting, Sport, Stav.

Anesangere (præster): En anesanger bruger magi til at gøre fantastiske ting som at helbrede sår i en fart, forhekse våben eller slå fjenden med forvirring! Færdigheder: Historie, Magi, Sprog, Stav.

Tyve: Adelige ville naturligvis aldrig kunne finde på at stjæle. Tyve er æreløse tølpere der stjæler ærlige folks ejendom. Færdigheder: Handel, Kniv, Opdage Ting, Skjule Sig, Stjæle, Sport.

4. Laster & dyder

Dette afsnit omhandler et system for spilpersoners Dyder og Laster; det der på engelsk kaldes f.eks. Advantages og Disadvantages. Det er fuldkommen valgfrit om I vil bruge dette afsnit, men jeg synes at den slags systemer er med til at 'fylde' en spilperson ud. Jeg har undgået at lave fysiske Laster da det er min erfaring at det sjældent er interessant at en person f.eks. mangler en fod. Men hvis du ønsker at medtage forskellige handikaps, skal du være velkommen til det. Jeg har også prøvet kun at skrive Dyder og Laster der påvirker rollespillet, og undgå Dyder der tilskynder til at spillerne min-maxer deres spilpersoner.

Som ny spiller skal du huske på at Laster er mindst lige så interessante som Dyder, ud fra et rollespilssynspunkt. Klassisk historiefortælling går ofte ud på at hovedpersonen i en fortælling skal overkomme en række ydre og *indre* forhindringer for at genoprette ordenen i verdenen og vinde prinsessen og det halve kongerige.

For at købe en Dyd skal du tage én større Last eller to mindre Laster. Der er ikke nogen øvre grænse for hvor mange Dyder du kan tage, men jeg ville sætte grænsen til to for en normal start-spilperson. Hvis du ikke ønsker at spillernes spilpersoner skal trave rundt med alt for mange underligheder, kan du f.eks. give dem to Dyder og kun én Last til start.

Laster

Afhængighed, mindre: Lykken, eller i det mindste glemslen, skal findes i bunden af et glas vin. Der er en substans som du er afhængig af, f.eks. øl, vin, hedonisk opium eller svampe fra de Skovvilde.

Analfabet, mindre: Bøger er et fremmed land for dig da du ikke kan læse eller skrive. Skønt mange almindelige mennesker klarer sig fint uden at kunne læse og skrive, forventes det af de adelige familier at de er uddannede. Derfor er Lasten også pinlig for dig hvis det kommer frem.

Arrogant, større: Du er overbevist om at du er dine omgivelser overlegen, og vil aldrig tøve med at finde lejlighed til at bevise dette faktum ved at ydmyge dine modstandere og til enhver tid udfordre deres ledere i ord og handling.

Bastard, større: Din moder eller din fader havde et sidespring med en tjener eller en anden person uden status – og du er resultatet. Du er ikke blevet officielt anerkendt som arving, men slægten har trods alt ikke smidt dig ud i den kolde sne – men mange adelige ved hvad du er, og kender til de tvivlsomme omstændigheder ved din undfangelse. Du har -10 på Karisma baseret rul i omgang med andre adelige.

Bittert giftermål, større: I Thallus er arrangerede ægteskaber mere reglen end undtagelsen. Normalt er begge parter indforstået med at spille deres rolle som den perfekte partner – men den mand eller kvinde du blev gift med, forsøger at få luft for hans eller hendes bitterhed over jeres giftermål ved at skabe små problemer for dig, specielt på de mest ubelejlige tidspunkter.

Blodtørstig, større: En god fjende er en død fjende. Du tager aldrig fanger og vil nedslagte dine modstandere til sidste mand. Skønt Thallus er et ret voldeligt samfund, vil morderisk fremfærd have konsekvenser. Nedslagtning af andre adelige vil blive hævnet af den afdødes familie. Mord på slaver er ulovlig da man i princippet ikke ejer dem, men kun ejer deres arbejdskraft. Drab på skovvilde er der ingen der tager sig af – andre end de skovvilde. Denne ulempe bør kun bruges til skurkene.

Drevet, større eller mindre: Du har én ting der driver dig frem i livet, så meget at du sætter et relativt komfortabelt liv, eller måske endda ære og livet på spil, for at nå dit mål. Lasten er større eller mindre alt efter hvor stor indflydelse Lasten har for spilpersonens skæbne.

Fjende, større eller mindre: Du eller din slægt har en person som er du er i evig strid med, til et punkt hvor konflikten kun eskalerer mod ruin for enten ham eller dig. Lasten er større eller mindre alt efter hvor betydningsfuld og farlig Fjenden er.

Fobi, større eller mindre: Du lider af en sygelig frygt eller afsky for noget. Fobier kan tage alle mulige afskygninger og kan være mere eller mindre ødelæggende for den der lider af det; kendte forbier er for (blandt mange andre) edderkopper og andet kryb, blod, højder, åbne pladser, læger, snavs og sygdomme.

Forladt af anerne, større: Måske bærer du selv ansvaret, eller måske skyldes det dine forældres synder – men dine families aner har forladt dig og vil ikke komme dig til hjælp. Ligeledes vil du aldrig blive omfattet af hjælp fra forfædre som andre i gruppen får glæde af.

Grådig, mindre: Lykken kan ikke købes for guld, sagde vismanden Tracus. Nogle gange kan selv vismænd være nogle idioter. Der er kun én ting af værdi her i verden, og det er velstand. Du kan *lide* velstand og at vise den. Jo mere des bedre.

Hemmelighed, større eller mindre: Du bærer på en hemmelighed om noget du har gjort, eller noget du ved at andre har gjort – og hvis hemmeligheden kommer frem, vil det få alvorlige eller endda dødelige konsekvenser for dig eller dine nærmeste.

Hjemsøgt af ane, større eller mindre: Du har, med eller uden egen skyld, gjort en af forfædrene sure på dig. Han eller hun forfølger dig med spot og det der er værre, og der går ikke en uge mellem ubehagelige besøg. Denne Last kan enten spilles som lettere komisk eller med en snert af rædsel.

Lavadelig, større: Du tilhører en af Thallus' lavadelige familier. Du er i rigtige adeliges øjne en opkomling der vist ikke helt kender din plads, og du har -10 på Karisma baseret rul i omgang med andre adelige.

Loyal, større eller mindre: Det forventes i almindelighed at du er loyal mod din familie i et og alt. Denne last skal drejes derhen hvor din spilperson har samme eller større loyalitet mod dine venner end din familie.

Mørk skæbne, større: Du vil få en speciel skæbne der vil få mærkbar indflydelse på alle mennesker omkring dig. Din families ære vil få en plet som det vil tage årtier at vaske af: dit navn. Du kan ikke undslå dig din skæbne, allerhøjest håbe på en vis storhed i faldet. Denne Last er til dig ønsker at spille en tragisk Helt.

Nysgerrig, mindre: Der er en hel verden at opdage, og du vil opleve det *hele*. Du kan næsten ikke sige nej til nye oplevelser, også selvom det kan true dine lemmer og dit gode rygte.

Nølende, mindre: I stedet for at handle hurtigt og resolut er du er meget forsigtig med at handle uden at tænke konsekvenserne igennem mindst tre gange, og du har i det hele taget svært ved at tage beslutninger.

Overmodig, større: Det kan ske for alle andre, bare ikke for dig. Du tror i dit inderste at du kan klare hvad som helst og slippe fra det med skindet i behold. Den form for selvtillid gør dig til en klippe, men det bliver sikkert anderledes traumatisk den dag hvor livets realiteter trænger igennem dit tykke kranie.

Pacifist, mindre: Hvert eneste liv er en unik ting i universet, og du tager det kun nødtvunget. Ud over at du kun vil dræbe i selvforsvar, starter du også med -10 i Ry fordi du efterhånden har fået ry for at være en kujon.

Slægtens sorte får, større: Hvad grunden end er, så har slægten vendt dig ryggen. Du bærer stadig din families navn, men det var på et hængende hår. Du har -20 % på alle Karisma-rul der drejer sig om forretninger med medlemmer af din egen familie.

Stædig, mindre: Fader ved bedst, og fader det er dig. Du forstår tingene på én måde, og du har svært ved at forholde dig til at andre mennesker ikke altid er enig med dig; når du nu har ret.

Tabt kærlighed, større: Hun eller han var lyset i dit liv, den eneste du ville have – men hun kunne aldrig blive din. Når du tænker på hende, fyldes dit sind af melankoli, og du prøver måske at dulme dine smerter med et glas vin eller to. Når du bliver mindet om din tabte kærlighed, mister du det kølige overblik og alting bliver … besværligt. Du får -20 % på alle rul for Viden- og Intuition-Færdigheder.

Uvane, mindre: De er nemme at få og svære at komme af med. Du har en dårlig vane som er irriterende for dine omgivelser og pinlig for dig selv; neglebidning, overspisning, rygning eller noget lignende.

Vrangforestilling, større: De skovvilde forgifter din mad, månen falder snart ned, eller der bor onde væsner nede i kloakkerne. Du lider af en vrangforestilling der påvirker hele din dagligdag.

Dyder

Afpresser: Du har noget snavs på en person af en vis betydning der vil kunne ruinere hans rygte for altid. Den viden kan du bruge til at afpresse ham for materielle ydelser og tjenester. Men pas på; hvis du presser for hårdt, kan det være at han bestemmer sig for at det er nemmere at prøve at gøre dig tavs for altid.

Begunstiget af Lumus: Din fødsel skete under månens skær, og himlens frue har velsignet dig med et fragment af hendes gunst. Alle kvinder og børn har hendes bevågenhed. Hvis du gør noget specielt for dem, kan spillederen belønne dig med 1 Held. For at beholde hendes gunst må du aldrig lave overgreb mod hendes elskede. Det ekstra Held er midlertidigt og skal bruges samme spildag.

Empati: Du har en god fornemmelse af hvad andre mennesker føler og ønsker. En gang per spilgang kan du rulle for Intuition for at få en klar fornemmelse af hvad en person føler.

Forbudt viden: Ved tilfældet, eller ved egen ihærdig indsats, er din spilperson kommet i besiddelse af et stykke viden som normale mennesker finder blasfemisk eller tabubelagt; det kan være viden om den Nye Tro, eller … Nej. Det vil din spilleder fortælle dig meget mere om. Du får Færdigheden Kundskab om det emne som du og din spilleder bliver enige om. Hvis de forkerte personer bliver opmærksomme på at du besidder denne viden, tjah, det er en hel anden historie.

Gammel tjeneste: Enten har du selv eller en af dine forfædre gjort noget udsædvanligt for en person eller en organisation, hvad enten det er af den mere velgørende eller skumle slags. I løbet af kampagnen kan du trække på én tjeneste af den mere usædvanlige slags, og personen eller organisationen der skylder dig en tjeneste, vil gøre deres yderste for at opfylde dit ønske. Når gentjenesten er gjort, er tavlen vasket ren, og du står på helt egne ben.

God hukommelse: Nogle mennesker klæber viden bare til som skidt. Du har en præcis hukommelse hvad angår ansigter, begivenheder og mere triviel viden. Et rul for Viden tillader din spilperson at huske noget som du selv har glemt.

God retningssans: Du har en sikker fornemmelse af hvad der er nord, og du kan altid følge dine egne skridt tilbage til hvorfra du kom.

Grå øjne: Det Grå er den åndeverden der ligger over og omkring den normale virkelighed, som en handske omkring en hånd. Du er sensitiv over for dette åndelige plan og kan 'se' ind på planet. Ofte vil du kunne mærke de kræfter og de aner der opholder sig der – og som måske har et unikt perspektiv på hvad der foregår. Hvis blot du får kontakt med dem. Folk der har den slags evner siges at have 'Grå øjne', og mennesker omkring dem vil reagere med en blanding af frygt og modvillig respekt.

Højere formål: Din skæbne (i dette tilfælde spillederen) har udset dig som redskab for en højere sag. Du ved ikke hvad dette formål er når du skaber din karakter, men når du bevæger dig hen mod dette høje mål, belønnes du med Held og spillederens tvivlsomme velvilje. Det er spillederen der vælger det formål du bør stræbe hen i mod.

Karisma: Nogle mennesker har en stærk udstråling eller charme der påkalder sig andre folks opmærksomhed eller ligefrem beundring. En gang per spilgang kan du skamløst udnytte dette til at få plusser på et rul i en rollespilssituation.

Kedelig: Du gør ikke meget stads ud af dig selv, faktisk så lidt at de fleste i dine omgivelser finder dig kedelig. Du er så anonym at du kan bevæge dig rundt blandt folk uantastet og ubemærket. Bagsiden af den medalje er at det kan blive svært for dig at høste anerkendelse for de bedrifter du udøver.

Kontakter: Du har venner her og der som kan hjælpe dig med tjenester og informationer – og som du som

regel kan stole på. Dine kontakter er folk på et vist niveau, og de kan være fra bureaukratiet, nogle af de adelige familier, rige handlende, underverdenen, officerer i en familiehær eller måske endda hedonere. Deres tjenester er ikke gratis, og de forventer at blive betalt med gentjenester eller klingende mønt. Rul for Egenskaben Karisma for at få noget ud af dine kontakter.

Let sovende: Du sover meget let og vågner nemt hvis der er forstyrrelser, og du vil reagere hurtigt efter du er vågen. Spillederen kan også tillade dig at slå et rul for Intuition imod at bliver taget på sengen.

Magisk artefakt: Du har arvet en sjælden bog, våben, rustning eller noget helt andet der måske endda er magisk, og som stammer helt tilbage fra Etrurian, det Gamle Land. Det er ikke nogen stor eller fantastisk genstand, men alligevel en nyttig og særpræget ting.

Mentor: En person af nogen betydning med hensyn til sociale kontakter, viden eller rigdom har taget aktiv interesse i dit liv. Ind imellem vil pågældende hjælpe dig med viden, gode råd eller en materiel håndsrækning. Alt hvad han beder om, er at du måske en gang imellem hjælper til med et eller andet. Det er ikke sikkert at din mentor vil billige alt hvad du gør, så måske er der ting du bliver nødt til at holde hemmeligt for ham eller hende.

Festabe: Du trives simpelthen bare i festligt lag. Du har en særlig evne til at komme i kontakt med folk, og mennesker omkring dig ser ofte ret positivt på dit festlige gemyt – og glemmer nogle gange gammelt nag eller sænker paraderne. Ulempen er at du sjældent holder dig tilbage hvad angår indtagelsen af de ofte gode vine, og det kan være svært at holde dig på 'missionens' smalle sti.

Stærke familiebånd: Du og din familie har udsædvanlige bånd af gensidig kærlighed og forståelse. Din familie vil se igennem fingre med dine fejl, og de vil altid bakke dig op i nødens stund. Bagsiden af dette er at *du* også altid ser igennem deres fejl og hjælper *dem*.

Sund fornuft: Hvis du er ved at gøre noget som strider mod hvad der er sund fornuft i Familie & ære-verdenen, så advarer spillederen mod dit valg. Dette kan være en god Dyd for nye rollespillere.

Ubekymret: Hvad der ikke slår dig ihjel, gør dig stærkere. Således sagde vismanden Tracus. Dette kunne være beskrivelsen af dit liv. Du lader dig ikke gå på af bekymringer og lader dig sjældent slå ud. Spillederen kan endda lade dig få bonus til at modstå magiske effekter og almindelig fysisk tortur.

Velanset ægtefælle: Du er blevet gift med en velmenende ægtefælle der har gode forbindelser, og som i det stille hjælper dig med at nå dine mål, udglatte stridigheder – og dække over dine små fejltrin. Du bør naturligvis vise din taknemmelighed med små beviser for din hengivenhed.

Velbevandret: Du har rejst vidt omkring i Thallus og besøgt både høj og lav. Du har kendskab til lokale dialekter og skikke – og med kun lidt forberedelse kan du begå dig i kredse hvor du ellers ville stikke ud.

Velsignet af Solhar: Du blev født i solgudens tegn, og et fragment af hans velsignelse er forbundet til dit navn. Du får +20 % på alle rul for at modstå sygdomme og forbandelser fra udøde og dødemaneres magi. For at beholde hans gunst må du aldrig vige for de onde levende døde, men kæmpe til det sidste.

Velvillig forfader: En af dine forfædre ser venligt på dig og har våget over dig siden du var ganske lille. Anen prøver ind imellem at hjælpe dig, omend det nogle gange er lidt af en bjørnetjeneste – det er jo ikke sikkert at anen har samme mening som dig om hvad der er godt for dig.

5. Udstyr

I Familie & ære er spilpersonerne alle medlem af adelen og har i princippet penge nok – spillerne får derfor ikke nogen penge som de kan købe udstyr for og skal holde regnskab med. Det betyder ikke at spilpersonerne bare kan tage alle de bedste våben fra starten, og de får i stedet nogle ting udleveret ved spilstart. Ud over deres startudrustning, der er beskrevet sammen med deres familie specialregler, kan hver spilperson vælge fem ting fra listen over personlige genstande side 136.

Som udgangspunkt er alle startrustninger og startskjolde lavet af bronze, mens alle sværd er lavet af stål. En spiller kan opgradere et våben, en rustning eller et skjold efter hver spilgang, enten ved at opgradere typen

af rustning eller det metal den er lavet af. Hvis en spiller f.eks. har et kampskjold i bronze, kan han efter en spilgang opgradere til et kampskjold i metal eller et tårnskjold i bronze.

Du kan finde våbenlister på side 137, og andet personligt udstyr på side 136.

Bronzevåben og -rustninger

Bronze er meget populært da metallet er nemt at forarbejde. I de første århundreder efter Thallus' grundlæggelse var bronzevåben meget udbredte da man endnu ikke havde fundet gode forekomster af jern. De første våben og rustninger blev simpelthen lavet af gamle bronzeting der blev smeltet om. Ting smedet af bronze er ikke så holdbare som dem der er lavet af jern. I spiltermer betyder det at hvis en person udrustet i en rustning af bronze får 6 eller mere i Skade i ét skadeslag, så mister rustningen 1 i Rustning. Har han brugt et skjold, er det skjoldet der splintres skjoldet og bliver ubrugeligt. Hvis en person udrustet med et sværd af bronze fejler et Rul, og enerne er 8 eller 9, er våbenet bøjet, og personen får -20 % på efterfølgende rul.

6. Navne og baggrund

Giv din spilperson et romersk klingende navn eller blot et fantasy navn. Thelanerne har ofte tre navne; et fornavn, et slægtsnavn og et familienavn, f.eks. Gauis Marius Flaccus. Slægten er den nærmeste familie. Så det er Gaius af slægten Marius af adelsfamilien Flaccus. Vær opmærksom på at jeg kun har givet mange bipersoner to navne; dette er for overskuelighedens skyld. Du kan selv give dem slægtsnavne efter lyst og behov.

Skovvilde har indiansk klingende navne bestående af et fornavn efterfulgt af et tilnavn, f.eks. Algoma Løbende Elg.

Mange ufrie har to navne; et enkelt romerskklingende navn, samt et hemmeligt skovvildenavn.

I stedet for at bruge dyrt bogpapir på lister med navne, har jeg lagt en navneliste op på Rollespilsforlagets hjemmeside, med thalenske og skovvilde navne, som du gratis kan hente ned.

7. Sådan bliver spilpersoner bedre

Efter hvert scenarie eller spilgang gives hver spilperson 1-3 erfarings-point (2 er normalen) som krydses af på spilpersonens karakterskema. 1 erfaringspoint giver dig mulighed for at gøre din spilperson bedre ved at:

a. Lægge 10 % (eller f.eks. to gange 5 %) oven i en Færdighed som spilpersonen allerede har. Husk grænsen for hvor høj procentsats en Færdighed må have.
b. Ændre en Færdighed til et Talent.
c. Tilføje en ny Færdighed. Dette giver dig Færdigheden på 50 % af den Egenskab som Færdigheden bygger på.

Anesangere skal bruge erfaringspoint til at købe både Færdigheder og Formularer. En Formular koster 1 Erfaringspoint for hver cirkel Formularen har.

Der er tre grå cirkler der hver angiver et Niveau. Hver gang en spilperson stiger et Niveau, må han forhøje en Egenskab med 10 %.

8. Ry (valgfrie regel)

Som allerede nævnt er personlig hæder og integritet noget som thalenerne har meget fokus på. Ry er en udefinerlig størrelse; den handler ikke bare om en persons, men også om personens nærmeste slægts og den udvidede families status.

Dette afsnit indeholder regler for at holde styr på Ry. Det er helt valgfrit at bruge reglerne. Min tanke med reglerne for Ry er at de er med til at udfordre spillerne fordi de pludselig ikke bare kan te sig som de vil uden at det får konsekvenser. Reglerne kan også bruges til at sætte historier i gang. F.eks. kan det være at en fjende spreder rygter om en spiller (og måske er rygterne endda sande), og så må spilleren tage hånd om sagen inden hans omdømme tager varig skade.

Hvad udgør så Ry? Ry er summen af gode (eller dårlige) forfædre, rigdom, familiens handlinger og evne til at håndtere kriser, spilpersonernes fremtoning og veltalenhed. Rivaliseringen mellem adelsfamilierne består lige så meget i at undergrave rivalernes Ry som i politiske manøvrer. Du opbygger dit eget Ry ved at vise styrke og overskud og undergraver dine rivalers Ry ved at udstille dem som tåber og som svagelige. Hvis du spørger andre om hjælp, udstiller du din svaghed, og du vil tabe i Ry – derfor er det en alvorlig sag at sætte sig i gæld hos andre. Det er bedre diskret at give udtryk for problemerne ad omveje og så vente til ens forbindelser

selv tilbyder deres hjælp – derved vinder de Ry, og alle får glæde af transaktionen. Nogle gange kan dette give ekstreme udtryk. Folk der får skadet deres omdømme, finder ofte situationen utålelig og tager deres liv for at beskytte deres ære – og det sker ikke sjældent at der er fremsættes falske beskyldninger og spredt giftig sladder med netop det formål.

Ry beskrives regelteknisk som et tal mellem 1 og 99. Tallet går op og ned alt efter spillernes handlinger. I en rollespilssituation kan du bruge Ry i stedet for en social Færdighed. Det svarer lidt til at sige "Ved du hvem jeg er?" Faren ved at bruge den fremgangsmåde er at du kan risikere at modparten enten ikke ved hvem han har foran sig, eller værre endnu: udmærket ved det, men er ligeglad. Hvis en spiller prøver at bruge sit omdømme, men fejler, bør han miste 1-3 i Ry alt efter omstændighederne.

I tabellen her på siden kan du se eksempler på ting der påvirker dit Ry i positiv eller negativ retning. Der er tal for både en 'mindre' og en 'større' begivenhed. Bemærk dog at det altid er op til spillederen at bedømme hvad der er passende i situationen. Det er ofte kun sager der kommer til offentlighedens kendskab, der påvirker en spilpersons Ry. På grund af den skarpe rivalisering har thalenerne et lidt sært syn på forbrydelse; noget i retning af at det kun er en forbrydelse hvis det bliver opdaget. Hvis du bliver taget, er det til gengæld ikke så godt; for ikke bare har du forbrudt dig mod loven, du var også så dum at blive opdaget.

Ting der påvirker dit Ry	Ry
Økonomisk eller personligt nederlag	-1/-3
Flygte fra en kamp eller et slag	-3/-8
Offentlig skandale	-3/-6
Medvirke til en forbrydelse	-4/-8
Forbryde sig mod anerne	-3/-6
Udvise illoyalitet	-3/-6
Bede om hjælp	-2/-4
Hjælpe en ven i nøden	2/4
Hjælpe en fjende	3/6
Hjælpe anerne	2/4
Komme sejrrigt ud af en konfrontation	2/4
Yde store ofre for at forsvare dit omdømme	3/6

9. Rul en familie (valgfrie regel)

Hvis du har lyst til at beskrive hele din familie, er her en familie-kvik-generator som du kan bruge hvis du vil rulle din familie.

Forældre

01-50	Begge dine forældre er i live.
51-70	Kun din fader lever stadig.
71-90	Kun din moder lever stadig.
91-100	Du er forældreløs og adopteret.

Bedsteforældre (rul evt. to gange)

01-60	Begge dine bedsteforældre er døde.
61-80	Kun din bedstemoder lever stadig.
81-90	Din bedstefader lever stadig.
90-100	Begge dine bedsteforældre lever stadig.

Søskende

01-40	Du har 1T2 søskende.
41-70	Du har 1T2 søskende og 1T2 halvsøskende.
71-90	Du har 2T4 søskende.
91-100	Du har ingen søskende.

Søskenes relativ alder

01-48	Din søskende er ældre end dig.
49-96	Din søskende er yngre end dig.
97-100	Din søskende er tvilling (enægget eller flerægget).

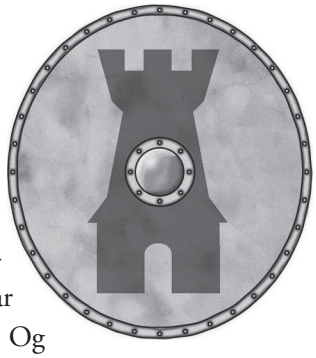
Køn

1-48	Din søskende er hunkøn.
49-100	Din søskende er hankøn.

Skæbne/personlighed

1-70	Din søskende er dræbende normal.
71-95	Din søskende er en anelse unormal.
96-100	Din søskende er bestemt til en unormal skæbne.

Invictus



Ærede senat. Venner. Med sædvanlig sarkasme tager ærede Atius Postumus spørgsmålet om borgerskab op igen. Det er ærede Atius' påstand at lavadel og borgere undertrykkes af den gamle adel. Og at vi fra Invictus, som den fremmeste af ikke bare Thallus', men også Etrurians ældgamle familier, i vores magtbrynde først af alle holder disse mennesker nede og fratager dem deres gyldne skæbne. Der er ikke den forbrydelse, ikke det overgreb, som vi ikke skulle være skyld i. Lavadelens interne stridigheder skulle vi således stå bag, ligesom tørken i øst. Falder der en spurv døende til jorden i Deva, er det såmænd også vores skyld.

Jeg må afvise ærede Atius' perfide beskyldninger som værende både usande og et angreb mod selve samfundets og moralens fundament. Mennesker har aldrig været og vil aldrig blive født lige. For er vi født lige i skønhed eller klogskab? Har vi frit valg i hvilke kår vi fødes under? Eller er vi, som al erfaring viser, af anerne bestemt til den stand vi er født til? Ufrie, bønder, handelsfolk og adel. Vi har hver vores rolle at spille for at sikre samfundets fortsatte bestående – og ingen skal føre sammen hvad anerne har adskilt.

For hvordan kan vi påstå at alle mennesker er født lige når foran os står det stinkende moralske lig som Atius repræsenterer? Et bevis om noget for at mennesker ikke er født lige. Småligt begavet af anerne som han er, med en snegls visdom. Uimodtagelig for fornuft. Med koldt slim i hans årer i stedet for varmt blod. Du er mere reptil end menneske, Atius, så lav og flad at et menneskes fod ikke formår at træde dig under fode, så at du ikke atter kan rejse dig med ondsindede beskyldninger mod mig og mine.

For nu at komme til beskyldningerne mod mit hus, Invictus. Og der er jeg nødt til at åbne mit hjerte. De slyngel, Atius. De uforskammede køter. At påstå at vi, af alle, kun skulle tænke på vores eget ve og vel. Vi der styrtede den Gale Konsul under store omkostninger. Vi der siden har påtaget os ansvarets åg, for at føre Thallus frem mod en bedre fremtid. Med velstand, og ikke mindst fred, til alle. Freden og rigets stabilitet er grundlaget for alt: for den høst der fylder vores maver, og for den handel der fylder Deres kister, Atius. Den fred har Invictus sikret Thallus i 34 år. Og den fred vil De udfordre med Deres eksperimenter. De vil give pøbelen fri til at voldtage og hærge. De vil rive staten ned og vække borgerkrigens spøgelse. Men Deres vanvid bliver ikke med vores billigelse. Det bliver ikke på vores vagt. Invictus er garantien for stabilitet. Staten er Invictus. Således skal det være så længe anerne ønsker det. Så længe Thallus består.

Hvad vi synes om de andre familier:

Flaccus: Det var Flaccus og den Gale Konsul der næsten kastede landet ud i fortabelse med deres eksperimenter. Det ville klæde Flaccus hvis de erkendte deres ansvar – og så i øvrigt ville kende deres plads. Det er Invictus der er staten nu.

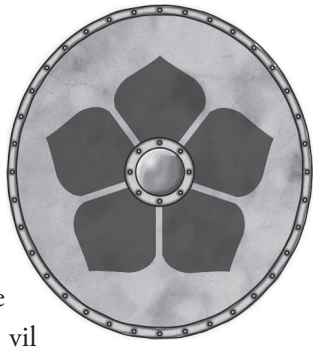
Ticatus: Alle frygter og respekterer deres militære styrke. Ticatus kan være et nyttigt redskab, men krigens hunde er svære at styre når de først er sluppet løs. Vi tør ikke ignorere dem, men de er et værktøj der skal bruges med omtanke.

Sallust: Sallust har næsen så dybt begravet i gamle bøger at de ikke kan se verden omkring dem på grund af støv. Skønt vi respekterer dem, bør de forholde sig til verdens realiteter. Vi mener de har for meget at sige om Thallus' fremtid.

Postumus: De er en hob af opkomlinge der bevæger sig ind på et stykke land der slet ikke er deres. Vi genkender deres ambitioner, og Postumus er en magt som vi ikke tør ignorere.

Crassus: De beskylder vist os for at være skyld i at de mistede deres jorder. Det var deres eget hovmod der blev deres fald. Men de var nu også ved at blive for stærke … dengang.

Flaccus



Kæreste Decius. Jeg skriver til dig fra min celle. Konsul Marcus Invictus har som forventet afvist mit brev om benådning, og jeg skal dø ved solopgang.

Jeg har skrevet et brev til dig som er fuld af tomme fraser som det sømmer sig. Det ligger i stakken med breve til mine slægtninge. Fulde af ord som censorerne forventer af en angrende dødsdømt. Dette brev som indeholder mine inderste tanker, vil aldrig nå dig. For det ville udslette dig.

Da Invictus styrtede den Gale Konsul, var vi begge glade for at se en ende på hans vanvid. Han var gift for vores familie hvis navn han sølede til med sine udskejelser og paranoia. Den Nye Tro ville have styrtet Flaccus ned i et sort hul som vi næppe selv ville have været i stand til at kravle ud af. Men hvor var vi naive. Invictus brugte kuppet til at sætte sig på magten. De benyttede sig af én mands galskab til at iklæde sig en fjerpragt der ikke var deres; konsulværdigheden. For var det Invictus der fik en vision af anerne om den ødelæggelse der ville ramme det Gamle Land? Var det Invictus der havde modet og styrken til, imod al fornuft, at samle en mægtig flåde og føre folket over havet? Var det Invictus der førte folket sikkert igennem de første århundreder da Thallus kun var et spinkel lys i mørket? Er det Invictus som vi skylder vores eksistens? Nej. Æren tilfalder alene Flaccus. Vi var lyset gennem de første århundreders mørke. Ja, vi har syndet, men vi betalte for vores fejltagelser med Flaccus' blod. Vi i Flaccus støttede Invictus og gik forrest i udrensningen af den Nye Tros vanvid. Vi blev ført bag lyset. Invictus forrådte os og tog magten. Fratog os vores fødselsret. Og Marcus Invictus … I hans hænder lagde vi al vores tillid og håb og vi fik kun hån som tak for vores ofre. Han fornedrede os uden for al rimelighed. Derfor, kære Decius, måtte han dø. Vi … Du gjorde intet forkert. Husk det. Det er kun skade at retfærdighedens kniv ikke ramte rent og kun sårede forræderen. Kæreste Decius, fortvivl ikke. Du er uden skyld. Invictus bærer alene ansvaret for min død.

Lev og vent. Snart dages det, og Flaccus skal atter rejse sig. Jeg frygter ikke døden, kun et liv uden mening. Ordene vil blive flammernes bytte som mit legeme også vil blive det. Thallus vil belønne mit støv. Det eneste jeg er bitter over er at døden vil skille os ad. Jeg fortryder kun dette; at jeg kun har et liv at give for Flaccus. Lev vel. Mine sidste tanker vil gå til dig.

Lucas

Hvad vi synes om de andre familier:

Invictus: Opkomlinge og tronragere! Men ikke mine ord igen …

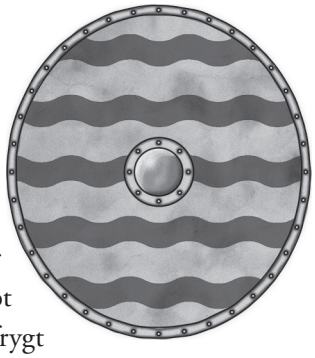
Ticatus: De er en gammel familie, ligesom os. Modsat Invictus holder de civilisationens fakkel højt og har mere end en gang reddet Thallus fra udslettelse. De er ikke bange for at få blod på hænderne og gøre det nødvendige. Og så er de gode til at skaffe slaver.

Sallust: De er en værdig familie … og fromme. Vi kan godt lide dem fordi de, som os, værner om traditionen. De har desværre et sært forhold til slaveriet som de ikke kan lide. Meget sært. Sallust har stærke bånd til anerne som de hylder i sange, og skulpturer. Det er fint nok, blot holder de meget af deres viden for dem selv hvilket vi finder lidt foruroligende.

Postumus: De er blot opkomlinge der har købt sig til magt og indflydelse. De har ingen kultur og ingen ære. Se bare hvordan de strør om sig med penge. Vi væmmes bare af at tænke på det.

Crassus: Pøbel, og så er det hele sagt. De mistede deres jorder, men havde ikke anstændighed til at uddø i stilhed. I stedet skræpper de op som krager. Men deres loyalitet kan muligvis købes. Blot må de aldrig få deres gamle styrke igen.

Postumus



Ærede Senat. Ærede borgere. Når naturen forleder os mennesker til at gøre op med historiens vanetænkning, så er det kun berettiget, og simpel respekt for vores medborgere, at vi fremkommer med vores begrundelser.

Vi i Postumus anser det for en sandhed, og i øvrigt selvindlysende, at alle mennesker er født lige. At de af anerne er givet gaver således at de kan forfølge deres skæbne uhindret af deres ophav. Og at det er for at sikre retten til at stræbe mod en storhed der vil stråle selv efter døden, at mennesker danner Staten for at sikre almenvellet. Forsigtighed dikterer at Staten, som gennem lang tid har vundet folkets respekt, ikke lader deres politik flyve som blade for vinden, men holder en fast og fornuftig kurs. Så langt, så godt. Men når statens politik bliver en lang kæde af misbrug, og undertrykkelse af menneskets naturlige rettigheder, da er det tid til forandring. Da bliver det ikke bare vores ret, men vores pligt, at kæmpe for fornyelse.

Jeg ser at ærede Ovis Invictus sender mig mørke blikke. Man kunne jo tro at det må skyldes en sort samvittighed, men alle ved jo at Ovis Invictis er en respektabel mand. For skulle Invictus, som indehaver af konsulværdigheden, have noget at have dårlig samvittighed over? Men har de da ikke, ville nogen måske indvende, gang på gang modsat sig at lavadelen får de rettigheder og den respekt der tilkommer dem? Har de ikke gang på gang forsøgt at rende købstædernes uafhængige rettigheder over ende, som en vild hob af skovvilde? Nu kunne man måske tro at Invictus gjorde det for egen vindigs skyld. Men det ville være en uretfærdig beskyldning for vi ved jo alle at Invictus er respektable mænd. Kun en gal mand ville beskylde Invictus for at rage magten til sig under dække af at ville stoppe den Gale Konsuls udskejelser og terror. Ligeledes ville det være respektløst at påstå at Invictus, i et skammeligt samarbejde med Ticatus, siden da har arbejdet utrætteligt på at fastholde deres position, så de kunne fylde deres egne lommer. Og dette, skønt disse rettigheder ikke skyldes egen dygtighed og formåen, men alene hæder som de kan takke fjerne forfædres bedrifter for. Nej, det ville være at gå for langt at fremsætte sådanne beskyldninger. I stedet tror vi at Invictus' modstand blot skyldes vanetænkning og frygt for fremtidens uvished. Og at de, som de respektable mænd de er, vil give folket den frihed som det tørster efter – således at alle, borger som adel, kan deltage og bidrage til et nyt og bedre Thallus.

Hvad vi synes om de andre familier:

Invictus: Denne familie sidder på styret, og de er garanten for fred og stabilitet. Fred og stabilitet er grundlaget for velstand og handel – men på den anden side er vi i Postumus er trætte af at være vidne til deres nepotisme og magtmisbrug. Måske er det på tide at tage vores forhold til Invictus op til revision?

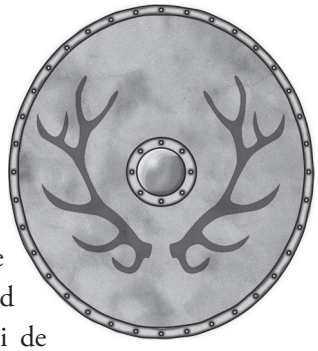
Flaccus: Ah. De sad på tronen i gamle dage, men en gal konsul blev deres fald. Flaccus er snobbede og indavlede 'adelsfolk' der klynger sig til støvede ritualer og titler. Lad dem bare sidde i deres paladser og hylde de gode gamle dage – det er os der er fremtiden.

Ticatus: De er en militant familie der konstant ligger i strid med de skovvilde. Modsat andre som forveksler fejhed med forsigtighed og stagnation med stabilitet, tørster Ticatus efter forandring. Men er det en forandring til vores fordel?

Sallust: De påstår at de blot hylder anerne og værner om kulturen og traditionerne. Vi tror at de frygtelig gerne vil have eneret til at definere historien. Vi vil ikke lade dem styre os.

Crassus: Ja, denne familie er sandelig faldet. Ligesom os søger de mere magt og indflydelse. Modsat os har de ingen skrubler. Deres ambition er giftig og kender ingen grænser. De kan uden tvivl købes, men det vil være som at forsøge at holde fast i en slimet giftsnog.

Ticatus



”Fordi vi skal lære at slå fjenden”. Det var, mine herrer, hvad ærede Iullus svarede på mit spørgsmål om hvorfor vi er her. Deri har han ret, men vi er nødt til at starte et helt andet sted. Ligesom der hos den dygtige kriger altid er en tanke bag sværdet, så skal der hos den dygtige general altid være en mening bag et krigsslag. Modsat hvad de andre familier tror, så søger vi i Ticatus ikke krigen for krigens egen skyld – men for at Thallus skal have en fremtid. For tag ikke fejl, Thallus er ude i en overlevelseskamp.

Vi thalenere er et lille folk. Vi er knap tre hundrede tusind. En lille ø af civilisation i et hav af barbarer – modsat de utallige millioner der levede i det Gamle Land. Vores civilisation er et lille frø i en skov af træer. Og som alle frø har vi behov for lys for at trives og vokse. Bliver vi tvunget til at leve i skyggen, bliver vi kvalt. Læg dertil vores natur. Lad os se i øjnene at vi er rovdyr. Fred behager ikke thaleneren. I fredstid har thaleneren overskud til at tænke usunde tanker. Så vi det ikke under den Lange Fred? Thaleneren tænkte på sit gods, men i stedet for at glæde sig over livet, blev han angst for at miste, bange for at dø. Og i sin angst vendte han sig mod den Nye Tros vanvid. En mand der kæmper for at overleve, kan ikke tillade sig den luksus at forfalde til fortvivlelse og svaghed – han møder overmagten, og fra det møde vender han styrket tilbage. Der er selvfølgelig omkostninger, men det er prisen for storhed.

Krigen holder også vores families økonomi stærk. De fanger vi tager i kamp, styrker os. De bedste af de ufrie beholder vi naturligvis selv. De sikrer os et stort høstudbytte og frigiver bøndernes sønner fra arbejdet, så de kan tjene i vores hære. De ufrie vi sælger, bidrager godt til krigskassen. Alt i alt gør disse ting os i stand til at stille en større familiehær end nogen anden familie.

Når man beslutter sig for at anvende magt, så skal der være en nøje sammenhæng mellem formål, mål og midler. Alle konflikter har et formål, som groft sagt er at tvinge modstanderen til at følge ens vilje. Krigen er altså en fortsættelse af politikken, blot med andre midler. Dette gælder i mødet med de skovvilde, men i lige så høj grad her i Thallus. Og ikke bare i de smålige konfrontationer der med mellemrum blusser op. De andre familier har brug for vores hære og dermed brug for vores stemme. Lad bare Flaccus og Invictus slås indbyrdes om kunsulværdigheden. Hvem der end kommer sejrende ud af den konflikt, vil have brug for vores styrke – for at bevare den magt de har tilkæmpet sig ved egen magt. Dermed vil vi få en afgørende indflydelse på Thallus skæbne. Husk derfor på at alle kampe, fra den mindste træfning til det største slag, skal bringe os nærmere til den position. Det er derfor De er her, mine herrer.

Hvad vi synes om de andre familier:

Invictus: De er en gammel og snu slægt der udnyttede chancen da den kom. Måske skubbede de endda til læsset, så de kunne træde frem som redningsmænd. Hvem ved. Desværre er de faldet i søvn og ønsker kun at bevare status quo. Vi må vække dem.

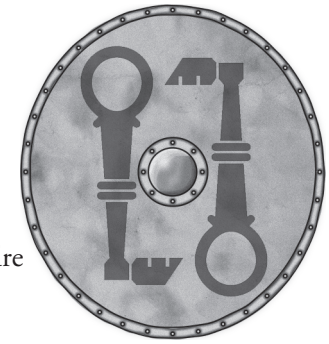
Flaccus: De var de gamle herskere som blev svage og faldt. Nu er de ved at rejse sig igen. De buldrer mest af alt som tomme tønder, men skindet kan bedrage – vi bør ikke undervurdere dem.

Sallust: En familie bestående af får. Ingen kan betvivle deres fromhed, men deres anetro gør dem passive og svage. Forfædrene hjælper dem som hjælper sig selv – det er sandheden som vi kender den.

Postumus: Opkomlinge som elsker sølv over alt andet, og hvis sjæle er til falds. Vi bryder os ikke meget om dem, men penge lugter ikke – og vi gør mange handler med dem.

Crassus: De er sultne som ulve, og man bør ikke vende ryggen til dem. Selv om vi måske ikke kan lide dem, så respekterer vi dem – rovdyr til rovdyr.

Sallust



Når du nu for første gang betræder senatets gulve, så bør du huske på hvem og hvad vi er. Jeg ved at du ikke har meget tålmodighed over for kunsten – selv din moder har vist set lyset efter det rædselsfulde billede som du malede – men du bør beskue hvad der sker i senatet som en … kunstner. Tag denne ubearbejdede blok af marmor. Her står den, åben for alle muligheder. Hvad kan den gemme? En soldat rank i sin rustning? En såmand klar til at trylle gyldne aks op af den sorte muld? Eller måske en belæst mand, fordybet i tanker?

Det kræver en kunstner at se mulighederne inde i blokken. Man skal have blik for formerne. Føle stenens årer, dens sjæl. Fremtiden er som denne blok marmor, som et ubeskrevet nodeblad. Vi ønsker at bestemme dens endelige form. Kunsten er vores instrument; det er den der åbner døre for os.

Du ved at vi ærer anerne, ikke bare vores egne, men alle forfædre der har fortjent at blive hyldet. Har du tænkt over hvorfor? Takket være vores kunst er det hos os at hyldesten finder sit klareste udtryk. De andre familier kommer til os for at nå deres forfædre. De nærmest beder os om at grave i fortiden, stille spørgsmål og foranstalte undersøgelser. Den viden bruger vi som inspiration i vores kunst. Med den kan vi ophøje nogle mennesker, og gøre andre til skamme. Alt sammen i kunstens skikkelse. Brugt rigtigt giver viden os magt.

Ikke bare til simpel afpresning – selvom det også er et af mange værktøjer som vi benytter os af. Men også til … Hvordan skal jeg forklare det? Politik er kampen mellem fortiden og fremtiden. Den der kontrollerer fortiden, har muligheden for at definere nutiden. Den der kan definere nutiden, har magten til at forme fremtiden. Vi bestemmer hvilken skikkelse der gemmer sig i en simpel blok af marmor, vi bestemmer dens endelige udtryk. Vi skal blot huske vores plads. Vores styrke ligger i det indirekte. Vi må aldrig søge magten for os selv. Lad dem endelig forblive i troen om at de selv har fundet på ideerne. Lad os styrke dem i deres overbevisning om at de selv står ved roret og udstikker kursen. Vi skal være ligeglade med hvem der bærer magtens regalier – når bare vi får lov til at bestemme.

Hvad vi synes om de andre familier:

Invictus: Ah. Vores forhold til Invictus er noget blandet. På den ene side gør de da et godt stykke arbejde med at vogte over riget, men de finder ingen glæde ved kunst og historie. De har ingen dybde. Deres styre bliver aldrig rigtigt andet end en facade. Om deres styrke kan opveje deres svaghed, må tiden vise.

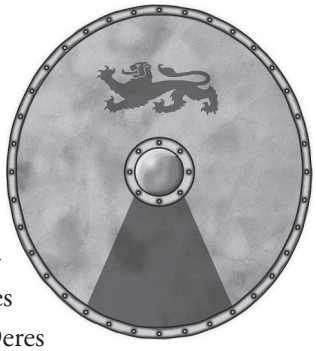
Flaccus: På lang sigt er de det bedste valg til Thallus' ledere – deres bånd til deres aner er stærke. Desværre mistede Flaccus fodfæstet da det virkeligt gjaldt. Det var en trist affære med den Gale Konsul. Virkeligt trist. De betalte prisen for vores fejltagelser – derfor skylder vi dem at rejse dem igen.

Ticatus: Ticatus er et problem for os. På den ene side holder de vagt om grænserne og sørger for at Thallus bliver stærk. På den anden side er det dem der importerer de forbandede slaver. Slaverne er et problem fordi kun dem med dårligt blod vil acceptere slavens skæbne. Den slags blod har Thallus ikke brug for hvis vi skal forblive stærke.

Postumus: De er farlige mennesker. De er ganske ligeglade med deres fortid. Ære er dem ligegyldigt, og de ringeagter anerne. Kunst er som aske i deres mund. De mangler almindelig anstændighed – men tror at deres penge kan købe indflydelse. Vi har sværere ved at udøve indflydelse på dem end de andre familier. Dette bekymrer os.

Crassus: Deres lande blev invaderet af de skovvilde, og de mistede alt. Deres tab gør dem skruppelløse. Viljen til at få oprejsning gør dem stærke. Deres åbenlyse ærgerrighed er deres svaghed – og måden at øve indflydelse på dem på.

Crassus



Ah. Jeg ser at De igen er iblandt os. Ja, er det ikke chokerende at vågne op bundet til en stol? De, kære Drusus Palo, skal gøre noget for os, men det er nu kun delvist grunden til at De befinder Dem her. Nej, grunden til at De befinder dem i dette rum, er Deres attitude. Deres stadige ytringer om at Crassus er pøbel.

Jeg skal ikke forsøge at bortforklare at vores familie er i såre store problemer. Selv er jeg ikke gammel nok til at kende de nærmere detaljer, men jeg har hørt alt om vore jorder i Nyskoven. Mine forældre har tudet mine ører fulde med historier om frodige marker og fede kreaturer. Det er nok at sige at vi var velsignet af anerne. Respekterede og rige. Alt det sluttede da de skovvilde angreb.

Anerne må vide hvad der hidsede de skovvilde op mod os. Der havde før været nogle sammenstød, men intet som dette. De faldt over os i horder. Ingen kunne have forudsagt hvor mange de var. De må have tømt alle deres rottereder for at samle så mange krigere. Vi kæmpede. Anerne ved hvor hårdt vi kæmpede. Men vi kæmpede alene – og vi tabte alt. Tilbød de andre familier deres hjælp? Eller glædede de sig i hemmelighed, i deres misundelse, over vores fald? Historien er vist bevis nok på hvordan det forholdte sig. Vi mistede vores land og alles respekt – men vi mistede ikke vores vilje.

De … lavadel som De er, kan kalde Crassus næsten hvad De vil. Sig vi er æreløse. Det er sandt. Der er næsten intet vi ikke vil gøre for at genvinde vores storhed. Vi vil handle med hvad som helst med hvem som helst. Vi gør det nødvendige. Men forstå at hver dag er en kamp for os. I og de andre familier foragter os. Men jeres foragt bunder i frygt. Vi er de faldne, og hver af jer kunne være endt som os. Vi er et spejl hvori I ser jer selv – og derfor hader I os.

Vi vil rejse os igen. Vi er stadig Thallus' ædleste blod. Ingen er villige til at bære de ofre som forventes af selv den laveste fra Crassus. Vi har stadig en historie … og en fremtid … som folk som Dem kun kan drømme om. Beviset herfor er at De er bundet til en stol, mens jeg står og pisser Dem verbalt ned ad ryggen. Ingen opdagede os da vi stjal dem fra Deres seng. Ikke Deres tjenestefolk. Ikke Deres smukke hustru som lå ved Deres side. Vi kunne have skåret Deres hals over, og ingen kunne have forhindret os i det. Derfor er De i vores magt. Derfor vil De gøre hvad vi siger. Og derfor vil De fremover omtale os med respekt.

Hvad vi synes om de andre familier:

Invictus: De hjalp os ikke da barbarerne angreb, fordi de ønskede vores fald. De frygtede at vi ville overtage Thallus. Tåber. Vi var på vej til at blive større end Thallus. Men måske Invictus kan tvinges til at genstarte krigene mod de skovvilde – hvis vi finder den rigtige Invictus-leder.

Flaccus: Endnu en familie som Invictus har fældet. De er dog ikke faldet så langt som os, og de er bundet af deres egen indbildskhed – men de er dog mulige allierede i vores kamp hvis vi skulle vælge at støtte et regimeskifte. Vi kan genkende deres ærgerrighed. Vi tror at Flaccus er rede.

Ticatus: Vi gjorde det bedre end dem, og derfor hadede de os. Deres blik er stift rettet mod en militær løsning. Det gør dem ufleksible og forudsigelige. Vi foretrækker mere … subtile metoder. Deres militære styrke kan dog meget vel være et redskab i vores kamp – men vi bør vogte os for dem bagefter.

Postumus: Købmænd! Men meget nyttige fordi de som os er meget pragmatiske og ikke lader sig hæmme af ligegyldigheder som ære. Og så har de penge.

Sallust: Kunstnere der fremsiger løgne og lefler for de magtfulde for at sole sig i deres skygge. Har de overhovedet nogen ide om den virkelige verden? Vi tillader os at tvivle.

Kapitel 2

Kamp

Kampe er delt op i runder hvor alle spilpersoner, og de modstandere og monstre som spillederen styrer, hver får lov til at bevæge sig og lave angreb efter tur samt forsvare sig mod andres angreb.

Hvem starter først?

For at finde ud af rækkefølgen i runden, skal I bruge et sæt almindelige spillekort. Før hver tur får alle hovedpersoner og grupper i kampen hver et spillekort. Hvis der er fem røvere, får de ikke hver et kort, men et for hele gruppen. En røverleder eller andre 'hovedskurke' får deres egne kort. Hver spiller får et kort til hans spilperson, der også gælder for eventuelle hjælpere. Runden starter med den der har det højeste kort. Resten af kampen kommer alle efter tur; es, konge, dame, knægt osv. ned til 2. Hvis to parter får samme kort f.eks. dame, bestemmes rækkefølgen af kuløren: Spar, Hjerter, Ruder og Klør til sidst (som i Bridge). Hvis du trækker en joker, må du selv bestemme hvornår i runden du kommer. Efter en joker er blevet trukket, blandes bunken igen.

Bevægelse og aktioner

Aktive aktioner: Alle mennesker kan bevæge sig 6 meter i deres tur. Du kan enten flytte dig først og slå bagefter, eller du kan slå først og så flytte dig bagefter. Du kan også løbe det dobbelte af hvad du går, men så kan du ikke slå eller skyde med et våben. Det at bevæge sig eller bruge et våben kaldes en **Aktiv Aktion**. Dem kan du normalt kun lave én gang hver runde, og kun når det er din egen tur.

Passive Aktioner kan du lave under hele runden, men normalt kun én gang. En Passiv Aktion kan være at parere et våben, undvige et angreb, smide en genstand, eller råbe en sætning.

Slag og skade

Du slår med dit våben ved at slå lig med eller under din Færdighed med T100, dvs. med to 10-sidede terninger. Den ene terning repræsenterer enere, mens den anden repræsenterer tiere. Hvis du ruller 1 eller 2 på dine enere, har du lavet et Perfekt Rul der udløser en Kampmanøvre. Rul endnu en T10 for dine Kampmanøvrepoint (KMP). Det er det antal point du kan bruge på at købe en Kampmanøvre for. Du kan gemme KMP til brug senere i samme kamp hvis du har lyst til det. Du kan finde en tabel over alle kampmanøvrer på side 140.

Skjolde: Du kan bruge skjolde til at beskytte dig mod andres slag. Hvis du klarer dit rul for din Færdighed i Skjold, trækker du ekstra 1-3 fra Skaden, afhængig af typen af skjold. Du kan kun parere ét angreb i hver tur. Du kan ikke parere missilvåben, f.eks. pile eller kastede spyd, men han som skyder på dig, skal trække 10-20 % fra sin Færdighed, afhængig af typen af skjold, når han skyder.

Undvige: Du kan undvige en modstanders angreb med Færdigheden Undvige, Hvis du prøver at undvige et slag, bliver du sprunget over i din næste tur, uanset om forsøget lykkedes eller ikke.

Skade: Hvis din spilperson får Skade nok til at han har 0 i Liv, mister han bevidstheden. Hvis han når ned på -5 i Liv, dør han heltedøden. En person eller et monster der har mistet Liv nok til at han har -1 eller mindre i Liv, mister yderligere 1 i Liv hver tur med mindre han klarer et rul for Egenskaben Helbred, han bliver helbredt med Magi eller reddet ved hjælp af Lægekunst eller førstehjælp. Alle kan yde førstehjælp, men det kræver et rul for halv Intuition for at stabilisere en person der har minus i Liv.

Slå modstanderen ud: Når et angreb bringer en modstanders Liv ned på nul eller mindre, kan spillederen spørge om spilleren om hans spilperson ønsker at slå modstanderen ihjel eller bare slå ham bevidstløs. Hvis spilpersonen kun vil slå modstanderen ud, mister modstanderen ikke Liv, men bliver slået bevidstløs og ender på 0 i Liv.

Brydning: I stedet for at angribe med et våben kan din spilperson forsøge at tage kvælertag på modstanderen; dette klares med to Modstandsrul. Både angriber og forsvarer ruller først for Færdigheden Slagsmål. Hvis angriberen vinder, har han fat i modstanderen. Hvis forsvareren vinder, kan han enten få fat i angriberen, eller han kan vælge helt at undvige angrebet. Vælger forsvareren at tage kampen op, har han brugt sin tur.

Hvis en af bryderne har tag i en modstander, slås et Modstandsrul for Styrke for både angriber og forsvarer. Vinder angriberen kan han automatisk give T4 + Skadebonus i Skade pr. tur, ved at kvæle modstanderen eller rive hans skulder af led. Denne Skade beskytter Rustning ikke imod.

I efterfølgende ture kan ofret prøve at gøre sig fri med et Modstandsrul for Styrke eller Slagsmål (hvad vinderen har højest i). Klarer han det ikke, kan angriberen vælge at give Skade som nævnt ovenfor.

Overmagt: Hvis der er overmagt i en nærkamp, får den side der er i overtal en bonus på deres angreb. For hver ekstra kæmper får alle på den side +10 i angreb, dog maks. +20. Man kan altså højest være tre mod én modstander. *Eksempel: hvis 2 røvere angriber en spilperson, får begge røvere +10 til deres angreb; hvis tre røvere angriber en spilperson, får alle røverne +20 til deres angreb.*

Slag mod arme og hoved: Du kan slå mod din modstanders hoved, men får -40 % på dit slag. Al Skade der går gennem Rustning, fordobles. Du kan også slå mod ubeskyttede arme, men får -20 % på dit rul. Klares angrebet, skal modstanderen rulle for Helbred for ikke at miste sin næste tur.

Plusser og minusser i kamp

Nogle situationer i kamp kan gøre det nemmere eller sværere at ramme med dit angreb. Hvis du ikke gider holde regnskab, så tildel blot rullet -10/+10 eller -20/+20, alt efter situationen.

Nærkampsvåben	**mod. til angreb**
God dækning (2/3 af kroppen)	-20
Modstanderen står højere	-20
Modstander ligger ned	+20
Mørke eller tåge	-10
Totalt mørke eller blindhed	-30
Slag mod hoved	-40
Slag mod ubeskyttede arme	-20

Skyde- og kastevåben	**mod. til angreb**
Let dækning (1/3 af kroppen)	-10
God dækning (2/3 af kroppen)	-20
Kort afstand	-0
Medium afstand	-10
Lang afstand	-20
Modstander ligger ned	-20
Mørke eller tåge	-20
Totalt mørke eller blindhed	Du kan ikke ramme
Brug 1 tur på at sigte	+20

Held i og uden for kamp

Anerne våger over menneskene og tildeler dem Held hvis de er tilpas modige. Hver spilperson har 1 Held per spilgang. Spillederen får 1 Held pr. spiller pr. spilgang hvoraf 1-2 Held reserveres hovedskurken eller et specielt farligt monster (f.eks. en monsterane). Resten kan spillederen bruge på håndlangere.

Held bliver uddelt i starten af hvert spil i form af en markør; det kan f.eks. være glasperler, tændstikker, jetoner, terninger eller noget andet. Hvis en spiller får en virkelig god ide, udviser udsædvanlig snedighed, sætter en episk rollespilsscene op eller blot får hele gruppen til at grine, så beløn dem med et ekstra Held. Dette held skal bruges samme spilgang.

Uden for kamp kan du bruge Held til at lave et rul for en Færdighed om.

Under en kamp kan du bruge Held til at lave et rul for en Færdighed om, f.eks. et rul for et våben, eller du kan trække T6 fra en modstanders skaderul. Du kan ikke lave et rul for Skade om ved at bruge Held.

Helbrede Liv og Mana

Alle starter et nyt scenarie med fulde Liv og Mana. Liv der er mistet midt i et scenarie, helbredes bedst med Magi, ellers skal såret helbredes naturligt. Spilpersoner får 2 i Liv tilbage efter hver nats søvn. Din anesanger får alt Mana tilbage efter han har sovet i mindst seks timer.

Andre skader

Ud over kamp kommer din spilperson typisk til skade ved at falde, være ved at drukne eller brænde.

Fald: En person får T6 i Skade for hver 2 meter han falder, efter de første 2 meter. Hvis personen klarer et rul for Færdigheden Sport, får han T6 mindre i Skade (men kun en gang) fordi han er forberedt. Rustninger beskytter ikke mod Skade fra fald. *Eksempel: En person der falder 4 meter vil få T6 i Skade, en person der falder 10 meter får 4T6 i Skade.*

Drukning og kvælning: En normal person kan holde vejret lige så mange minutter som han har i Helbred delt med 10. Derefter skal han rulle for Helbred hvert minut. Klarer han ikke rullet, eller hvis der er gået mere end Helbred delt med 5 minutter, begynder han at miste T6 Liv hvert minut indtil han enten får ilt eller dør. *Eksempel: En person har 40 i Helbred. Han kan holde vejret i 4 minutter. Derefter skal han begynde at rulle for Helbred for hvert minut. Efter 8 minutter vil han automatisk miste T6 Liv hvert minut, og han kan ikke længere rulle for Helbred.*

Ild: Typisk dør folk i brande af kvælning længe før flammerne får dem. En person i et røgfyldt rum bruger reglerne for kvælning ovenover.

En fakkel mod huden giver T4 i Skade hver tur. Et bål giver T6+2 i Skade hver tur. En brand i et rum giver T6+2 i Skade hver tur. Kun læderrustninger beskytter mod flammer, da metal leder varmen.



Kapitel 3

Magi

Du kaster en magisk Formular ved at rulle lig med eller under din Færdighed i Magi med T100, dvs. med to 10-sidede terninger. Den ene terning repræsenterer enere, mens den anden repræsenterer tiere. Hvis du ruller 1 eller 2 på dine enere under en kamp, har du lavet et perfekt rul der udløser en Kampmanøvre. Rul endnu en T10 for dine Kampmanøvrepoint (KMP). Det er det antal point du kan bruge på at købe en Kampmanøvre for. Du kan gemme KMP til at bruge senere i samme kamp hvis du har lyst til det.

Magiske Formularer dræner Mana. Prisen i Mana står ved hver Formular. Hvis du fejler dit rul, koster dit forsøg på at kaste en Formular ikke Mana. Du får al Mana tilbage efter at din anesanger har sovet i mindst seks timer.

Anesangeres magi fungerer ikke hvis de er i berøring med jern, så de kan ikke bruge rustninger og våben af metal. Da magien kræver brug af begge arme, kan de heller ikke bruge skjolde. Anesangere kan bruge buer og slynger, stave, spyd og læderrustninger. Anesangere skal også kunne snakke for at kaste en Formular.

Magiske Formularer er inddelt i fire niveauer: 1.-4. cirkel. Alle anesangere starter med fire 1. cirkel-formularer. For at købe en 2. cirkel-formular skal du allerede kunne mestre to 1. cirkel-formularer. For at købe en 3. cirkel-formular, skal du mestre to 2. cirkel-formularer og fire 1. cirkel-formularer.

Modstandsrul: En anesanger skal ofte overvinde en modstanders modstandskraft med sin Magi. Dette gøres ved at anesangeren ruller for sin Færdighed i Magi, mens modstanderen ruller for en Færdighed eller en Egenskab; f.eks. Færdigheden Mod eller Intuition. Klarer anesangeren sit rul, og modstanderen fejler sit rul, er udfaldet ligetil. Hvis både anesangeren og modstanderen fejler deres rul, eller hvis begge klarer deres rul, kigger I på enerne; den der ruller lavest, vinder. Hvis begge har rullet de samme enere, er angrebet mislykket. Dette kaldes et Modstandsrul.

Syn på magien

Alle folkeslag på Maris har hver deres tilgang til Magi. I Thallus findes der tre måder at forstå Magiens kræfter på.

Thalenerne har den opfattelse at de magiske kræfter er bundet til elementerne. Forfædrene kan opsamle disse kræfter og give dem som gave til deres efterkommere. Elementerne omskabes hele tiden, går i forbindelse med hinanden og får nye egenskaber; på samme måde kan en anesanger omskabe elementerne og give dem nye former. Ligesom vand kan forvandles til is eller damp, sådan kan magiens kræfter tæmmes og forvandles til formularer. Thalenernes magi bygger på elementerne ild, vand, luft og jord. På trods af at det er anesangere der udøver thalenernes magi, så har de en meget logisk og systematisk tilgang til magien, og de ser på magi lidt som vi gør det med teknologi.

De skovvilde har en meget mere intuitiv tilgang til magien. De ser magien i alt levende; marker, skove, floder er alle beboet af ånder der skaber magien via lyset fra Solhar. Magien udveksles og flyder rundt i systemet mellem planter, dyr og mennesker. Kaelens aner (se side 58) kan tappe det system og give kræfterne videre til menneskene. De skovvildes magi bygger derfor på planter, dyr, kroppen og ånden.

Den Nye Tro er en form for magi der blev grundlagt af konsul Cato Flaccus (stærkt tilskyndet af Sallustfamilien) som en nyere og højere form for magi. Cato viste sig at være en aggressiv tyran. Inderst inde var hans sjæl svagelig, og han frygtede det ukendte: mørket, sygdom, døden. Han havde hørt at der blandt de skovvilde fandtes vise mænd og kvinder der kunne leve i hundreder af år. Cato ønskede deres kræfter for han ønskede at

leve. Den Nye Tro er en transformation af de to andre magier; den omdanner naturens kræfter til deres essens, deres grundstoffer, og i den proces frigives der magisk energi som man kan lave vidunderlige ting med. Når de skovvilde opnår den højeste indsigt, kan de mestre den omvendte proces; skabe liv ud fra dødt materiale. Men som et træ der vokser, er det en proces der tager lang tid. Den Nye Tros magi er hurtig; det tager måneder og år for et træ at vokse til fuld størrelse; men det tager kun ilden timer at forvandle træet til aske. Deri ligger faren.

Flere Formularer er specielle for nogle folkeslag og civilisationer, men kan dog læres af andre med noget besvær. Specielt forholdet mellem thalenerne og de skovvildes magi er besværligt da thalenernes magi er bundet til elementerne, men de skovvildes magi til naturen. Derfor koster disse dobbelt erfaringspoint at lære, og anesangeren skal finde en villig læremester.

Specielle formularer
Thalenere (t): Mørke, Værn mod Varme og Kulde, Tæmme Ilden.
Skovvilde (s): Sporløs, Helbrede Sår, Ånderejse.
Den Nye Tro (nt): Bersærkergang, Blodmana, Døde Øjne, Sindvandrer, Ælde.
Sallust-familien, Slangeklanen og Edderkopklanen (sse): Bortmane Ane, Usynlig for Anerne.



Formularer fra 1. cirkel

Alarm: Mana: 1. Afstand: Berøring. Varighed: 8 timer. Effekt: Anesangeren tilkalder en mindre ane til at bevogte et mindre område eller en portåbning. De næste 8 timer vil anen advare anesangeren lydløst hvis et fremmed væsen kommer forbi den. Hvis anesangeren præsenterer anen for sine venner og sig selv, vil anen ikke alarmere hvis nogen af disse kommer forbi.

Anelys: Mana: 1. Varighed: 30 minutter. Effekt: Anesangeren kalder på en mindre ane der lyser op og svæver i luften. Anen kan forstå simple kommandoer og vil af egen drift følge i hælene på anesangeren. Lyset skinner i 5 meters omkreds. Formularen Anelys kan ophæve Formularen Mørke på 8 meters afstand.

Forbandelse: Mana: 2. Afstand: 5 meter. Varighed: 5 ture. Modstandsrul: Helbred. Effekt: Modstanderen bliver ramt af en forbandelse der sænker en Egenskab med -20 eller en Færdighed med -20 %, f.eks. Helbred eller Mod.

Forhekse Våben: Mana: 1. Afstand: 8 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren velsigner et våben, og det begynder at brænde med en blå flamme. Våbenet giver 2 ekstra i Skade. Du kan ikke forhekse buer og slynger.

Frygt: Mana: 2. Afstand: 8 meter. Modstandsrul: Færdigheden Mod. Effekt: Anesangeren kaster en Formular der rammer dybt ind i en enkelt modstanders sind og fremmaner frygt og rædsel. Fjenden skal lave et Modstandsrul for Færdigheden Mod imod anesangerens rul for Magi. Hvis han taber dette, flygter han indtil han har klaret et rul for Færdigheden Mod i slutningen af hans tur, eller der er gået 5 ture.

Helbredende Hånd: Mana: 1 eller 3. Afstand: Berøring. Effekt: Med denne Formular kan du magisk helbrede sår. Hvis du har betalt 1 i Mana, helbreder du T4+1 Liv. Hvis du har betalt 3 i Mana, helbreder du 2T4+2 Liv. Tabte Liv skal helbredes inden for en time efter skaden er sket. Ellers må de helbredes naturligt.

Ildkugle: Mana: 1 eller 3. Afstand: 12 meter. Effekt: Du kaster en ildkugle der giver Skade til en fjende. Ildkugler rammer altid. Skjolde beskytter ikke mod ildkugler, men rustninger gør. Hvis du har betalt 1 i Mana,

giver du T4+1 i Skade. Hvis du har betalt 3 i Mana, giver du 2T4+2 i Skade.

Magisk Rustning: Mana: 2. Afstand: Berøring. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren danner en rustning af grene, sten eller lignende der beskytter ham selv mod Skade. Rustningen giver +2 i Rustning.

Mana-skjold: Mana: 2. Afstand: 5 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren påkalder en ane der beskytter specielt mod magiske angreb, herunder fra andre aner. Rustningen giver +2 i Rustning eller +20 % på Modstandsrul.

Ophæve Magi: Mana: 3. Modstandsrul: Færdigheden Magi. Effekt: Når en fjendtlig anesanger er ved at kaste en Formular, eller hvis nogen allerede er blevet forhekset, kan en anesanger prøve at stoppe magien. Denne Formular kan altså kastes i modstanderens tur.

Se det Skjulte: Mana: 1. Afstand: Berøring. Modstandsrul: Færdigheden Skjule Sig. Effekt: Med denne Formular kan anesangerens øjne delvist se ind i Det Grå. Dermed kan han se skjulte ting, f.eks. skjulte døre, væsener der sniger sig, og endda aner som et svagt skyggeagtigt væsen.

Skyggeravn: Mana: 2. Afstand: Magi × 10 kilometer. Effekt: Fra Det Grå påkalder anesangeren en dyreane som tager form af en skyggeravn. Anesangeren hvisker ravnen en meddelelse på ikke mere end tyve ord. På hans bud flyver ravnen til en person som anesangeren kender godt, og giver ham meddelelsen. Anesangeren skal vide hvordan personen ser ud, kende hans navn og på et tidspunkt have været sammen med ham i mindst et døgn. Når ravnen har afleveret budskabet, eller hvis den ikke kan finde personen inden der er gået 1 dag, vender den tilbage til Det Grå.

Småformularer: Mana: 1. Afstand: 1 meter. Effekt: Småformularer er små effekter der ikke er defineret på forhånd, men som kan hjælpe anesangeren i hans hverdag og imponere små børn. Det kan f.eks. være at rense en liter vand for urenheder, reparere en flænge i tøjet, hele småriften, tænde et lys eller tørre en beklædningsgenstand. Effekterne bør netop være så ubetydelige at Formularen ikke misbruges af snedige spillere – men det er nok at undervurdere dem.

Sporløs (s): Mana: 2. Afstand: Berøring. Effekt: I en time kan et menneske bevæge sig i naturen uden at afsætte spor eller lugt.

Spøgelseshånd: Mana: 1. Afstand: 8 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Med en fejende bevægelse fremkalder anesangeren en skyggehånd som han kan bevæge og bruge til at gribe og flytte ting gennem luften. Tingene må ikke veje mere end 1 kg. Anesangeren vil også kunne bruge hånden til at lave et angreb med en kniv, et kortsværd, en kølle eller en tung sten på afstand. Dette kræver at han klarer et rul for en angreb Færdighed, f.eks. Sværd, for at ramme med sit angreb.

Tæmme Dyr: Mana: 1. Afstand: 8 meter. Effekt: Anesangeren kan tæmme vrede vilddyr så de bliver rolige og ikke angriber ham eller hans venner. Anesangeren kan ikke bestemme hvad dyrene skal gøre, men hvis nogen angriber ham mens f.eks. bjørne eller ulve er i nærheden kan det være at dyrene forsvarer ham. Aner, ånder og anemonstre bliver ikke påvirket af denne Formular.

Formularer fra 2. cirkel

Bersærkergang (nt): Mana: 2. Afstand: 5 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren kaster denne Formular på en kampfælle. Kampfællen går bersærk på hans modstandere uden megen tanke for sin egen sikkerhed. I 5 ture får krigeren +20 på Færdigheden Mod, +20 på Slagsmål, Stav, Spyd eller Sværd og giver +2 i Skade; ulempen er at fjender også får +20 på deres rul, fordi bersærkeren ikke tænker på sin egen sikkerhed.

Blodmana (nt): Mana: 1-2. Afstand: Berøring. Effekt: Ved at bruge Blodmana omdanner anesangeren Liv til Mana. Selv om anesangeren sagtens kan 'nøjes' med at kaste Blodmana på sig selv, er Formularen uhjælpeligt forbundet med den Nye Tro da den mest bliver brugt ved at tappe andres livsenergi. For hvert Manapoint der er brugt, får anesangeren T4+1 i Mana, mens ofret mister T4+2 i Liv.

Bortmane Ane (sse): Mana: 1-3. Afstand: Et hus el.lign. Varighed: 1 måned og 1 dag. Modstandsrul: Færdigheden Mod. Effekt: Det er ikke noget Sallust snakker højt om, men aner kan bortmanes. Anerne bryder sig ikke om at blive kostet rundt med, så hvis

anesangeren ikke klarer at bortmane anen i første omgang, er det ofte set at anen bliver aggressiv.

Brat Opvågnen: Mana: 2. Afstand: Berøring. Effekt: Med denne Formular kan en anesanger vække en person der er besvimet på grund af sine sår. Den opvågnende person er i stand til at gå, men alle hans Færdigheder er reduceret til halvdelen på grund af smerterne.

Charmere Person: Mana: 5. Afstand: 8 meter. Varighed: T8 dage (spilleder ruller hemmeligt for varighed). Modstandsrul: Intuition. Effekt: Ved at kaste denne Formular tror selv din værste fjende at du er hans ven, så længe du ikke angriber ham. Han vil ikke angribe dig og vil gøre hvad man normalt ville gøre for en ven, men han vil ikke gøre noget der er meget ulogisk eller gør at han tager Skade eller dør. Hvis modstanderen betaler et Held, har Formularen ingen effekt. Formularen kan ikke kastes midt i en kamp.

Døde øjne (nt): Mana: 2. Afstand: 8 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren mumler en forbandelse mod et enkelt offer. Modstanderen bliver blind indtil han enten klarer et rul for Helbred i slutningen af sin tur, eller der er gået 5 ture. Så længe modstanderen er blind, kan han ikke skyde med buer, slynger eller lignende eller kaste magi mod modstandere på afstand. Krigere i nærkamp får -40 på deres angreb Færdighed.

Find Objektet: Mana: 2. Afstand: 100 meter. Effekt: Anesangeren tilkalder flere små aner og sender dem ud i området for at finde et objekt til sig. Anesangeren skal kende objektet og være i stand til at skabe sig et billede af det i sit sind, så han kan give det videre til anerne. Det tager anerne cirka 10 minutter at afsøge området.

Forvirring: Mana: 2. Afstand: 8 meter. Varighed: 5 ture. Modstandsrul: Intuition. Effekt: Med denne Formular kan anesangeren slå en enkelt modstander med forvirring; han vil vandre tilfældigt rundt eller stå og glo dumt lige ud i luften indtil han enten klarer et rul for Intuition i slutningen af sin tur, eller der er gået 5 ture. Hvis han angribes eller trues, vil han forsvare sig.

Forvirringens Tegn: Mana: 2. Afstand: Røre. Varighed: 8/24 timer. Effekt: Anesangeren tegner en indviklet tegning der inkluderer et liggende ottetal. Hvis et menneskes blik inden for de næste 8 timer falder på tegning, skal personen rulle for Intuition. Klarer han det ikke, vil hans blik de næste 24 timer følge ottetallet rundt og rundt mens hans passivt står måbende og glor på symbolet. Symbolet kan tegnes på en væg, i sand eller på tøj; men ottetallet skal være komplet for at fungere.

Hastværk: Mana: 2. Afstand: 5 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Hvis anesangeren kaster Formularen Hastværk på en af sine kampfæller, kan kampfællen bytte sit kort ud med en af modstandernes kort, næste gang der deles kort ud.

Ilden der Renser: Mana: 4. Afstand: Røre. Effekt: Anesangeren renser en persons blod for alle fremmede stoffer; hvad enten det er en sygdom eller gift.

Mørke (t): Mana: 2. Afstand: 8 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren skaber en stor sky af ugennemtrængelig mørke som han kan lægge hvor han ønsker det. Mørket dækker 5 × 5 meter. Anesangeren kan kaste Formularen på en genstand, som han kan bære med sig og lægge fra sig.

Usynlig for Anerne (sse): Mana: 4. Afstand: Røre. Effekt: Anesangeren tømmer sit sind for alle følelser og sænker sit åndedræt til det uhørlige. Derved opnår han at være næsten usynlig for anerne, og at de vil rette deres opmærksomhed mod andre i nærheden. Anesangeren kan gå og foretage sig mindre ting, men hvis han slås, ophører formularen.

Værn mod Varme og Kulde (t): Mana: 2 eller 4. Afstand: Røre. Varighed: 5 minutter eller 1 time. Effekt: Anesangeren beskytter en person mod virkningen af ekstrem varme eller kulde i enten 5 minutter eller i 1 time. Personen kan gå gennem ild (men skal passe på kvælning) eller svømme i isvand. Det er kun personen der beskyttes, ikke hans tøj eller udstyr.

Formularer fra 3. cirkel

Frygtens Betvinger: Mana: 4. Afstand: 5 meter. Effekt: Anesangeren kaster en Formular der mildner frygten i menneskene omkring ham. Anesangeren og alle allierede inden for 5 meter er immune over for frygt i 5 ture.

Glemsel: Mana: 3, 6 eller 9. Afstand: Røre. Effekt: Anesangeren trænger ind i et menneskes sind og blokerer minderne. Ofret glemmer alt hvad der er sket inden for 1 time (3 Mana), 1 dag (6 Mana) eller 1 uge (9 Mana). Minderne er ikke slettet (ingen Formular kan skade et væsens inderste kerne) og kan kaldes frem ved stærke begivenheder. Det tager fem minutter at kaste denne Formular.

Helbrede Sår (s): Mana: 2 eller 5. Afstand: Røre. Effekt: Med denne Formular kan du magisk helbrede sår. Hvis du har betalt 1 i Mana, helbreder du T4+1 Liv. Hvis du har betalt 2 i Mana, helbreder du 2T4+2 Liv. Med denne Formular kan tabt Liv kan helbredes uanset hvornår skaden er sket.

Ofring: Mana: 5. Afstand: Røre. Varighed: Indtil anesangeren sover næste gang. Effekt: Den der ønsker at ofre, skal ofre et dyr af passende størrelse (f.eks. en hund, et får eller en gris) til anerne og modtager deres velsignelse i form af 1 Held som han kan bruge selv eller give til en anden der har deltaget i ofringen. Det tager en halv time at kaste Formularen Ofring.

Sindvandrer (nt): Mana: 4. Afstand: Røre. Effekt: Anesangeren trænger ind i et offers sind og gennemtrawler hans hukommelse og minder. Det er en rimelig traumatisk behandling for ofret der ligger syg T4 dage efter.

Skræmme Levende: Mana: 4. Afstand: 8 meter. Modstandsrul: Færdigheden Mod. Effekt: Anesangeren kaster en Formular der rører dybt ind i levende væsners sind, og fremmaner frygt og rædsel. Anesangeren og alle fjender inden for et område på 5 × 5 meter skal lave et Modstandsrul for Færdigheden Mod. Hvis de fejler dette, flygter de indtil de har klaret et rul for Færdigheden Mod i slutningen af deres tur , eller der er gået 5 ture.

Tæmme Ilden (t): Mana: 3. Afstand: 8 meter. Effekt: Anesangeren kan kontrollere eksisterende ild og enten få den til at sprede sig eller få den helt til at forsvinde inden for et felt på 3 × 3 meter. Modstandere kan undgå ilden ved at rulle for at Undvige.

Ælde (nt): Mana: 4. Afstand: Røre. Varighed: Permanent. Effekt: Denne Formular gør kvinder og mænd til oldinge og får ting og bygninger til at synke i grus. Hver gang et menneske bliver forbandet, bliver det 10 år ældre. Håret bliver til sidst gråt, og ansigtet får rynker. Spilpersoners Egenskaber ændrer sig ikke, men hvis han bliver gammel nok, dør han af alderdom. Hvis Formularen kastes på en ting, bliver den ødelagt; metal ruster, træ ældes og bliver til støv, og sten sprænges og synker i grus. Formularen kan påvirke en enkelt genstand; f.eks. en dør, en ankerkæde eller en søjle med en diameter på en halv meter.

Ødelægge Våben: Mana: 2. Afstand: 8 meter. Effekt: Anesangeren prøver at bøje sværd eller knække buer. Anesangeren ruller 2T4. Det våben han prøver at ødelægge, ruller sin Skadeterning (uden Skadebonus). Hvis anesangeren ruller lig med eller over våbenets Skade, er det ødelagt. Man kan ikke ødelægge magiske våben eller naturlige våben som tænder, klør og horn.

Ånderejse (s): Mana: 4. Afstand: Røre. Varighed: 1 time. Effekt: Anesangeren kan sende sit sind på vandring ind i Det Grå. Se længere ned på siden.

Formularer fra 4. cirkel

4. cirkel-formularer kan lige netop det som spillederen gerne vil have den til for at fortælle sin historie. Det er mægtige Formularer der bør være uden for spillernes rækkevidde, undtagen der hvor den passer ind for at skabe den rette stemning og et fortællermæssigt klimaks. Selv da bør det være formularer som det kræver besværlige og langvarige ritualer at kaste. Det kan f.eks. kan være at få det til at regne, få floder til at gå over sine bredder, skabe et mindre jordskælv, leve i århundreder, bortmane en større ane.

Det Grå

Det Grå er et åndeplan der ligger mellem de levende og de dødes verden. Det er der alle døde væsner opholder sig indtil de enten endeligt forlader de levendes verden helt for at fare til himlen, eller indtil anen finder en ny krop at bo i. Det grå ligger som en tæt tåge over verden. Den er usynlig for de fleste mennesker og dyr, men der er særligt udvalgte der kan se ind i Det Grå – og man kan også betragte den skjulte verden ved hjælp af magi.

Det Grå er en verden helt i sin egen ret hvor væsner der har et ben i både de levende og de dødes verden, befinder sig. Disse naturånder er personificeringer af

naturkræfter og fænomener. Der er mange forskellige slags ånder der ligger tættere på eller fjernere fra menneskenes verden. Naturånder har ofte et ben i både Det Grå og i vores verden, og de kan frit vandre frem og tilbage mellem begge verdener.

Dyreånder: Dyrene har deres helt egne ånder eller aner. Ligesom menneskenes aner er de ofte et dyr der har haft en helt speciel skæbne. De er essensen af deres slags; møder du en grævlingeane, er den ofte ekstremt grævlingagtig af personlighed og natur. Disse aner vogter over deres slægt og beskytter dem. Byttedyr ved at det er deres skæbne at blive jagtet og slået ihjel, men de vil beskytte deres slægt mod unaturlig adfærd; f.eks. ulve eller mennesker der slår snesevis af byttedyr ihjel uden at spise dem. Dyreaner vil i menneskenes verden have en tågeform, mens de i Det Grå har normal skikkelse. Man kan møde dyreaner der kan snakke menneskers sprog, men det er dog noget de fleste anesangere vil slå hen som noget der kun forekommer i eventyr.

Elementærånder: Naturkræfter har også ånder. Der hvor naturen er mest ekstrem, kan man ofte finde en ånd. De findes i uvejr, i vulkaner, jordskælv, dybt under jorden, ved store skovbrande og lignende fænomener. De er den stærkeste form for ånder, men er kortlivede og meget svære at finde. De er også den slags ånder der er mest fremmede for mennesker og deres verden. De kan være svære at genkende i menneskenes verden, mens de i Det Grå lyser klart op i deres ophidsede tilstand.

Naturånder: Særlige naturområder, f.eks. dybe skove, bække, søer, stepper eller klipper har ofte en ånd der lever i dem. Ånden behandler sit naturområde som en slags territorium og vil meget nødigt forlade det. Er der noget der truer området, vil ånden tage affære, for bliver området ødelagt, dør ånden. Ingen ved om ånden bor i området fordi det er noget særligt, eller om området bliver noget særligt fordi der bor en ånd i det. Det er den slags spørgsmål der driver anesangere til vanvid. Ånder der bevæger sig i menneskenes verden, tager form fra det område de personificerer; en bæk vil tage en form af vand og vandplanter, mens en ånd i en klippe kan tage form af en bunke rullende sten.

Regler for Det Grå

Du kan som spilleder bruge Det Grå på forskellige måder – eller helt vælge at ignorere Det Grå. Spillere kan se ind i Det Grå ved hjælp af Dyden Grå øjne (se side 16) eller delvist med Formularen Se det Skjulte (se side 31). Anesangere og druider kan sende deres sind på rejse ind i Det Grå med 3. cirkel-formularen Ånderejse (se side 33). Hvis spillerne rent fysisk vil bruge Det Grå til at rejse, kan det ske med f.eks. magiske genstande, en af Ældstes eller Yngstes portaler eller en 4. cirkel-formular. De skovvilde har stærke traditioner for at se og tage på rejse ind i Det Grå, mens thalenerne ikke gør sig så meget i det. De skovvilde kalder Det Grå for Tir na Nog, *det levende land*. Hedonerne frygter ligefrem Det Grå da de tror at Kraken holder til der. Der går rygter om at der er skovvilde der ligefrem kan rejse ind i Det Grå med deres fysiske legeme, men der er noget de fleste anesangere vil slå hen som det rene vrøvl.

Se ind i Det Grå: Man kan ikke se Det Grå ved hjælp af sine øjne, men ser det med 'sit indre blik'. For den almindelige betragter er alting sløret og gråt, og lyde er dæmpede og fjerne. Døde ting fra de levendes verden synes grå og uinteressante, og det er næsten umuligt at se detaljer. Stærke følelser blusser op i farver og står meget skarpt og levende. Dette gør at det er næsten umuligt f.eks. at læse et brev eller graffiti på en væg fordi man 'læser' de følelser den der har skrevet teksten, havde mens han skrev det, og ikke selve ordene. F.eks. vil en liste fra en optælling fra et lager vil være næsten umulig at tyde, mens et selvmordsbrev stråler som et bål. Alting kræver øvelse, også at se ind i Det Grå. At tyde Det Grå kræver et rul for Egenskaben Intuition.

Ånderejse: Ved at sende sit sind ind i Det Grå, kan beskueren frit vandre rundt, også til steder som han ikke kender, men han kan have svært ved at genkende det han ser. Ud over Formularen kræver det et rul for Intuition for at finde det rigtige sted; med plusser eller minusser til rullet, alt afhængig af hvor bekendt den rejsende er med sin destination, eller hvor følelsesladet destinationen er. Den rejsende kan gå gennem vægge, men ikke gennem jorden da den er levende. Jeg vil foreslå at der er restriktioner på afstande og tid; f.eks. at den rejsende kan gå op til 1 uge tilbage, og at afstande er nogle få kilometer. Som udgangspunkt kan væsner i vores verden ikke se ånder i Det Grå, så man kan spionere uden at blive opdaget. Men der findes farer: Ikke bare lever der væsner i Det Grå, der findes også magi der kan spærre vejen. Et eksempel på det sidste er de mure der er omkring alle kirkegårde i Thallus.

Fysisk rejse i Det Grå: Denne løsning er et smuthul for spilledere der ønsker at sætte deres fortælling på et andet kontinent, f.eks. Ganraj eller Etrurian, uden at besvære sig med sørejser eller Havheksen. De to urracer, Ældste og Yngste, mestrede magien så godt at de kunne benytte Det Grå til at rejse fysisk. Der er mange portaler rundt omkring på Maris hvis brug er glemt, men som bare venter på at blive genopdaget. En anden mulighed for rejsende er at benytte en 4. cirkel-formular. Et ritual kunne føre spilpersonerne over i Det Grå; udfordringen er så at finde den rette vej.

Påkaldelse af aner

Alle spilpersoner, vigtige bipersoner og -skurke kan påkalde anernes hjælp og beskyttelse – men anesangere har selvfølgelig særlige forudsætninger for at gøre det. Anernes greb om vores verden er, selv under bedste omstændigheder, vage og flygtige, og de har svært ved at genkende objekter og personer; specielt hvis de ikke har kendt dem i levende live. De har nemmere ved at gribe fat i personer og ting der har en stærk personlighed, er grebet af stærke følelser som kærlighed eller had, eller er grebet af dybe tanker og skabertrang. Omvendt bliver det sværere for dem hvis der er mange personer til stede; i slag hvor der er mange personer, og der er frygt og had overalt, har de meget svært ved at udpege præcise mål.

Modifikationer til påkaldelse

Svag og ung ane	-15
Moden og etableret ane	-30
Stærk og gammel (ærværdig) ane	-60
Anen er fra samme familie	+10
Anen er fra en traditionel fjendtlig familie	-10
Påkalderen er anesanger	+20 per anesanger
Anen er blevet æret med ofre eller sange. Rul for Kundskab (Religion).	+10 til +20
Påkalderen kender anens historie. Rul for Kundskab (Aner).	+10 til +20
Påkalderen har dårligt Ry eller slet ære	-10 til -20

Effekttabel (rul T6)

1	Anen er blevet forvirret og angriber en venlig enhed. Rul igen, og brug resultatet mod en tilfældig venlig enhed. 1 og 6 rulles om.
2-3	Anen angriber ikkevoldeligt, med frygt, afvæbne, forvirring el.lign.
4-5	Anen angriber voldeligt for at volde direkte Skade.
6	Anen får et øjeblik af klarsyn. Påkalderen kan udpege hvem anen skal hjælpe. Rul igen på tabellen. 1 og 6 rulles om.

Regler for påkaldelse af aner

For at påkalde en ane, hvad enten det er i kamp eller en rollespilssituation, laver man et rul for Karisma med en række plusser og minusser til rullet (se Tabel 1).

Påkaldelse af aner i rollespil: Et succesfuld rul påkalder anen. Hvis påkalderen ikke har påkaldt en specifik ane, er det en tilfældig forfader der dukker op. Anen er til stede 'scenen ud', dvs. indtil en ny hændelse starter i fortællingen. Påkalderen kan bede anen om at udføre en simpel opgave eller svare på spørgsmål. Husk at påkalderen som udgangspunkt ikke kan tvinge en ane til noget som helst, men at anen som udgangspunkt vil være nogenlunde velvilligt indstillet eller gøre ting, evt. mod modydelser. Hvis eneren fra rullet er 1 eller 2, kan ordren være mere kompleks. Hvis eneren er 9 eller 10, er anen forvirret og kan kun udføre simple ting.

Aner findes i tre udgaver: mindre, moden og ærværdig. Dette bestemmer hvilke regelteknisk hvilke kræfter de har adgang til, men kan også bruges af spilleder som ledetråd til hvad anen kan udrette.

Påkaldelse af aner i kamp: Anen er til stede i begrænset tid, T6 ture. Hvis enerne i påkalderens rul er 1-2, kan påkalderen enten få anen til at være der i længere tid, T10 ture, eller bruge det gode rul til at få et mere gunstigt resultat på effekttabellen (Tabel 2). Modne aner lægger +1 til effekttabellen. Ærværdig aner lægger +2 til effekttabellen.

Kapitel 4

Thalenerne

Thalenere fra de gamle adelige familier er af middel højde med en anelse brun kulør i huden. De har mørkt brunt eller sort hår og brune øjne. Med tiden har lysere hårfarver sneget sig ind hos specielt den lavere bondestand efterhånden som børn af skovvilde har fået status af borgere. Mænd klipper håret kort, og de fleste er glatbarberet. Kvinder bærer som ugifte håret langt, mens gifte kvinder, specielt fra de højere sociale lag, sætter håret op i flotte opsatser. Folk fra de lavere sociale lag med hårdt arbejde er ofte senede og slanke, mens folk af højere stand godt kan få problemer med at holde vægten – thalenerne holder meget af at mødes med venner og forretningsforbindelser til frokoster i siestaen midt på dagen.

Thalenerne klæder sig i uld eller det lidt finere hør, alt efter hvad de nu har råd til. Mænd klæder sig i tunikaer der går til lige over knæet. De findes i sommer- og vinterudgaver og er ofte i stærke farver og rigeligt dekoreret med bånd i forskellige mønstre. Sommertunikaer dækker kun overarmen. Vintertunikaerne består af to dele. En underdel af behageligt hør som dækker overkroppen og armene, samt en grov overdel af varm uld som efterlader undertunikaen synlig på underarmene og den nederste del af tunikaen. Mændene bærer bukser og støvler hele året. Om efteråret bæres ofte en kappe med hætte som beskyttelse med vind og regn. Pelsværk er meget populært som pynt, men desværre skal meget af det importeres fra de skovvilde, så det er kun forbeholdt de velhavende.

Kvinderne, specielt dem der ikke behøver at arbejde, klæder sig i lange kjoler og dækker håret med store slør. Kvindens klædedragt har ikke ændret sig igennem mange år, i stedet gør man meget ud af forskelligt tilbehør og nips som pryder forskellige steder af kjolen, og som varierer efter moden. Sminke og smykker bruges ikke kun ved fester, men også i dagligdagen for at vise status.

Mange kvinder passer hjemmet, hundser med tjenestefolkene og holder rede på familiens økonomi, mens manden ofte tager sig af de mere udadvendte forretninger, hygger sig i badestuerne eller mødes med venner på torvet for at diskutere politik – men der er intet i vejen for at kvinder deltager endog meget aktivt i det offentlige liv. Mange kvinder har deres egne succesfulde forretninger eller påtager sig embeder. Enkelte drager endda i krig – omend det er en anelse ualmindeligt og en mindre skandale der gerne tysses ned af familien.

Skønt thalenerne er lige så optaget som alle andre af personlig hæder og indflydelse, så betyder slægten og storfamilierne meget i deres liv. Slægten er din nærmeste familie, dvs. forældre, søskende, bedsteforældre, onkler og tanter, fætre og kusiner, og den er selvfølgelig vigtig, men storfamilien betyder også meget. Slægten er holdepunktet i det daglige liv, men familien bestemmer meget af din status over for dine ligesindede, giver din slægt kontakter der kan sikre adgang til de bedste lærere og gode stillinger, sørger for gode giftermål, låner dig penge til at starte nye forretninger op, introducerer nye handelsforbindelser og sørger for et sted at bo når du er på rejse. Hver adelsfamilie tæller hundreder eller tusinder medlemmer, så det er lidt af et arbejde at holde rede på dem alle sammen.

Byen

Hovedparten af thalenerne er fæstebønder og bor ude på landet. Det meste af jorden ejes af adelsfamilierne som i sin tid erobrede jorden i krig, men bønderne får lov til at drive landbrug mod at lægge en del af deres udbytte eller arbejdskraft til ejeren af jorden. Gennem århundrederne har pengemangel, på grund af udgifter til tropper i tilfælde af krig eller uro, ført til at famili-



erne har strammet grebet om bønderne. De kan nu kun flytte fra deres jord eller gifte sig hvis de får tilladelse. I gamle dage var det nemmere for bønder at forbedre deres kår med hårdt arbejde, men det er som om tingene er blevet sværere i de seneste generationer. Specielt Ticatus-familien har indført store jordbrug hvor arbejdskraften er ufrie skovvilde i stedet for fæstebønder.

Alle adelsfamilierne ejer store godser ude på landet, men tilbringer ikke meget tid der. I stedet har de forpagtere der administrerer et område mod at få en procentdel af høsten og skatterne. De fleste adelige tilbringer det meste af deres tid inde i byerne der er Thallus' politiske og kulturelle centrum. Det er her du finder alle de bekvemmeligheder der giver tilværelsen indhold: håndværkere, handlende, teater, arenaer, musikere og badestuer. Byens gader er et mylder af liv for thalenerne opholder sig det meste af tiden ude på byens gader og vinstuer. Dyr slagtes midt inde i byen, handlende reklamerer larmende for deres varer, tiggere råber på almisser, kuske prøver bandende at få deres hestevogne gennem mylderet, religiøse optog til ære for en forfader går messende gennem gaderne, mens bander af drenge og dovne lærlinge render rundt og laver ballade. Gadelivet kan ofte være lidt af et cirkus.

Byerne er centreret omkring en eller flere store pladser der er omkranset af byernes største og mest imponerende bygninger; typisk bygninger for administrationen, templer bygget til at hædre guderne og ærværdige forfædre, paladser for de store familier, teatre, og handelshuse. Omkring dem ligger relativt skarpt opdelte kvarterer for de rige, for håndværkere og de handlende, og for de fattige. Hver gade samler typisk alle af en slags handlende, så der er bagernes gade, skomagernes og skræddernes gade, ølbryggernes gade osv. Efter nogle pinlige episoder hvor der har brudt sygdom ud i byerne, vedtog senatet for en 20 år siden at pålægge byerne at indlægge kloakering. Det er kun gradvist sket da det naturligvis koster mange penge. De fleste steder har man i stedet rendestene hvor alskens affald og efterladenskaber fra både mennesker og dyr flyder stille. Om sommeren kan stanken være ret fæl, og alle ser frem til at efterårets store regnskyl skal spule gaderne rene.

Alle de største bygninger er opbygget af sten, mens mange af de mere beskedne huse kun er bygget i sten i stuen eller op til 1. sal, mens resten er bygget i træ. Der er ingen belysning i byerne om aftenen, så indbrudstyve har frit spil. Mange huse er derfor fuldstændig lukket ud til gaden, med metalstænger for alle vinduer. Der er en hoveddør til de fine gæster og en bagdør til tjenestefolkene. Husene åbner sig i stedet indad til en indre gårdhave med indgange til værelser hele vejen rundt. De fine modtagelsesværelser ligger nærmest hoveddøren, mens køkkener og tjenestefolkenes værelser ligger gemt bagerst i huset. Kun de rigeste hjem har eget badeværelse så de fleste bader i stedet i de offentlige badestuer hvor de kan mødes med venner og veninder. Thalenerne er glade for farver, og alle huse har dekorationer i alle de fine rum; ofte i stærke farver så de bedre kan ses i halvmørket. Store mosaikker har været på mode de sidste årtier og har udviklet sig stadig større og mere sofistikerede.

De fattige har ikke råd til deres egne huse og må tage sig til takke med små lejligheder i lejekaserner der kan være helt op til fem etager høje. En familie på fem-syv mennesker må ofte dele en lille lejlighed. Folk lever tæt, og det siger sig selv at der ofte er temmelig meget larm i et sådant hus. Men det er uendeligt meget bedre end landsbyernes kedsomhed.

Styreformer og traditioner

Thallus er styret af en konsul som står i spidsen for et senat hvor alle de store adelsfamilier har sæde. Konsulen har ofte stor magt. Mens det er senatet der afgør alle vigtige sager (som f.eks. krig), tager han beslutninger i alle administrative spørgsmål mellem senatsmøderne. Konsulen er også den eneste der har lov til at fremsætte forslag i rådet. Adelsfamilierne har ikke lige mange stemmer, og antallet varierer efter hvor mange hoveder de er. En dygtig konsul kan spille familierne ud mod hinanden, og dermed forøge sin magt betydeligt. I Det Gamle Land havde man to konsuler som blev valgt fra år til år, men i taknemmelighed over at Thallus Flaccus reddede familierne fra katastrofen, blev han valgt til konsul for livstid. Hans ældste søn blev valgt som konsul efter ham – og efterhånden var det bare sådan at Flaccus sad på posten som konsul – lige indtil den Gale Konsul ødelagde dette fine arrangement, og Invictus-familien overtog ledelsen af landet. Flaccus kunne ikke gøre meget ved dette efter den Gale Konsuls udskejelser, men det er sikkert og vist at de aldrig har tilgivet



Invictus at de sådan har frataget Flaccus deres gamle privilegium.

Som noget helt unikt har Thallus nedskrevne love. Der er endnu ikke ret meget styr på lovene, og nye love erstatter ikke nødvendigvis gamle – i stedet har advokater en ret god indtægt ud af at diskutere uendeligt med andre advokater om hvilke love der har fortrin fremfor andre. Sallust-familien har for årtier siden fremlagt det revolutionerende forslag at love skal dateres og nummereres for at der kan blive ryddet op i junglen af love og bestemmelser, men det er lykkedes for advokatstanden at forsinke forslaget ved at anlægge en række retssager.

Alle de større byer er købstæder der er selvstyrende – mod at betale en passende afgift til staten. Sikkert i forsøget på at forhindre de andre adelige familier i at få for stor magt – og måske også fordi han derved fik sin egen indtægt – gav konsulen Claudo Flaccus i år 309 byerne status af købstæder. Det betyder at de kan lave regler for egne forhold og dømme i egne sager – de skal dog betale en skat til statens udgifter. Alle der bor i byerne har status af borgere, med faste rettigheder og pligter. Byens love bliver hugget i sten eller skrevet på bronzeplader som hænger på væggen uden for byens rådsbygning. Byerne har hver tre stænderråd der sætter lovene og klarer problemer; et råd for adelen, et for de gejstlige og et for håndværkere og andre borgere. Civile sager afgøres inden for deres stand; dvs. at håndværkere og borgere dømmer andre håndværkere og borgere, adelige kan kun dømmes af andre adelige – mens de fattige og ufrie må klare deres sager selv. Ingen er i teorien hævet over loven, men realiteten ser noget anderledes ud. Hvis vidneudsagn står mellem en adelig og en borger, er der sjældent tvivl om hvem retten tror mest på. En interessant følge af byernes status er at fæstebønder eller i sjældne tilfælde ufrie som stikker af til byerne, og i et år har klaret sig selv ved hæderligt arbejde, kan få status af borger og ikke længere lovligt kan forfølges af deres gamle herrer.

Århundreders tradition for strid og rivalisering blandt adelsfamilierne har medført at kriminelle handlinger foretaget af adelige kun anses for ulovlige hvis de skyldige er så klodsede at de taget på fersk gerning, og hvis den ramte adelsfamilie gør sagen offentlig ved at fremsætte beskyldninger. Ofte bider de forurettede tænderne sammen og venter på en lejlighed hvor de kan betale gælden tilbage med renters rente, eller sagen klares i stilhed ved at den skyldiges familie betaler en bod. Alvorlige kriminalsager blandt de adelige, f.eks. mord og forrædderi, afgøres af selveste senatet i hovedstaden. Der afgøres skyldsspørgsmålet så ved afstemning – og ofte efter studehandler mellem familierne. Det er hændt at skyldige i selv alvorlige forbrydelser er blevet frikendt i senatssalen – men det hører til undtagelserne. Ingen er interesseret i anarki. Hvis loven trædes for meget under fode, vil de forurettede tage sagen i egen hånd; blod vil blive hævnet med blod – og inden man ser sig om, ligger to familier i fejde og borgerkrig. Det har Thallus prøvet mere end én gang før, og det er hver gang endt i ulykke for alle involverede. Der er almindelig forståelse for at rivaliseringen mellem familierne sker i al diskretion – og familierne vil normalt holde en vis selvjustits, så der bliver sat en stopper for de værste udskejelser.

Ude på landet sker ting lidt uden for lov og ret, og enten ordner man sagerne i mindelighed hvor byens ældste sætter sig på tingstedet og afgør sagen, eller hvis sagen er gået i hårdknude, eller det drejer sig om alvorlige ting som mord eller grov vold, så afgøres sagen af enten adelsfamilien der ejer jorden, eller deres repræsentanter. I de senere årtier er der dog sket det at Patruljen (se side 41) er begyndt at besøge mange af landsbyerne ude nær ved grænsen og opretholde en eller anden form for lov og orden.

Noget thalenerne anser som meget vigtig, er personlig hæder og integritet. De har et mundheld der hedder at mænd og kvinder dør, men deres Ry dør aldrig. Ry er en udefinerlig størrelse der baserer sig på slægtens og adelsfamiliens status, berømmelige forfædre, rigdom, familiens handlinger og evne til at håndtere kriser, deres fremtoning og veltalenhed. Spørg ti thalenere om hvad Ry er, og du vil få ti forskellige svar – men de kan alle sammen genkende en person med stort Ry når de møder ham. Meget af rivaliseringen mellem adelsfamilierne består lige så meget i at undergrave deres rivalers Ry, som i politiske manøvre.

Man opbygger sit eget Ry ved at vise styrke og overskud, og undergraver sine rivalers Ry ved at udstille dem som tåber og som svagelige. Hvis man spørger andre om hjælp, viser man sin svaghed, og man vil tabe Ry – derfor er det en alvorlig sag at sætte sig i gæld hos andre.

Bedre er det at diskret give udtryk for problemerne og vente på at ens forbindelser selv tilbyder deres hjælp – derved vinder de Ry, og alle får glæde af transaktionen. Nogle gange kan dette give ekstreme udtryk. Folk der mister deres Ry, finder ofte situationen utålelig og tager deres liv for at beskytte deres ære – og det er sket at der er blevet fremsat falske beskyldninger og giftig sladder for at tvinge folk med en overudviklet æresfølelse til at tage deres liv.

Det mest ekstreme tilfælde i de senere år var da de vestlige klaner af skovvilde angreb Crassus-familien og jog dem væk fra deres jorder. Crassus ville ikke spørge om hjælp skønt situationen udviklede sig håbløst – og ingen af de andre familier tilbød dem militær bistand da de ventede på at Crassus skulle spørge først. Resultatet var at Crassus blev jaget væk fra deres lande. De andre familier indså endelig faren og samlede en hær – men da var det for sent. Hæren stillede sig op til kamp lige uden for grænsen til Crassus' land, men de skovvilde stoppede deres angreb da Crassus var slået – dermed endte den kamp, og Crassus mistede næsten alt.

Krigen

Thalenerne er meget pragmatiske og systematiske hvad angår krigsførelse – de gør hvad der skal til for at vinde slaget. I det Gamle Land udviklede thalenernes forfædre deres måde at føre krig på i kampe mod hedonere og vilde i bjergene. Det vides at de i gamle dage kæmpede i falankser; dvs. i store blokke af infanteri, bevæbnet med store skjolde og lange spyd. Selv soldater i anden og tredje geled kunne stikke deres spyd frem mod fjenden, og han blev mødt af en mur af stål. Taktikken bestod i at låse modstanderens blokke af falankser fast, og så angribe dem i siden med ryttere og andre grupper af soldater. Denne form for kamp fungerede udmærket mod hedonerne, men kom til kort mod bjergstammernes uciviliserede, men effektive måde at føre krig på. Oppe i bjergene kunne de store blokke af infanteri ikke manøvrere ordentligt og blev alt for ofte udmanøvreret og angrebet i flankerne eller stresset af grupper af vilde der overdængede dem sten fra slynger. Med Scipio Flaccus' reformer ændredes taktikken radikalt, og de fik overtaget mod bjergstammerne.

I dag kæmper thalenske soldater fortrinsvis til fods i formationer af ca. 90 mand; 15 mand i bredden og seks mand dyb. Når soldater i første geled er blevet trætte eller sårede, træder næste geled frem i forreste linje – og formationen kan kæmpe med friske soldater i flere timer. Hver mand er bevæbnet med et kastespyd, et langsværd, en hjelm og et rundt træskjold lavet af finer pålimet læder. Formationen vandrer frem mod fjenden indtil de er ca. 15 meter væk. Så kaster de deres spyd og går i nærkamp. Spyddene er formet med en lang tynd spids i relativt blødt metal der gennemtrænger fjendens skjolde og bøjer, og derved gør skjoldet ubrugeligt. Kun elitetropper har rustning – rustningen giver dem en stor fordel, men gør at de ikke kan kæmpe så længe, og at lettere tropper kan løbe fra dem. Thalenske soldater er også trænet til at kæmpe i løse grupper og i byer hvis behovet opstår.

Stigbøjlen er ikke opfundet, så der er intet tungt ryttteri. I stedet for stigbøjler har sadlen fire knopper, et i hvert hjørne, som gør at rytteren sidder rimeligt sikkert i sadlen. Ryttere bruges mest til at beskytte hærens flanker og angribe fjendens ryttere samt forfølge fjenden hvis hans front bryder sammen, og hans soldater begynder at flygte – men rytteri kan også angribe fjendens formationer i siden hvis lejligheden viser sig.

Udstyret som soldaterne bruger, får de udleveret af enten den familie de tjener, eller staten – men soldater vil ofte købe bedre udstyr selv når de får råd. Der er ingen centraliserede standarder for hvordan ting skal se ud, så der er ofte store lokale variationer, og de store adelige familier har hver deres stil. Pladerustninger er ikke opfundet, kun læderrustninger og ringbrynjer samt brystpanser af bronze eller stål for de meget rige. Krigsmaskiner kendes fra gamle bøger, men de bruges yderst sjældent.

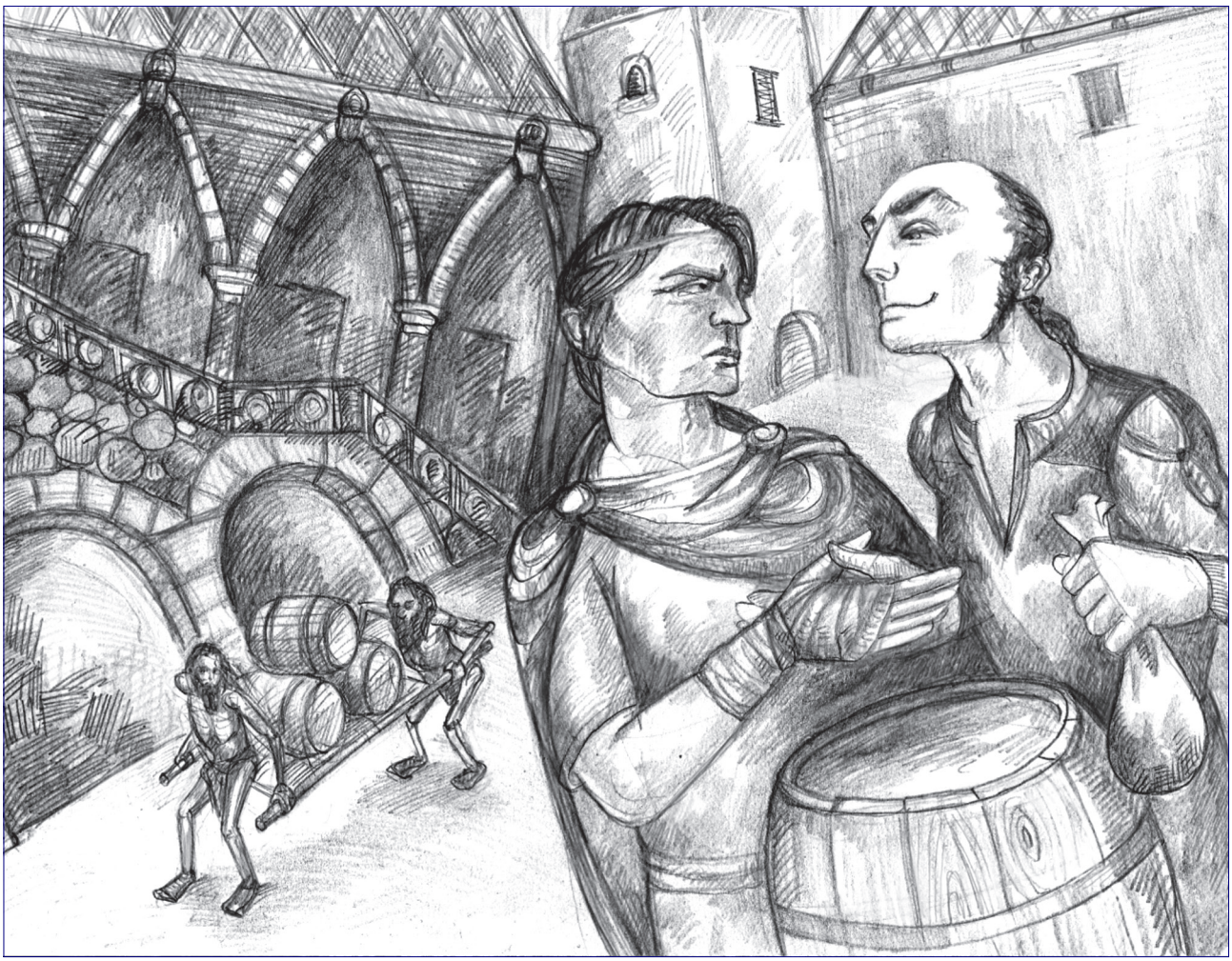
Alle de store adelige familier, og mange af de små, har deres egne hære for at beskytte deres områder. Hærene dannes af frie borgere, og kun sjældent bevæbnes ufrie og fæstebønder, og sendes i krig. Soldaterne er professionelle, og det ses ofte at stillingen går i arv fra fædre til sønner. Soldater tjener i 20 år og går på pension med en sum penge som de har sparet op af deres løn. Pengene kan de bruge til at købe jord, et værksted eller et lille værtshus, eller måske bruger de pengene som indskud i et lukrativt giftermål. Soldaterne må dog kun gifte sig med deres arbejdsgiveres tilladelse, og mange veteraner gifter sig og får børn i en relativt sen alder.

Ud over familiehærene har Thallus to stående styrker betalt af staten.

Den ene styrke er Grænseværnet hvis opgave er at be-

mande forterne som ligger langs Thallus' sydlige grænse mod de skovvildes lande. Alle adelige familier, både de store familier og lavadelen, er forpligtet til at stille med mandskab til Grænseværnet. Det gør de kun modvilligt, og de sender kun deres dårligste soldater. I senatet lægger familierne også denne statslige hær hindringer i vejen og er sløve til at bevilge Grænseværnet de nødvendige penge. Resultatet er dårligt udstyrede hærenheder med en dårlig moral. Soldater fra familier der afskyr hinanden, ligger i barak i månedsvis uden noget at tage sig til, og slagsmål er udbredte. Rapporter om hærenheder der sulter og må stjæle mad fra de lokale bønder eller fra de skovvilde, er ikke ukendte. I tider med uro og rygter om strid mellem nogle af familierne, er desertering et alvorligt problem på trods af strenge straffe.

Den anden styrke kaldes for Patruljen. Patruljen opererer til hest og efter manges smag alt for uafhængigt af de andre hære. De blev i sin tid oprettet for at bevogte statsvejene og grænserne. Ideen var at Patruljen skulle ride langs grænsen, og inde i de skovvildes områder, og observere fjenden; hvis de så nogle større styrker af skovvilde der var på krigsstien, skulle de alarmere det nærmeste fort. Med tiden har Patruljen tilranet sig flere opgaver, så de i dag rider rundt i alle de små landsbyer langs med grænsen og klarer de problemer som de støder på. Ind imellem blander de sig i familiernes forretninger, og de adelige familier er irriterede over Patruljens uafhængighed. Flere familier har gennem tiden prøvet at nedlægge styrken, men det er hver gang løbet i vasken for Patruljen har stor erfaring i det de gør, og man har ingen der kan erstatte dem. Alle i Patruljen er frivillige, og man aflægger en ed for livet når man bliver patruljemand. Patruljen rekrutterer de fleste af deres folk fra Grænseværnet, typisk veteraner og folk der er for selvstændige til at de kan tilpasse sig det rigide liv i hæren. Hvis man er adelig eller borger, skal man frasige sig sit navn, og Patruljen bliver ens nye familie. Nogle adelige og frie borgere der har eventyrlyst i blodet, eller blot ønsker at komme væk fra det liv de lever, f.eks. på grund af ulykkelig kærlighed eller bundløs gæld, stikker af til Patruljen. Patruljefolk må ikke gifte sig, men man ser gennem fingrene med at de har kvinder (og børn) som de besøger når lejligheden byder sig. Patruljen har et specielt forhold til de skovvilde. På den ene side er de



ofte i kamp med dem, men de er også dem der kender de skovvildes æresbegreber bedst og har størst forståelse for deres måde at leve på; måske fordi de skovvildes trang til frihed minder så meget om deres egen. De regulære hære afskyr Patruljen og kalder dem nedladende for de Halvvilde, mens patruljefolk foragter de regulære soldater og hærførere på grund af deres uvidenhed.

De ufrie

I det Gamle Land havde man, så vidt vides, ikke slaver. Da thalenerne kom til det nye land og landede på kysten, opdagede de at landet godt nok var beboet af lokale barbarer, men at hele kyststrækningen var ubeboet. De begyndte straks at opdyrke landet langs kysten, og befolkningen voksede. Det varede næppe mere end 100 år før hele kysten var beboet, og thalenerne kom i konflikt med barbarerne om land. Hvem der startede krigene, er gået tabt i historien. Thalenerne tabte de første kampe, men de reorganiserede deres tropper under Fera Ticatus' banner, mødte de skovvilde i et slag i år 72 og slog dem. Pludselig stod thalenerne med et stort antal fanger. Senatet mødtes og diskuterede hvad man skulle stille op med dem. Det blev besluttet at det ville være for farligt at slippe dem løs siden de skovvilde var hundrede gange flere end thalenerne – og senatet kom frem til at det ville være umenneskeligt at slå dem ihjel. I stedet besluttede senatet at fangerne skulle civiliseres – kun derved ville folkets overlevelse kunne sikres. Desuden manglede man også desperat arbejdskraft i markerne. Senatet bestemte derfor at fangerne skulle tjene thalenerne som ufrie mod at deres børn ville få status som frie thalenere. Dette system har fungeret fortrinligt lige siden, i hvert fald for thalenerne, og lever i bedste velgående den dag i dag.

Thalenerne ejer ikke deres ufries liv – disse tilhører staten og kun staten – men de kan frit råde over deres arbejdskraft, og er en ufri uvillig til at arbejde som betaling for husly og brød, så må hans 'ejer' bruge de magtmidler han finder nødvendige for at forhindre den ufrie i at stikke af. Mange ufrie har det forholdsvis frit, og kloge ejere giver deres ufrie en ubetydelig betaling, så de efter 20-25 års tjeneste kan købe deres frihed. Børnene er i princippet frie borgere, så dem gider ejerne ikke beskæftige sig med. Mange børn arbejder for deres forældre i små jordlodder indtil de bliver voksne, for at skaffe lidt ekstra mad på bordet – ejerne er i princippet ikke forpligtet til at give dem mad. Når børnene bliver voksne, bliver de ofte fæstebønder hos deres forældres ejere. I teorien er systemet til glæde for alle – i virkeligheden finder der alle slags overgreb sted mod ufrie. Staten skrider kun ind i de grelleste tilfælde – og der er mange ulykkelige skæbner blandt de ufrie.

Religion

Religion spiller en stor rolle i thalenernes liv. Alle slægter har aner, døde forfædre, som på godt og ondt blander sig i de levendes liv. Alle kan bede om anernes gunst, men præster er selvfølgelig særligt gode til det, og de er de eneste der kan udføre mirakler. Præsterne kaldes Anesangere fordi de hylder anerne i sange og fortællinger. I alle hjem er der et alter hvor familien kan ære forfædrene og tale til dem hvis de har problemer, bede når de skal tage vanskelige beslutninger, holde en elsket forfader ajour med aktuelle hændelser eller blot ønsker at lette deres hjerte. De fleste offentlige embeder har også religiøse pligter bundet til sig. Forfædrene blander sig ind imellem hvad enten man vil det eller ej, og så er det vigtigt at holde sig på god fod med eventuelle gamle embedsmænd som ikke helt kan slippe deres gamle job, og som går igen i bygningens korridorer.

Guderne der skabte verden, Solhar og Lumus, og deres børn stjernerne æres af thalenerne, men de betragtes så højt hævet over menneskene at det normalt ikke kan betale sig at forsøge at opnå deres gunst. Det er måske lidt kynisk, men thalenerne har et meget praktisk forhold til deres guder. I stedet dyrker thalenerne deres aner som er forfædre der har udmærket sig så meget ved deres gerninger og eksempel at de ved deres død har hævet sig over deres lod og blevet guderne en smule mere lig. Anerne har jo selv været mennesker engang, og de betragtes derfor som mere modtagelig for smiger og er mere lydhøre over for menneskers kvaler. Anerne er dem som henter sollysets kraft og giver det til mennesker i form af anesangernes magi. De vogter over deres slægt og giver dem held – men derfor bør man ikke hvile på laurbærrene for anerne siges at hjælpe dem som hjælper sig selv. Man kan ikke være sikker på deres gunst blot fordi man er i familie med dem. De kan lige så vel finde på at hjælpe fremmede hvis de er frække og dygtige nok. De stærkeste Aner har per tradition fået tildelt særlige områder som de vogter over; således er der aner der hjælper fiskere og dem der vandrer, andre

der hjælper bønder, kvinder i barsel, kvæget, unge elskende, brygning af øl osv.

Aner bliver mægtigere med tiden, men fjerner sig også fra menneskene og bliver sværere at få i tale. Deres roller bliver derfor med tiden overtaget af nye og yngre aner. De gamle aner vil til sidst slutte sig til stjernerne. Nogen siger at anerne efter århundreder bliver så mægtige at Solhar får øje på dem, fanger dem og lænker dem på himlen.

Der findes også dårlige aner. Dem vil man helst glemme alt om, men på den anden side må man heller ikke fornærme dem for så risikerer man at de bliver vrede, forfølger familien med uheld – eller endda går igen som spøgelser. Derfor er det en god ting at bestikke dem med små gaver, drikke deres skål eller skamrose dem for deres fortjenester.

Der er andre folkeslag som har deres egne aner og dyrker dem på sælsomme måder, men det ved thalenerne ikke særligt meget om. Deres gamle fortegnelser fik de ikke med på rejsen, og de har siden haft alt for travlt med at bygge landet op til at interessere sig for andre folks hedenskab.

Familierne

Invictus

Lige siden at den Gale Konsul blev styrtet, har Invictus påtaget sig ansvaret for landets ledelse. De andre familier har modvilligt støttet styret selv om korruption og nepotisme er udbredt. Crassus var for svækket til at gøre ret meget modstand. Flaccus kunne af gode grunde ikke modsætte sig det nye styre. Ticatus støttede det nye regime fordi de håbede at Invictus ville være afhængige af deres støtte. De blev skuffede for på trods af to mindre anetogter, dvs. kampagner mod de skovvilde, er det ikke blevet til den ekspansion de håbede på. Postumus håbede – og blev skuffet i – at Invictus ville være mere åbne for nye reformer. I 34 år har Invictus siddet på magten – og meget lidt er sket. Grunden til dette er at Sallust ønskede det sådan, og hver gang har modsat sig for ekstreme reformer. Invictus selv synes at være tilfreds med et relativt fredeligt og stabilt land – med dem selv på toppen af kransekagen. De ønsker mest af alt at bevare landets stabilitet. Blindet af lad overlegenhed og gammel familiestolthed kan de ikke se den fare som Jargo repræsenterer. De vil støtte ham i hans udskejelser indtil det er for sent at bakke ud – og Thallus står i flammer.

Konsul Jaro Invictus III

Thallus' førsteborger er en meget syg mand. I sjældne perioder er han oppegående og kan nogenlunde passe sit embede som konsul, men ofte er han sengeliggende med svære smerter. I al elendigheden er hans hustru, Varria, hans eneste store glæde. Han elsker hende meget højt, og i døden vil han mest af alt savne hendes støtte og kærlighed. Borgerne i landet ser på hans sygdom med nogen ængstelse for skønt Jaro ikke har foretaget sig noget bemærkelsesværdigt under hans konsulat, så har der været nogenlunde ro under hans styre – og de frygter for hvad fremtiden kan bringe. Jaro er en høj tynd, alt for tynd, mand. Håret er tjavset, og huden grå. Det er tydeligt at han står med det ene ben i graven.

Florian Invictus

En mand som mange frygter er Florian, en berygtet levemand og duelist. Skønt han ikke er mere end 20 år gammel, har han allerede slået syv mænd ihjel i dueller – og såret mange flere. Han reagerer med vrede på selv den mindste spøgefuldhed eller fornærmelse mod sin eller familiens ære. Han er høj og tynd med et markeret ansigt og noget så usædvanlig blandt thalenerne som skulderlangt hår – alle anstændige mænd klipper almindeligvis håret kort. Det er længe siden at folk har turdet fnise af hans aparte udseende, og håret har dannet mode i visse kredse af hovedstadens ungdom der lader sig besnære af hans fandenivoldskhed.

Jargo Invictus

Og til dig, kære Jargo, overrækker jeg hermed en statuette af anen Aedis som tak for dine fine ideer til det ny palads. Hærfører, sagfører, kunstner, arkitekt. Er der da overhovedet noget som du ikke kan?

- Konsulen

Under konsulens sygdom varetages hans pligter af Jargo Invictus, en undseelig mand der ikke er kommet til sit embede på grund af hverken store bedrifter eller stor charme. I stedet synes det som om begivenhederne har drevet Jargo frem til status og indflydelse. Skønt der har været snak i gaderne om at man burde finde en ny mand til konsulposten, så har Jargo offentligt afsværget alle rygter om at udnævne en ny konsul. Han har afholdt

flere kampe i arenaen for at "hylde anerne og bede til dem om konsulens helbredelse", og Jargo har været en stor støtte for Varria i de mange dage hun har siddet ved sin mands sygeleje. Dem med indflydelse og viden om hvad der rører sig bag kulisserne, kender Jargo som en glat politiker, en jernnæve i en fløjlshandske. Han er en lidt fedladen mand med tykke kinder og dobbelthage.

Jargo har nu i flere år forgiftet konsulen med stadigt større doser af en sjælden hedonisk gift. Egentligt kunne han have slået konsulen ihjel for mange måneder siden, men dels skal han lige have konsolideret sin magt først, dels nyder han at pine konsulen på grund af nogle fornærmelser han kom med da de begge var unge. Jargo er ved at lægge de sidste brikker i sit store spil. Konsulen har en ung nevø, Flavius, som muligvis kunne være en rival på posten; det må være muligt at skaffe ham af vejen – og finde en passende syndebuk. F.eks. en fra Flaccus-familien. Tiden er snart moden til at Jargo kan bemægtige sig alt hvad konsulen ejer; hans liv, hans embede og hans smukke, unge hustru.

Flaccus

Cato Flaccus, bedre kendt som den Gale Konsul, var en katastrofe for Flaccus. Hans navn er en plet på deres families Ry som bare ikke vil vaskes væk. Skønt der sjældent tales højt om det, så har ingen glemt at resten af Flaccus-familien villigt lod sig bedrage og fulgte ham viljeløst næsten ned i fortabelsen – mindst af alle dem selv. Hver dag som Invictus sidder på konsulposten, er en påmindelse om Flaccus' nederlag. Det er en kniv som er stukket i deres kød. Som ikke trækkes ud, men bliver siddende og langsomt drejes rundt og rundt. Det er utåleligt. Flaccus bilder sig ind at de er bedst til at lede Thallus. At de er naturgivne til at regere. Flaccus *skal* tilbage til magten – koste hvad det vil. For før de igen sidder på konsulposten, kan pletten ikke vaskes bort. De har deres blik så stift rettet mod deres mistede stolthed at de er blinde for de virkelige udfordringer som Thallus står overfor.

Thomis Flaccus

Der er en guddommelig cyklus i vores historie. Til nogle generationer er alting givet. Fra nogle generationer forventes at alting ofres. Vores generation har friheden til at forfølge vores skæbne.

- Thomis, til hans støtter.

Efter den Grå Løve, Vicius Flaccus, døde, er to af hans protegeer trådt frem i rampelyset. Den første er hans nevø Thomis, af mange kaldet den Unge Løve. Han er blot sidst i tyverne og har kun haft ganske få offentlige embeder. Hvad han mangler i erfaring, har han i overmål af selvtillid og beslutsomhed. Alle fra Flaccus får en god boglig opdragelse, men Thomis er uhyre belæst. Man ser ham sjældent uden at han har en bog inden for rækkevidde. Thomis er besluttet på at Thallus har det bedst med Flaccus ved magten, og han er uden mange illusioner om de midler han må tage i brug for at nå det mål. Skønt han offentligt fører sig dannet og civiliseret frem, er han bag facaden kold og beregnende. Han har samlet en kreds af unge kompetente Flaccus adelsfolk omkring sig, om hvem det rygtes at de er mere loyale mod ham end mod selve Flaccus-familien. Thomis er høj og tynd med et ansigt så skarp som en ragekniv.

Thomis er i sandhed en bogorm, og han bryder sig ikke om at nogen holder ham hen i uvidenhed. Thomis ved at Sallust gemmer på bøger som de holder skjult for ham. Træt af at han bliver holdt hen med snak, arbejder han aktivt på at finde snavs på Sallusts familiemedlemmer, så han kan afpresse dem til at udlevere ham bøgerne.

Andrus Flaccus

Andrus er et meget ubeskrevet blad i hovedstaden. Han blev hentet ind fra provinsen efter den Grå Løves død, og han har officielt overtaget meget af administrationen af Flaccus' forretninger. Han synes at gå lidenskabsløst til opgaven og deltager i hovedstadens sociale liv med samme mangel på interesse. Han deltager, klapper høfligt og foretrækker at holde sig i baggrunden. Andrus er en høj, tynd mand med kort gråt hår og en ludende holdning. Folk synes alt i alt at han er en kedelig type.

Andrus er leder af Flaccus-familiens netværk af spioner. Ud over de normale forretninger med og mod de andre familier arbejder Andrus på at oprette en gruppe af organiserede forbrydere som er i lommen på Flaccus. Det er meningen at den skal kunne give Crassus-familien et modspil i Thallus' underverden.

Ludma Flaccus

Hun er den Grå Løves yngste søster. Hun var lidt af en efternøler og er 15 år yngre end sin nærmeste søskende. Hun virkede i sine unge dage som præst, men da

hun blev gift med en mand hun elskede og fik tre sønner, tog familien al hendes tid. Nu er håret blevet gråt, hendes mand og broder og de fleste af hendes søskende døde – og Ludma ved at nye generationer må til. I stedet lever hun livet. Ludma afholder baller for de rige og indflydelsesrige, sponserer kampe i arenaen, fremviser det nyeste af hvad moden kan tilbyde af smykker og smukke hedoniske stoffer, og viser sig offentligt i selskab af meget yngre og smukke mænd. Hun er en krudttønde; grænseløs, umulig og ofte på kanten af det fornærmende. Ludma ved at hun har stadig en sidste rolle at spille – at fjerne opmærksomheden fra Flaccus' virkelig magt, Thomis og Andrus. Privat er Ludma meget bekymret for sin yngste søn. Han er kommet i kløerne på Inna Invictus, en meget smuk og ærgerrig kvinde. Hun har allerede mistet en søn i et "tåbeligt" slagsmål mod Invictus' brushoveder og ønsker ikke at miste en til. Nogen må kunne stikke en kæp i hjulet på den unge dames planer.

Ticatus

De sidste 34 år har været en stille periode med relativ fred. Ikke bare mellem familierne, men også mellem thalenerne og de skovvilde. Det er som om landet skulle puste ud over perioden med den Gale Konsul. Tingenes tilstand huer ikke Ticatus for stagnation er i deres øjne



døden. Forandring er livet. Kaos er friheden til at ændre ting. Ved at støtte den Gale Konsuls fald håbede de at Invictus blev fuldstændig afhængig af deres stemme. Men i stedet for en ny periode med ekspansion, fik de stagnation. Joh, der har været et anetogt eller to, men ikke det opgør med de skovvilde som Ticatus håbede på. Derfor støtter Ticatus i al stilhed Jargo for de tror at Jargo kan bryde dødvandet, og værre endnu så tror Ticatus at han er et våben de kan styre.

Claudio Ticatus

Der er nogen der påstår at jeg elsker krig. Det er ikke sandt. Jeg har set krigens ansigt, og det er helvede. Men … Jeg tør ikke vende ryggen imod fjenden. Jeg tør ikke afvise krigens rædsler. Jeg vælger at tilhøre krigens generation, så mine børn og børnebørn kan leve i fred.

Claudio, i Senatet

Når du møder Claudio, skulle du ikke tro at han er en hærdet kriger. Et lettere ironisk smil spiller altid omkring hans mund. Han har klædelige grå tindinger og smilerynker samt en stemme med malmklang der gør kvinder bløde. Claudio er en karismatisk mand der kan vinde selv fjender for sig. Det bruger han som et våben blandt mange, ikke bare for at forbedre Ticatus' stilling, men også for at sikre Thallus' fremtid, for Claudio ser sig selv som en patriot. Krigen er en blodig nødvendighed for mennesket er i sin natur et rovdyr. Enten er man vinderen, eller også er man byttet. Det er ikke sådan Claudio ønsker verden, men den lære han har uddraget af historien. Claudio og Servius spiller meget bevidst et 'strammer/slapper' spil over for de andre familier. Servius aggressive tilgang til politik tillader Claudio at fremstå forstående og støttende, og generelt sympatisk i forhandlinger. Det har givet Ticatus mange sejre.

Servius Ticatus

Hvor Claudio er guleroden, er Servius kæppen. Han er sindebillede på en Ticatus. Høj og benet, men muskuløs, har kortklippet hår og et ansigt domineret af en skarp profil og hårde øjne. Når han påtager sig rollen som 'strammer', er han aggressiv med en negativ tilgang til emnet. Han smider om sig med beskyldninger og går direkte efter manden, i stedet for bolden. Det sætter scenen for Claudio som derefter kan glatte ud og lave kompromisser – som ofte er til Ticatus' fordel. Privat er Servius Ticatus overraskende nok en kærlig familiefader

der vil gå langt for at give sin slægt trygge og kærlige rammer – det er selvfølgelig noget som skruppelløse modstandere kan bruge imod ham.

Sallust

Sallust har de sidste 350 år været delt mellem to fløje der diskret har stridt om Thallus' fremtid. Den ene fløj er konservatisterne der ønsker at fastholde den gamle kultur. Den anden fløj er radikalisterne der mener at med et nyt land må der også en ny begyndelse til. Den Gale Konsul var en af radikalisternes fejltagelser. Sallust har i 100 år prøvet at løse det problem at thalenernes døde ikke vil hvile i fred. De mente at årsagen lå i et skisma mellem de skovvildes og tilflytternes Magi. Ved at forene de to former i den Nye Tro håbede radikalisterne at skabe et slags kompromis. I stedet gik det helt amok for de kunne ikke styre den Gale Konsul der skejede ud. Sallust blev forskrækket, og konservatisterne tog magten. Siden da har de gjort deres for at sætte al udvikling i stå. Når Jargo tager magten, og hans sande væsen viser sig, vil konservatisterne spekulere på om ikke det er bedre at få Flaccus tilbage på tronen. Kræfter i radikalisterne vil støtte Jargo da de ser ham som en katalysator for forandring. Således vil Sallust stå splittet i den kommende konflikt.

Thalex Sallust

Du vil ikke forstå dette nu, måske senere. Når du er ældre … Når du erkender at livet ikke kun handler om de valg du *tager, men lige så meget om de valg andre tager for dig. Det samme gælder naturligvis for andre mennesker.*

Thalex, til hans søn

Han er familiens øverste præst og har sæde i Præsternes Råd som hans fader i øvrigt var med til at grundlægge. Som alle fra Sallust-familien har han stor historisk viden, men hans fokus er helt klart på de ærværdige forfædre. Hans interesse skyldes vist ikke så meget en ægte ærbødighed for anerne, men mere en pragmatisk – onde tunger vil sige en kræmmeragtig – tilgang til hvad anerne kan gøre for de levende. Thalex klæder sig, til hans hustrus store fortrydelse, ofte diskret og kan virke lidt famlende i store forsamlinger.

Meget af hans excentriske opførsel er blot facade for bag hans aura af usikkerhed, gemmer der sig en analytisk hjerne der har sine mål klart for øje og forfølger dem tålmodigt. Thalex' hustru nedkom for nyligt med tvillinger. Til familiens opstandelse havde et af børnene en ulvs ansigt. Thalex fik skyndsomt dækket over skandalen og sendte drengen til en bondefamilie i provinsen – men han er ret nysgerrig efter at kende drengens tilstand og får løbende rapporter om det via spioner. Drengen er født som Ulveklan-bersærker, men på grund af thalenernes uvidenhed, anser de disse som misfostre.

Stanex Sallust

Ikke alle af Sallusts blod stiller sig tilfredse med at påvirke magtkampene fra bag facaden. Stanex er leder af familiens hustropper og en meget udfarende mand. Ikke bare har han flere gange i de senere år anført togter mod de skovvilde, han er også begyndt at pille ved den traditionelle måde at kæmpe på. Faktisk er det eneste aspekt ved historien som interesserer Stanex, militærhistorie, og han har læst alt hvad han har kunnet lægge sin hånd på. Stanex er en folkets mand der føler sig mere tilpas blandt sine jævne soldater end i adelens fine selskab. Han har let til latter og tager ikke personlige angreb så højtideligt. Han forstår at nyde livet, med god mad, og han har lagt sig noget ud de senere år.

Stanex har til almindelig forargelse oprettet et korps af spejdere af loyale skovvilde, og han eksperimenterer med at udstyre familiens rytteri med lange spyd i forsøget på at lave en slags chokkavaleri. Han har rimeligt styr på militær ledelse. Lidt mindre styr har han på at lede sin egen familie. Hans kone, Livia, er en meget ambitiøs kvinde der konstant er på nakken af ham for at øge parrets rigdom og prestige. Han har to voksne sønner, to tvillinger, som mere ligner deres moder end deres fader. De er meget ærgerrige og skyr ingen midler for at forøge familiens indflydelse.

Postumus

Postimus er ved at nå til den erkendelse at de ikke kan nå længere med handel alene. Postumus' jordområder er relativt ufrugtbare, så de kan heller ikke nå længere ad den vej. Hvis der skal ske en forandring, så skal der ske noget radikalt. F.eks. en lille rask borgerkrig og en efterfølgende omfordeling af land. Specielt har Postumus et godt øje til Sallusts lande ude ved kysten. Hvis Postumus kan provokere Sallust til at overspille deres kort, vil en efterfølgende sejrherre kunne legitimere en udveksling af lande, og Postimus komme til at sidde på

de lukrative områder omkring Athaleo. Kaos er ikke et sort hul. Kaos er en stige for dem som har en plan.

Acillius 'Bedstefader' Postumus

Flåden startede en rejse gennem historien da skibene satte sejl og lagde Etrurians kyster bag sig. Nu, fire århundreder senere, er der stadig ikke nogen havn i sigte. Postumus må være det kompas, der viser vejen.

- Acillus, i et brev til hans hustru

Bedstefader Postumus som han kaldes blandt folk (men aldrig op i hans åbne ansigt), har styret Postumus-familien med hård hånd i over 30 år. Under hans regime har familien vundet betydelig respekt og indflydelse. Da han blev træt af at Ulveklanen lavede røvertogter ind i Postumus-provinserne i sydøst, hyrede han i en fart nogle hedoniske lejetropper og anførte personligt flere anetogter mod klanen. Efter tre succesfulde slag hvor han tog mange slaver, forstummede al snak om Postumus' fejhed. Det siges blandt folk at hans hjerte er lavet af guld; at det er hårdt og koldt. og at kun kontante argumenter har nogen værdi.

Bedstefader Postumus er egentlig ikke repræsentativ for Postumus-familien hvor mange drømmer om et rigere og mere frit Thallus hvor folk bedømmes på deres værd og ikke efter hvilken familie de er født ind i. Den slags drømmerier har Acillius ikke meget tilovers for; først må familiens indflydelse styrkes, og så kan det andet komme en skønne dag … måske. Acillius er efterhånden en gammel mand, og han ved at han ikke vil leve for evigt. Han har kig på to familiemedlemmer som mulige tronfølgere; blot vil han sikre sig at ingen af dem gemmer på nogen kedelige overraskelser. Han leder derfor efter et ungt familiemedlem fra provinsen der kan undersøge sagen for ham.

Lily Postumus

Bedstefader Postumus er ikke den eneste Postumus der kan være hård i filten. Lily er leder af Postumus' soldater og har ansvaret for træningen og ledelsen af familiens mange grupper af karavanevagter. Hun blev som ung pige trænet i våbenbrug af sin onkel der var som en fader for hende. Da hun var giftefærdig, blev hun tvunget ind i et ægteskab med en Invictus. Hun hadede sit ægteskab af et godt hjerte, og til sin ægtemands vrede holdt hun ikke op med at træne med våben. Efter fem år døde hendes mand, og Invictus sendte hende tilbage. Al snak om et nyt ægteskab blev skarpt afvist af Lily, og hun blev stedt foran Bedstefader Postumus. Da han spurgte hende om hvad familien dog skulle stille op med hende, var hendes lakoniske svar: "Gør mig til din general". Acillius lo, men gjorde lige netop dette. Lily er den første kvinde der har haft den post, og hun arbejder benhårdt på at bevise sit værd. Lily er ikke bange for selv at krybe i en rustning og lede sine tropper i felten. Hun er høj med et lidt almindeligt ansigt. Hun er ofte noget utilnærmelig når hun er til stede ved offentlige arrangementer.

På det seneste har Lily dog fået problemer: Flere karavaner er blevet overfaldet, og Lily er overbevist om at hun har en spion blandt sine nærmeste officerer. Hun overvejer at hyre nogle folk til, diskret, at finde spionen.

Divinus Postumus

Postumus-familien respekterer anerne, men udviser ellers ingen voldsom interesse for de religiøse traditioner. Som familiens øverste præst arbejder Divinus hårdt, men uden meget held på at rette op på dette. Han er en lidt fedladen mand med en skæv næse og ører der heller ikke helt sidder hvor de skal. Divinus er en livlig mand, altid flink og hjælpsom og anses af de fleste for at være mere end en anelse naiv.

For at skærpe familiens interesse leder Divinus efter Quinctilius Postumus' grav; den ærværdige forfader hvem familien kan takke for at den blev adlet. Videnen om hans grav er gået tabt i det Nye Lands første kaotiske historie. Hvis Divinus kan finde Quinctilius' knogler og bygge et tempel til bolig for dem, kan Divinus måske sikre anens gunst; og vise familien at anerne skam sagtens kan være til hjælp for de levende. Han er også hemmeligt forelsket i Lily. Han ved ikke hvordan han skal komme ind på livet af den utilnærmelige karrieresoldat; der må være et eller andet kvinden holder af. Et eller andet der kan lave en lille sprække i den hårde facade.

Crassus

Crassus' agenda er lige til: De vil have deres land og deres tabte status tilbage. De er forholdsvis ligeglade med hvem der sidder på magten når blot magthaverne vil støtte dem i et knusende anetogt mod dem der jog dem fra deres jordområder. Deres brændende ambitioner, parret med deres modvilje mod at se fortidens

synder i øjnene, gør at de ukritisk er villige til at sætte forholdet mellem thalenerne og de skovvilde i brand. Ligesom Ticatus ser de i Jargo et redskab til forandring, men modsat Ticatus har de ingen illusioner om at han lader sig styre. Som de pragmatikere de er, er Crassus villige til at skifte side midt under konflikten hvis det tjener deres interesser. Ære og loyalitet er fine ord der, som en flot kappe, nok er egnet til at vise frem på festdage, men ikke holder dig varm. Hvis en eller flere af spillerne tilhører Crassus, går de således en spændende fremtid i møde.

Vitus Crassus

Ingen slås så forbitret som blodbeslægtede. Kun din egen familie kender dit sande jeg – dine svagheder. Tragedien er at vi stadig må leve med hinanden på trods af hadet. At blodet forbinder os, uforandret, ubøjeligt, gennem livet og døden. At vi mennesker ikke kan – og ikke skal – sønderrive hvad anerne har ført sammen. Hvil i fred, broder.

- Vitus, ved sin broders båre

Vitus er den sidste af tre legendariske brødre som samlede Crassus-familien efter nederlaget til de skovvilde og gav familien et mål at stræbe efter – at genskabe familiens storhed. Vitus husker alt for tydeligt den bitre march mod nord og den kolde modtagelse som flygtningene fik fra de andre familier. Sammen med sine to brødre holdt han i årene efter krigen sammen på flygtningene og fik langsomt familien bygget op igen. Han fik alt for tidligt alt for stort ansvar, men tog det stædigt på sig. I sine modne år måtte han tage et opgør med begge brødre. Den første broder måtte væk da han forsøgte at slå familien sammen med Invictus. Efter det opgør samlede Vitus magten i familien omkring sig selv. Det kunne den anden broder ikke klare, og han forsøgte at slå Vitus ihjel. Begge opgør endte med at Vitus lagde en bror i graven. Nu, i sit livs vinter, sidder han tilbage som en bitter mand, kun en skygge af hvad han engang var. Han har været ramt af to slagtilfælde der binder ham til hans seng. Det snehvide hår når ham til skuldrene. Ansigtet er fuget og leverplettet. De sidste to år har Vitus kun været i stand til at hviske, at huske og at tænke. Fra sit sygeleje har Vitus indset at han tog fejl. At målet ikke helliger midlet. At skulle Crassus triumfere, så vil de have vundet æren, men formodentligt betalt med deres sjæl. At der må findes et kompromis. At den yngre generation må gøres fri, så de kan leve deres ejet liv.

Tallin Crassus

Tallin er mere end Vitus Crassus' mest betroede håndlanger, han er også hans discipel. Tallin ønsker at Vitus' drøm skal triumfere. At Crassus skal vise de andre familier og verden hvilket stof de er gjort af. Af samme grund har han holdt Vitus mere eller mindre fanget i hans seng. Han har skam hørt den syge mands bekendelser og indvendinger. Men de kommer fra en syg mands mund – det er ikke den *rigtige* Vitus' ønsker. Helst så han at den syge mand fik fred, men af frygt for anerne har Tallin endnu ikke turdet gøre det nødvendige. Tallin glimrer ikke ved særlig intelligens eller karisma, men han har haft nogen succes takket være hans lidt luskede snedighed. Han har efterhånden fået bygget en solid magtbase op; en base der måske nok ikke elsker ham, men adlyder ham. Ingen tvivler et øjeblik på hans oprigtighed når han fortolker Vitus' ønsker og ord.

Marcus Crassus

Den anden mulige aftager efter Vitus er lige nu ude i kulden. Vitus blev vred på ham efter et heftigt opgør ved en familiemiddag. Marcus havde dummet sig i nogle forretninger, og Vitus brugte den festlige lejlighed til at lade nogle nedladende bemærkninger falde om disse i det åbne selskab. Det endte i bittert skænderi, og til sidst blev det Marcus for meget, og han svarede heftigt igen. Bemærkningen 'Hvorfor dør du ikke, så vi kan leve vores eget liv?' skabte skandale. Marcus blev korporligt tævet og smidt ud af salen. To dage senere fik Vitus sit første slagtilfælde, og folk var hurtige til at placere skylden. De fleste ville have holdt lav profil, men ikke Marcus. I stedet har han insisteret på at være i opposition. Han har skabt sig en magtbase blandt familiens utilfredse unge som at trætte af at deres liv bliver holdt i et jerngreb. Tallin står for en videreførsel af Vitus' politik frem imod flere ofre og krig, og det ser ud til et opgør mellem de to.

Kapitel 5

Lavadel og kulter

Sammen med de store adelsfamilier kom en række lavadelsfamilier med over havet til det nye land Thallus. I de næsten 500 år der er gået siden da, er nogle lavadelsfamilier forsvundet, og nye er kommet til. Selv om det er i de små adelsfamiliers interesse at holde sammen mod de store adelsfamiliers magtfuldkommenhed og arrogance, virker det som om deres forskellighed og ambitioner står i vejen for en sådan alliance. Måske ligner lavadelsfamilierne de store adelsfamilier mere end de bryder sig om, i deres metoder og syn på samfundets indretning, for de bekæmper ofte hinanden. Den store alliance mellem dem forbliver en utopisk drøm.

Escallus
Denne familie kan strengt taget ikke regnes for adelsfamilie da de har mistet deres jord i en konflikt med Flaccus. Escallus-familien flygtede for deres liv, og med deres formue, til byen Ludica hvor de brugte deres guld til at købe sig ind i byens forretningsliv. Det har de haft så stor succes med at deres formue og indflydelse er steget betydeligt. Mærkeligt nok synes de at have affundet sig med deres tab af land og status, og i de to byer som de har indflydelse i, lever de i nogenlunde fred med alle familier. Escallus er stærk i provinsbyerne Ludica og Dunelm.

Constantin
Constantin er en af de mest velansete af lavadelsfamilierne. De holder sig til traditionerne og får deres rigdom ved at eje jorder som deres forfædre har bygget op til at være effektive og givtige landbrug. Constantin anses af mange for at være de uofficielle ledere af lavadelsfamilierne, og familien taler gerne deres sag over for de store familier. Ofte forgæves, men alligevel … Constantin prøver ihærdigt at holde sig på nogenlunde god fod med alle de store familier, og de er mestre i diplomatiets svære kunst. Mere privat er Constantin dødtræt af de store familiers privilegier og magtmisbrug, og de er færdige med at tale for døve ører. De er i al stilhed ved at smede Handelsalliancen sammen, så lavadelsfamiliernes rettigheder kan blive hugget i sten, én gang for alle.

Drusus
Denne familie har jorder helt mod vest, ud mod kysten. De tjener deres penge ved lidt landbrug, men ellers ved at afkræve skatter fra købmænd der vil køre eller sejle varer til byen Corinium. Af samme grund har der ofte hersket bitre følelser mellem Drusus på den ene side, og byen og Postumus på den anden da Postumus ikke ser med milde øjne på dem der lægger hindringer i vejen for handlen – og deres profit. Det skal siges til Drusus' forsvar at de faktisk holder vejene i god stand, og at vejene er velpatruljeret af ryttere. Drusus er voldsomt uafhængige og aggressive mod alle der vader på deres familie, og det gør at folk er forsigtige med at provokere dem. Drusus er desuden kendte for deres gode lette ryttteri, og deres spejdere bruges ofte som fortropper ved togter mod de skovvilde. Drusus har overraskende gode kontakter med hedonerne i byen Athaleo.

Palo
Palo-familien har en stor aktie i slavehandel og samarbejder tæt med Ticatus om at skaffe de stærkeste og mest hårdføre ufrie til markerne og minerne i vest. Palo er nok en af de mere drevne og ambitiøse af lavadelens familier – men mest på egne vegne. De har de sidste ti år plottet og oprustet med det formål at lave et kup mod Raimis-familien og overtage deres land. Deres plan er at Raimis skal blive 'angrebet' af skovvilde, og at Palo derfor vil gå ind og 'beskytte' dem mod barbarerne. Til det formål har de trænet en lille hær af ufrie skovvilde som skal agere barbarer. Gøres det hurtigt og brutalt nok, er Palo sikre på at de andre adelsfamilier

må affinde sig med resultatet – og hvem ved; måske vil det slet ikke stoppe der. Palo har en forræder højt oppe i Raimis-familien som de har en klemme på, og de sidste brikker i deres magtspil er ved at falde på plads. Palo har bånd til en monsterane, Gnomen, en af deres forfædre som kom galt af sted.

Raimis
Raimis er en lille adelsfamilie med jorder ude mod sydvest. De er en fattig familie, og noget pressede af Ravneklanen som de har ligget i strid med i næsten et århundrede. De er også under tøflen fra Ticatus i øst. Ticatus koster rundt med dem og rejser med fanger igennem Raimis' område som om de ejede det. Raimis er paniske ved tanken om at de skal lide samme skæbne som Crassus, og vil alliere sig med hvem som helst som vil give dem beskyttelse. Derfor er de en fast støtte til ideen om at lavadelsfamilierne skal indgå en alliance. Tragisk nok ser de ikke at den største fare lurer tættest på, nemlig hos Palo-familien som pønser på deres fald.

Vespa
Vespa har jorder nær ved provinsbyen Edessa, og de har traditionelt haft nogen indflydelse i byen. Den indflydelse er dog blevet markant mindre det sidste halve århundrede. Vespa har i stedet vendt deres blik mod resten af Thallus og de andre familier og har søgt indflydelse og ry ved at gifte familiens utallige døtre bort til adelssønner. Det har de haft et vist held med for familien har rygte for at have smukke døtre. Hvad ingen ved og få mistænker, er at Vespa-familien er håbløst infiltreret af Huldraklanen; de skovvilde bruger familien som springbræt til at få deres spioner placeret i de andre thalenske adelsfamilier.

Balbinus og Caelius
Når disse to familier skal nævnes i samme åndedrag, er det fordi de på mange måder deler skæbne. De to familier har deres jorder oppe mod nordøst, ud mod havet – langt væk fra alting. Caelius fik deres titel efter et af deres medlemmer reddede konsulen fra et attentatforsøg i år 70, mens Balbinus fik deres titel i år 99 efter at deres grundlægger, som spejder, reddede en thalensk hær fra et baghold. Begge familier består altså af almindelig folk der er blevet hævet op over deres stand. Det har naturligvis påvirket de to familiers ry – der er mange fra de gamle familier der ser ned på dem, og de er kun lige tålt. Folk ser dem mest af alt som lidt af nogle bonderøve – og den afsky er ganske gengældt. Deres fattige og magre jorder ligger ude ved rigets udkant. De har stædigt holdt fast i deres land og titler, og ser på hovedstaden og alle dets senatsintriger med mistro og afsky – og lad os så slet ikke snakke om hedonere og skovvilde … Balbinus og Caelius har skiftevis giftet sig ind i hinanden og sloges i mands minde – men vil øjeblikkelig rotte sig sammen hvis nogen udefra truer dem.

Kulter

Kulter er organisationer og fællesskaber der går på tværs af adelsfamilerne og i nogle tilfælde mellem de stærkt opdelte sociale klasser. Ikke overraskende er de alment foragtet og forfulgt af de store familier – nogle gange med god grund.

Slangen
Slangen er et netværk bestående af både skovvilde og thalenere der kæmper for at ufrie kan vende hjem til deres forfædres jord. Netværket arbejder hemmeligt for straffen for at hjælpe en ufrie kan være ganske store bøder – plus offentlig skændsel. Alligevel er der thalenere her og der som løber risikoen. Det er som regel ufrie fra de sydlige dele af Thallus der har held til at nå friheden, mens dem ved nordkysten har det meget sværere. Ofte sker det at de ufrie der når friheden, alligevel ikke kan gå tilbage til deres gamle liv. De er strandet mellem deres gamle og nye liv. De samles i de to frie byer Castellum og Tergus.

Havheksens Ring
Ude i havet lurer Havheksen. Hun er skingrende gal og dødeligt angst for at blive efterladt alene ude på det dybe mørke vand. Hun har derfor en umættelig sult efter sjæle der kan holde hende med selskab. Med årene er hendes magi kun blevet stærkere, og hun er i stand til at give andre sære og onde kræfter – mod at de bringer hende sjæle. Der er bygget en hel kult op omkring hendes navn af vildfarne og grådige mennesker der vil ofre alt og hvem som helst for selv at få mere magt. De slås lige gerne indbyrdes om at stå højere i Havheksens gunst som de slås mod omverdenen. Kulten er især stærk nord på, ude ved kysten.

Børn af Etrurian
Denne lille kult er en samling drømmere der vil tilbage til det Gamle Land. Kulten har eksisteret lige så

længe som thalenerne har været i Thallus. Kulten har tålmodigt samlet skrifter og artefakter fra det Gamle Land, bestukket hedonerne til at komme med stumper af nyt om det øde kontinent og betalt dem for antikviteter som hedonerne har røvet fra kystbyerne. Kulten er efterhånden blevet klar over Havheksens eksistens og ved at det er hende der forhindrer at deres drøm går i opfyldelse. De arbejder i det stille med at gøde jorden for tanken om at vende hjem – og for at thalenerne tager et opgør med Havheksen.

Den Nye Tro

Selv om Invictus ryddede godt ud i den Gale Konsuls udskejelser og slog hårdt ned blandt hans præsteskab, var der tilhængere der slap væk, skrifter der blev gemt, og forbudte tanker der blev holdt skjult. For nogen var løftet om grænseoverskridende magt, frigjort fra dogmer og restriktioner, sociale såvel som magiske – og med et langt liv som den ultimative præmie – simpelthen for fristende. Den Nye Tro er en kultlignende organisation der ønsker at forene thalenernes og de skovildes traditioner – og bryde dem. De er organiseret i små celler hvilket gør det svært at flå netværket op. De er klar over konsekvensen hvis de bliver opdaget, og skyr ingen midler for at stoppe alle der kommer dem eller deres hemmeligheder for nær.

Det Grå Bånd

Denne lille gruppe hengiver sig til forfædrene og deres gerninger. De ikke bare forbereder deres sind og personlighed til efterlivet så de kan træde ind i forfædrenes rækker, de forsøger også at danne dem selv og tage hånd om deres egne skæbner så de kan ophøjes til stærke aner. Deres værktøjer er en række esoteriske øvelser og prøver der styrker selvdisciplinen og forbedrer psyken – som et løg der bygges op lag på lag. De har en række hemmelige grader hvor medlemmerne gradvist involveres mere og mere og får adgang til ordenens hemmeligheder. Mange fra det Grå Bånd er anesangere – men langt fra alle. Det Grå Bånd er en offentlig hemmelighed. Kulten har aldrig været officielt anerkendt, men er blevet tolereret. De mødes med nogen foragt, og folk ser dem som drømmere der har blikket så stift rettet mod efterlivet at de glemmer at leve.

Øjet

Dette spionagenet er oprettet af hedonerne i Athaleo for at fremme deres interesser i Thallus og finde ud af en måde hvorpå de kan få skovlen under Kraken, den 'super'ane der holder deres land i et jerngreb. Øjet er organiseret i små celler hvoraf kun en fra hver gruppe kender en fra en anden gruppe, osv. Så det er svært at rippe hele netværket op. Ofte ved agenterne heller ikke at de arbejder for hedonerne; de fleste tror at de arbejder for den ene eller den anden af adelsfamilierne. De fleste er nu også kun med i organisationen for pengenes skyld og kunne ikke være mere ligeglade – men hedonerne foretrækker at holde deres involvering i Thallus' indre forhold diskret.

Respublica

Der er dem der ønsker at få fjernet adelens privilegier og få indført et borgerligt demokrati. Dvs. et senatsstyre som man er valgt til, og ikke som det nuværende hvor indflydelse bygger på adeligt blod og familiernes styrke. Ikke overraskende er en ny klasse af rige købmænd stærkt repræsenteret i Respublica. De er trætte af adelens skalten og valten med Thallus' økonomi og deres indbyrdes rivalisering – og ser gerne egne interesser fremmet. Det betyder blandt andet at ikke alle skal have mulighed for at stemme: Kun folk med en vis indkomst skal kunne stille op til senatet og have stemmeret. Man kan jo ikke give de fattige indflydelse; de er jo ikke egnet til at styre – ellers ville de jo ikke være fattige, vel? Respublica er en slap organisation, og det hele ender mest i snak. Der er hemmelige møder og ditto håndtryk, men det er mest et krydderi der giver 'Sagen' et stænk af at være betydningsfuldt.

Handelsforbundet

Et nyt lys er tændt i det vestlige Thallus. Et håb for dristige og ambitiøse mænd. Der er nemlig dannet en alliance mellem byerne Athaleo, Corinium og Porsica og lavadelsfamilierne Constantin, Raimis og Drusus. Lignende alliancer har blusset op mange gange gennem historien, kun for at dø igen efter at indre splid eller efter at en storfamilies rænker har fået den til at bryde sammen. Men nu skulle det være ganske vist. Drususfamilien havde ellers i årevis kun foragt tilovers for tanken. Men så blev et af deres familiemedlemmer bortført og holdt som gidsel som sikkerhed for indgåelse af en handelsaftale med Postumus – en aftale som absolut kun var i Postumus' favør. Dét var dråben der fik bægeret til at flyde over, og Drusus til at springe til. Handelsalliancen samler ressourcer og konsoliderer sig – og venter på det rigtige øjeblik.

Kapitel 6

De skovvilde

De skovvilde er høje og lyse i huden med brunt eller sort hår og skæg og brune øjne. Rødt hår kendes også og er mere udbredt blandt visse klaner and andre. Håret er velplejet, og fletninger ses både hos mænd og kvinder. Kvindernes hår kan være flettet eller sat op i flotte opsatser ved festlige lejligheder. Modne mænd har elegante lange overskæg, og om vinteren fuldskæg der kan være flettet i små pyntelige fletninger, men ofte blot er klippet kort. Mændene er ofte slanke for skønt maden er rig på proteiner, er den sjældent rigelig, og mænd og drenge er i konstant aktivitet. Kvinderne er ofte mere buttede. De skovvilde kan godt lide at både deres kvinder (og køer) er lidt fyldige; det er et godt tegn på husstandens velstand.

De skovvilde klæder sig i uld og skind, alt efter hvilke dyr de har adgang til. Kilte af uld er lige udbredte hos begge køn, og stofferne væves af farvet garn i mønstre og farver som er specielle for den familie eller landsby som man er en del af. Bukser af skind bruges om vinteren. Når vejret er til det, går både mænd og kvinder ofte med bar overkrop for det er tidskrævende at spinde uld og væve stoffer, og de ønsker at spare tøjet mest muligt mod slid. Pelsværk bruges i stort omfang, specielt til kapper, tæpper og besætninger. Både thalenerne og hedonerne ser på de skovvildes overflod af pelsværk med misundelse, og det er ofte den ting der handles mest mellem de skovvilde og thalenerne eller hedonerne. I de seneste år er hør dukket op blandt de skovvilde, men bruges kun til det fineste tøj og duge. Om sommeren går folk barfodet, mens de om vinteren og ved festlige lejligheder går i støvler og sko af skind. Fodtøj findes i et utal af former og snit, alt efter lokale skikke og den skiftende mode.

Under krig og ved højtider bruges ofte kropsbemalinger på både mennesker og heste. Bemalingerne følger bestemte mønstre der fortæller den indviede om personlige bedrifter, familiens historie, ærefulde forfædre og klanmønstre. De kan også bruges til at signalere sorg over tabet af et familiemedlem, at man søger en ægtefælle, eller at man har påtaget sig en opgave eller ønsker at gøre bod for sine handlinger. Sjældnere bruges de til at straffe for forbrydelser eller forhåne en modstander med. Den største forhånelse man kan gøre en fjende, er at bagbinde og bemale ham med latterlige eller obskøne tegninger og slippe ham løs.

Landsbyen

Samlingspunktet for de skovvildes liv er landsbyen. Skønt de skovvilde både jager og dyrker haver, er de først og fremmest kvægbrugere. Landsbyen giver fælles beskyttelse mod fjender, og landsbybeboerne kan hjælpe hinanden med dagens arbejde. Ved siden af kvægbruget oplæres de skovvilde ofte i en eller anden form for håndværk, og de spreder deres kunnen så der i en landsby ofte vil være en smed, en tømrer, en brygger osv. Landsbyen danner også rammen om det sociale fællesskab, og de skovvilde holder meget af selskabelighed. Landsbyerne er forholdsvis små; en 10-15 store huse der hver rummer 1-2 udvidede familier i tre generationer på 15-25 familiemedlemmer – så der lever 2-400 personer i en almindelig landsby. Landsbyerne ligger i en ring omkring et kultsted der huser landsbyernes aner, og som danner rammen om livets store begivenheder og religiøse fester. De landsbyer der deler samme aner, har som oftest stærke blodbånd og alliancer. En sådan forsamling af byer kaldes en *kael*.

En landsby holder cirka 30 år; så er tømmeret rådnet op, og der skal bygges nye huse. Med mindre landsbyen ligger et særligt fordelagtigt sted, f.eks. et godt landingssted ved en flod, bygger de skovvilde sim-



pelthen en ny landsby op i nærheden mens de stadig bebor den gamle. De genbruger hvad de kan af sten og tømmer, specielt dele som er udskåret og farvelagte – for de skovvilde holder af smukke huse. En skøn efterårsdag bryder familierne op og flytter til den nye landsby. Hvis den gamle landsby ligger i nærheden, hugges husene efterhånden op og bruges som tømmer, og i løbet af ganske få år er der ikke meget at se efter landsbyen.

Landsbyen er bygget op med en kerne af store huse der huser familierne og deres værksteder. Husene er omgivet af et hegn der skal holde husdyrene ude af haverne. Omkring denne indre kerne er der mod syd et område med køkkenhaver, mens den nordlige ende er inddelt i indhegninger hvor køerne går om vinteren. Vinteren er forholdsvis mild, så køerne kan nøjes med et halvtag til når det regner.

En husholdnings succes måles ikke bare på mandens kunnen i krig og hans gavmildhed – men først og fremmest på mængden og kvaliteten af køer. De skovvilde er kvægavlere frem for noget andet og lever af en diæt der består af kød og mælkeprodukter, mest forskellige slags oste og yoghurt, suppleret med grønsager fra køkkenhaven. De skovvilde kan bruge oceaner af tid på at diskutere køer og sammenligne individer – og mange slagsmål er startet af den grund, specielt når kamphanerne har fået for meget mjød. Når man tænker på hvor stolte de skovvilde er af deres køer, kan det undre at kun én klan har taget deres totem efter dem, nemlig Tyreklanen.

Køerne suppleres med en stor køkkenhave som er kvindernes domæne og stolthed. En køkkenhave er ikke noget der tages let på; kunsten at dyrke de fineste urter, have viden om deres rette brug og hvordan man beskytter haven mod plageånder, er ældgammel viden som overleveres fra mødre til døtre gennem mange generationer. Mange skovvilde kvinder stiller sig ikke tilfredse med blot at passe deres have som deres mødre gjorde det, men eksperimenterer uendeligt med nye metoder og varianter, både i haven og i køkkenet. Urterne bruges til mange ting; som et kærkomment supplement til

kosten, til at krydre maden, som medicin til mennesker og køer (naturligvis) og ikke mindst som krydderier til mjøden. Der dyrkes også en smule korn som bruges til kager, men ikke meget da de skovvilde mener at en kost med meget korn gør mennesker svagelige.

Alle landsbyer har stader med bier da honning er et af de få sødemidler der er kendt af de skovvilde, og som også bruges til at brygge mjød. Biavl har ikke den samme status som hverken flokkene af kvæg eller urtehaven, mens selve kunsten at brygge mjød og krydre dem med 'hemmelige' krydderier sættes meget højt. Blandt de skovvilde skal et godt bord kendes ved sin mjød.

Styreformer og traditioner

De skovvilde lever i storfamilier, og der bor ofte en eller to familier under samme tag, med deres børn, gamle og eventuelle tjenestefolk. De er ofte beslægtede, men det kan ske at specielt gode venner, eller veninder, vælger at flytte sammen til det fælles gode. Familierne er samlet i landsbyer der normalt kun omfatter 10-15 familier, men der kan være op til 30-40 familier på steder der er gode for handel, huser et særligt kultsted, eller i en landsby hvor en specielt fremtrædende høvding eller druide bor. Familierne kan være blodrelaterede, men der er strikse regler for hvem der kan gifte sig med hvem, så man undgår indavl.

Hos de skovvilde er det lige så ofte kvinderne der styrer landsbyerne, som det er mænd. Kun en kvinde er i stand til at give liv, og det er hende der ved hvordan man får bålet til at flamme og kan forvandle råt kød til velsmagende mad. Kvinderne behersker dagligdagens magi, og de er bedst til at planlægge for fremtiden. Landsbyens skæbne ligger derfor bedst i deres hænder. Kvindens job er at holde sammen på familien og styre husholdningen; og hun hersker over hjemmet.

Manden kan også skabe; det er ham der bygger husene og dekorerer dem smukt med træskærerarbejder og farver; men alt i alt er han bedst til at jage og slå ihjel. Han er større og stærkere end kvinden og i stand til at klare større belastninger. Det er hans arbejde at skaffe jagtbytte, og en stor og trivelig kvægflok er hans fortjeneste og stolthed. Han er familiens historiefortæller, og det er hans opgave at hædre forfædrene. Der er også hans pligt at beskytte familien mod farer.

Om efteråret, når der er samlet forråd til vinteren og lige før kvæget slagtes, bryder store dele af familierne op og tager til nærmeste samlingssted for den Lille Tromme. Det er en årlig samling af landsbyer fra den samme klan. På den Lille Tromme finder man en kæreste og aftaler giftermål. Der handles kvæg og andre fornødenheder, der udveksles gaver, og man besøger slægtninge og venner. Anerne æres, og nylige afdødes fortællinger og meritter remses op. Det er også på den Lille Tromme at de ældste prøver at bilægge sommerens stridigheder, ordne tvistigheder, uddeler straffe, aftaler mandebod og generelt diskuterer klanens anliggender. Den unge generation fordriver tiden med at spise og drikke og more sig med alskens spil og væddemål. Den Lille Tromme er fredhellig, og der må ikke føres krig eller spildes blod så længe den pågår, med mindre det foregår som en formel duel. Hvad der opnås af aftaler på den Lille Tromme, bevidnes foran anerne og må ikke brydes. Nu er det jo ofte sådan at fortolkningen af hvad man er blevet enige om er forskellig, så der er mange muligheder for fortsat splid – og kampe der fortsætter den næste sæson.

Hver anden eller hver tredje år mødes lederne af de forskellige klaner til den Store Tromme. Det er en forholdsvis ny tradition som blev startet i vest efter at de skovvilde invaderede Crassus' område af Thallus. Disse Trommer er en større og lidt mere vild udgave hvor skovvilde samles i tusindvis. Mod vest samles Ulve-, Bjørne-, Krage-, Ørne- og Slangeklanen til en stor festival. Mod øst samles Ulve, Ørne og Tyreklanen. Det er Ørneklanen der holder forbindelsen til klanerne i vest. Edderkop-, Flagermus- og Huldraklanen har også en Stor Tromme som vist mest er en bizar karikatur af de andre klaners festival.

Traditionen

De skovvilde er om muligt endnu mere styret af sædvanen eller Traditionen end thalenerne. Traditionen er ikke skrevet ned og varierer en smule fra sted til sted, men dens hovedlinjer ligger fast næsten uanset hvilken klan der er tale om. Traditionen bæres fra generation til generation af klanernes ældste, druider, omvandrende sangere og ind imellem af landsbyernes aner. Nogle klaner går meget mere op i den and andre, f.eks. Ørneklanen og Slangeklanen, mens andre klaners medlemmer, specielt fra Edderkop-, Flagermus-, og Hul-

draklanen, ofte vil prøve at smyge sig uden om eller helt ignorere den. Hvis man overtræder Traditionen, mister man ære blandt sine ligemænd og de andre klaner, og tabet af ære vil også ramme ens familie eller landsby. Synderen vil derfor ofte blive banket på plads (nogle gange korporligt) af andre familiemedlemmer eller naboer og blive tvunget til at acceptere de ældstes afgørelse om en løsning på konflikten. Synderen kan idømmes alt fra at skulle undskylde over for modparten eller betale mandebod til at blive henrettet eller landsforvist. Henrettelse ses mest som dødshjælp og bruges over for sindsforvirrede der har myrdet og er til fare for deres omgivelser. Landsforvisning regnes for at være den hårdeste straf fordi den forviste bliver skilt fra sin landsby og klan, og værre endnu fra sine aner. Hans ånd har ikke noget sted at søge hen når han dør, og anen er fordømt til at vandre hvileløs omkring eller at fare i et dyr.

Traditionen er delt op i fem afsnit:

Du er din familie – Du er din families blod, og dit blod løber i familien. I deler samme historie, og jeres forfædre lever videre i samme ane. Gennem døden forenes du med dine forældre, søskende og børn. Derfor deler I samme skæbne og samme ære. Handlinger du foretager, falder tilbage på din familie – og deres handlinger falder tilbage på dig. Du bør hjælpe hæderlige familiemedlemmer der ikke kan forsørge sig selv. Du bør også forsvare familiemedlemmer der er for svage til at forsvare sig selv. Derved vinder du også personlig hæder gennem din styrke og generøsitet.

Respekt for forfædrene – Du kan takke dine forfædre for din eksistens – og din fader eller farfaders gerninger kan forøge din egen ære. Gennem kaelens ane giver de dig råd og vejledning, og de helbreder de syge og bortjager det onde. Derfor skylder du dine forfædre lige så stor respekt som du skylder din fader og din moder. Forfædrene lever videre i dig og dines blod – og gennem anen. Deres gerninger bør huskes i sange og historier – ligesom dine egne en dag vil blive husket. Således forbindes familierne – og fortid og fremtid.

Gavmildhed – Gavmildhed viser dit sinds storhed og fortæller omverdenen om din lykke. Gennem gensidige gaver styrkes bånd til familie og venner, og du viser dem hengivenhed og respekt. Gaver kan også gives til fremmede for at vise din styrke, skabe nye venskaber eller mildne deres vrede.

Gæstely – De skovvilde har ingen kroer. Der er derfor tradition for at rejsende kan søge ly hos folk undervejs. Der forventes ikke betaling for opholdet, men det er velset at du viser din taknemmelighed ved at give en gave; det kan ikke bare være i form af mad eller ting, men også i form af fortællinger, sange og musik eller andet underholdning. Det er uhøfligt at lægge byrder på din vært, så derfor bør du drage videre efter tre overnatninger. Hvis dårligt vejr forhindrer dette, forventes det at du hjælper til i husholdningen med din arbejdskraft.

Vis de overvundne nåde – Krig er midlet til at vinde ære, hævne uretmæssigheder der er sket mod dig eller dine, eller blot forøge din flok af køer – krig er aldrig et mål i sig selv. Evig krig og fordrivelse er ødelæggende for alle og skænder alles ære. En fjende der flygter fra kampplads en, har anerkendt deres nederlag og din styrke. At forfølge en fjende på flugt eller dræbe en fjende der allerede er overvundet, giver dig ingen ære – for den tabende er ingen værdig modstander. Kun et frit menneske lever. Et menneske i slaveri er ikke bedre end et dyr, og kun et ærløst menneske ville fratage andre mennesker deres frihed.

Krigen

Krig handler for de skovvilde om at værne hjemmet, vise sit mod og vinde ære – og er først og fremmest en syssel for unge mænd og kvinder. De kan forekomme både mellem klaner, mellem landsbyer i samme klan og mellem familier fra forskellige landsbyer – selvom de sidste ofte ender med at hele landsbyen er inddraget. Foråret bruges til at sætte kvæget på græs og sikre kalvenes trivsel, forberede køkkenhaven og bistaderne og reparere huset efter vinterens storme. Når sommeren nærmer sig, kan det ske at folk bliver rastløse og taler om gammelt nag. Der samles grupper omkring klanens bersærkere, og man begynder at træne. Hen over sommeren laver disse grupper en række togter mod fjendtlige familier og landsbyer og er på vagt mod togter fra deres hånd. Formålet er først og fremmest at hævde retten til græsningsrettigheder. For de fleste klaner handler det ikke så meget om at vinde land – skønt klaner i krisetider godt kan finde på at føre erobringskrig – men først og fremmest at stjæle kvæg som kompensation for

tænkte og virkelige overgreb fra fjendens hånd, og for at vinde personlig status og hæder i stammen. Det sidste er meget vigtigt for en ung skovvild som skal etablere familie og finde sin plads i klanen. De overgreb der skal hævnes, kan være mange. Det kan være tænkte eller virkelige fornærmelser mod sig selv eller klanen, gammelt fjendskab mellem familier, at en anden klan har skudt en af klanens totemdyr, at et familiemedlem er blevet overfaldet, at køer er blevet stjålet, eller at en anden familie har ladet deres dyr græsse på et område som traditionelt har tilhørt ens egen landsby. Det sidste er et konstant emne for strid for grænserne for klanernes områder er sjældent særligt godt markerede, og skøder findes ikke, så det er nemt at komme op og skændes om grænsernes helt nøjagtige placering.

De fleste kampe foregår mellem smågrupper bestående af 10-25 skovvilde. Hvis man er heldig, har ens berserker spejdet fjenden, og man har en god formodning om fjendens antal og position. Hvis fjendens antal passer eller måske er underlegen, er det tid til kamp. Ellers trækker krigerne sig normalt tilbage for at afvente et mere gunstigt tidspunkt. Når kampen skal stå, finder krigerne et stykke terræn som de mener giver dem en taktisk fordel, og venter på fjenden. Krigerne er bevæbnet med skjolde og køller og stavslynger med store sten. Hestene efterlades et stykke væk sammen med de yngste krigere. Når fjenden er inden for rækkevidde, kan der ske en af to ting: Hvis man er på nogenlunde god fod med fjenden, vil forsvarerne stille sig op og udfordre modstanderen til kamp. Ellers angribes der fra et baghold. Det sidste er en rodet affære hvor hovedvægten ligger på personlige kampevner, snarere end på strategi; krigerne løber frem, mens slyngerne kaster sten efter belejlige mål. Efter at en række korte dueller resulterer i at de første krigere enten fra den ene eller anden side er blevet overvundet, vil den ene side erkende sit nederlag og tage flugten. Overvundne fjender fratages heste og andet af værdi, og efterlades som hovedregel til deres skæbne – men da der bruges køller, er de fleste skader brækkede knogler som de skovvilde har stor erfaring i at sætte sammen igen.

Anderledes forløber det hvis det er en ærefuld kamp. Her ser forsvarerne og angriberne hinanden an og konfererer kort. De stiller sig op og begynder at true og fornærme hinanden. Dette vil uvægerligt føre til en eller to dueller. Udfaldet vil som regel oprøre den tabende part som derefter går til angreb. Derefter udvikler kampen sig mere og mere kaotisk – indtil den ene side bukker under for presset og flygter.

Hvis krige mellem to klaner har kørt i meget lang tid eller har udviklet sig bittert med mange døde på hver side (15-20 døde er *mange* døde), kan det ske at en klan vælger at skabe og vække en titan. Titaner er kæmpestore menneskelignende konstruktioner som de skovvilde fletter ud af grene, skærer ud af træ eller hugger af sten. De er 4-8 meter høje og kan veje flere tons. En titan bruges kun i krig og kun yderst sjældent da det kræver et stort offer for en klan at skabe en. Det kræver ikke bare en masse tid at skabe selve titanen og de bønner og ritualer der skal gøre den klar, men også at den dygtigste kriger i klanen skal ofre sig, så hans ane kan fare i titanen og give den liv. Når først en titan er skabt, er den et frygtelig skue; den lader sig ikke standse af sår, bliver aldrig træt og behøver ikke at sove. En titan eksisterer i nogle måneder, så dør sjælen, og titanen falder sammen. Det vil ofte rygtes at klanen er ved at skabe en titan, og så vil den fjendtlige klan også vælge at skabe deres egen. Mens titanerne bygges, vil klanerne optrappe deres snigangreb hvilket fører til endnu flere døde og endnu større forbitrelse. Det ender ofte med at den mest ressourcestærke klan får bygget deres titan først og sender deres krigere og



titan mod fjendens landsbyer. Det vil komme til en kamp hvor menneskene 'vil kæmpe som dyr', og hvor vinderen fordriver deres modstandere fra nogle af deres landsbyer og dræber alle som ikke flygter. Ofte har fjenden også fået vækket deres titan, og det kommer til en frygtelig kamp mellem de to kæmper – og de krigere der har fulgt dem. Når kampen er ovre, vil modstanderen plyndre fjendens nærmeste landsbyer og brænde dem af – derefter drikker de sig sanseløse og fester. I dagene efter vil vinderne ofte gemme sig i skam over deres dyriskhed. De sender folk ud for at indsamle de døde og sende dem til deres aner. Hvis de er fornuftige, får de døde gaver med for at mildne anernes vrede. En landsby vil aldrig prale med deres sejr, men deres status i de omkringliggende landsbyer vil være øget, specielt hvis de efterfølgende har forsøgt at forsone sig med fjendens døde og de få overlevende. De nedbrændte landsbyers områder vil i mange år være tabu, og ingen vil komme der af frygt for hævngerrige ånder. Deres græsningsområder vil gradvist blive overtaget af de omliggende landsbyer – og krigen vil kun blive husket, med let gysen, i historier omkring bålet i årtierne fremover.

Thalenerne er to gange blevet udsat for dette. Første gang var da den Gale Konsul, Cato Flaccus, fuskede med og besudlede de skovvildes Magi. Han havde lavet en hemmelig pagt med Edderkopklanen, men snød dem. De havde imidlertid truet ham med at hvis han ikke opfyldte sit løfte om at befri de skovvilde for thalenerne, ville de fange hans ane og lade den betale for hans svig til evig tid. Da han døde, sendte de østlige klaner (Edderkop-, Flagermus-, Huldre- og Tyreklanen) pludselig en stor styrke mod hovedstaden, og da thalenerne var splittede på grund af Invictus' kup, nåede de skovvilde helt til bymuren før de blev slået i et slag – men edderkopperne bemægtigede sig Catos lig og tog det med tilbage, og de lærte mange hemmeligheder fra Catos ane.

Anden gang var da den hævngerrige Aulus Lignus Crassus brændte en stor skov af hvor en af de skovvildes kael boede. Branden var så voldsom at store mængder af mennesker, dyr og planter i hele området døde i flammerne, og anen omkom af så megen lidelse. De skovvildes vrede over denne ugerning var så stor at de vestlige klaner erklærede Crassus for dyr, erobrede Crassus' område og slog alle Crassus' folk der ikke ville flygte, ned for fode. Da området var gammelt Ulveklan land, krævede Ulveklanen området tilbage – men de har kun sparsomt beboet det siden da da mange skovvilde stadig anser området for urent.

Det er nu yderst sjældent at det går så galt. En konflikt med en halv snes døde regnes for at være en blodig konflikt. Hen ad sensommeren når der skal samles hø til vinteren, og der skal slagtes, dør konflikterne hen. På den Lille Tromme hvor alle landsbyerne i klanen mødes i slutningen af august, tager landsbyernes ældste over og forsøger at bilægge konflikterne. Nogle afsluttes med betaling af bod, mens andre konflikter afsluttes med æresdueller eller blot får lov til at lægge uløste hen – indtil næste år og næste krigssæson.

Alle skovvilde, både drenge og piger, lærer at bruge våben i et eller andet omfang. Når børnene er omkring 10 år, lærer de sig at bruge slynge. Selv den mindste fugl er et kærkommen supplement til aftensmaden, og de skal ofte få dagen til at gå når de er ude og passe flokkene af køer og geder. Fra de er 12 år, og til de er voksne i en alder af 15 år, undervises de systematisk i kamp med spyd, økse eller sværd og skjolde.

Metal er sparsomt, og kun de rigeste har råd til en hjelm eller en rustning, så den almindelige mands bevæbning er et spyd og et skjold af træ. Det siges at blandt de skovvilde er en ringbrynje lige så meget værd som en gård. De skovvilde har de seneste år fået kontakt med hedonerne, og metalbarer af jern og bronze er ved at strømme ind i landet – men det vil vare år før det for alvor slår igennem i krigernes udstyr. Økser er mere almindelige nærkampsvåben end sværd da de er almindelige redskaber, og findes både som et- og to-håndsvåben. Sværd er mere prestigefulde og bæres ofte af hirdmænd og ulfhednar. De bruges mest sammen med skjolde da man slår med sværdet og parerer med skjoldet – ellers kan sværdet tage skade. Nærkampsvåben suppleres med slynger, mens buer bruges sjældnere da det er sværere at skaffe ammunition. Rytteri er sparsomt og bruges mest til at spejde efter fjenden og efterfølge slagne fjender. Stigbøjlen er ikke opfundet, så ryttere kan ikke bruge lanser. I stedet er de bevæbnet med to-tre korte spyd og et sværd. Bjørneklanen bruger som de eneste stridsvogne. De bruges som regel kun som transport for krigsherrer og deres livvagter og kører væk igen når disse er sat af.

I en kael vil der typisk være en druide eller høvding der har mest prestige, og som de bedste krigere søger for at

tjene som hirdmænd eller i hendes eller hans ulfhednar. Derfor er det kun naturligt at det er denne landsby der vælges til at lede kaelens krigere hvis det kommer til kamp. En kvindelig høvding vil typisk ikke selv lede krigerne, men vil udpege den stærkeste og dygtigste blandt sin ulfhednar til krigsherre. Hvis valget falder i bersærkernes og druidernes smag, slutter de op om krigsherren, og det vil kalde endnu flere hirdmænd til. Ulfhednar danner deres egen enhed på slagmarken og følger kun deres egen krigsherres ordre. Hvis flere kaeler slutter sig sammen i en hær, vil den krigsherre med mest prestige forvente at de andre krigsherre underkaster sig og følger hans ordre – det er ikke altid det sker uden ballade og slagsmål mellem de forskellige kaeler, men den slags er kun naturligt og holder tropperne på tærne. En gruppe af flere kaeler kaldes en fulkvar. Hvis flere klaner slutter sig sammen, og en stor styrke dannes af fulkvarer fra forskellige klaner, vil alle kaeler og fulkvarer forsøge at vinde så meget ære og prestige til dem selv som muligt, og så det er er sjældent at hele hæren følger den samme krigsplan – men hvad de mangler i organisation, kompenserer de skovvilde til dels med ren entusiasme.

Forfædre

De skovvilde er ligesom alle andre folkeslag på Maris knyttet til deres aner, men har, ligesom de andre folk, deres egne legender, ritualer og traditioner. De skovvildes aner har med tiden knyttet sig til naturen, og de velsigner deres efterkommere ikke bare med magiske kræfter via druider, men giver også udvalgte medlemmer særlige kræfter og evnen til at forvandle sig til dyr.

Når en skovvild dør, overgives han til kaelen. Landsbyen afholder en ceremoni hvor familie og venner fortæller om oplevelser de har haft med afdøde. Derefter tager en druide sammen med nogle få repræsentanter liget ud i skoven og overgiver den døde til forfædrene. Disse gravsteder er ofte gemt i de mørkeste skove, i de dybeste søer og under de største bjerge. Den afdødes ane optages af forfædrenes aner som derfor består af minderne fra hundreder af afdøde. Sammen danner de et kor af stemmer og minder. Klanernes aner er meget vise og stærke og har ofte mægtige magiske kræfter. De hjælper deres efterkommere ved at give druider magiske sange at synge og ved at velsigne udvalgte børn med særlige evner. Det kan også ske at en klans aner hjælper klanen eller endda hjælper enkelte klanmedlemmer hvis særlige begivenheder opstår, men det er undtagelsen snarere end reglen; som et gammelt skovvildeordsprog fortæller, så hjælper klanens aner dem der hjælper sig selv.

Druiderne er de skovvildes forbindelsesled til deres forfædre. Det er ikke den skovvilde selv der vælger at blive druide, men snarere er det forfædrene der kalder den unge mand, eller sjældnere kvinde, til at blive deres tjener. Udvælgelsen sker allerede tidligt ved at den unge ser ting som ingen andre kan se, får drømmesyn og vilde magiske kræfter. Den unge sendes ud til druiden for at blive testet, og hvis han accepteres, bliver han trænet i at synge landsbyens og klanens sange for anerne, lærer om naturens og stjernernes kræfter, om kamp og kampens hellige regler, og hvordan han kan synge magiske kræfter til gavn for naturens kredsløb og klanens vel. Han mister sit navn og dermed alle slægtsbånd til sin familie, og han får først et nyt navn når og hvis han afslutter sin træning. Træningen er lang og hård og kræver stor selvdisciplin – og ikke alle klarer det. Druiderne har et ritual hvor de kan afsværge dem der fejler deres træning – men kun få vender tilbage til deres familie. De fleste forsvinder ud i ødemarken til en ukendt skæbne.



Modsat thalenerne overgiver de skovvilde også dyr til deres forfædre. Dyr som en skovvild har haft i lang tid, eller som udviser særlige evner bliver skattet højt, og nærmest betragtet som en del af familien. De æres ved at blive begravet på lige fod med mennesker og overgives til klanens aner. Med tiden har det udviklet sig sådan at visse klaner har fået forkærlighed for visse arter. Disse totemdyr er ofte jægere ligesom mennesker, og ulv, ørn og slange er bare nogle få eksempler på totemdyr.

Nogle børn bliver velsignet af landsbyens aner med evnen til at skifte skind. Tidligt i puberteten begynder de at få mærkelige drømme hvor de er dyr, deres sanser bliver skærpede, og deres udseende antager svage dyriske træk. Det kan også lige pludselig ske at en dreng eller en pige begynder at skifte form til et dyr – ofte i en situation hvor barnet er ophidset eller bange. Opstandelsen er stor, og alle kræfter sættes ind på at indfange dyret igen da barnet ofte ikke kan skifte tilbage til sin menneskeform. Barnet sendes skyndsomt ud til druiderne da det kan være farlig både for sig selv og sine omgivelser. Druiderne giver barnet dets første træning, så det kan lære at tæmme sine kræfter og styre hvornår det vil skifte skikkelse. Efter nogle måneder dukker kaelens bersærkere op og kræver barnet udleveret. Bersærkerne og druiderne diskuterer frem og tilbage efter et ældgammelt ritual der altid munder ud i at barnet overgives til bersærkerne til træning mod at de til gengæld lover at træne det til at blive en ærefuld kriger.

Bersærkerne nyder en særlig status inden for kaelen da de er blevet velsignet med særlig kræfter af anerne, men de må ikke gifte sig eller eje ejendom – deres liv tilhører anerne, klanen og kaelen til de møder en ærefuld død. Bersærkerne danner i stedet et eget fællesskab med deres kampbrødre og -søstre, i et ubrydeligt bånd der er skabt gennem mange kampe og store afsavn. Når en bersærker dør, hyldes han af hele landsbyen, men liget afhentes ved solnedgang af hans brødre og søstre der siger farvel til deres kampfælle med en fest med masser af mjød, grove sange og sex – et heftigt og sanseligt ritual til ære for livet og døden.

Selv om skovvilde ofte handler for at hævde deres personlige prestige og hæder, så er den skovvilde forbundet med familien, landsbyen, klanen og forfædrene med stærke bånd. Hans position er kun betydningsfuld i forhold til hans ligemænd – i sig selv er han intet. Derfor er rastløse aner og vandrende døde næsten ukendte hos de skovvilde. Afdøde der er omkommet i skovene eller i fjendeland, vil instinktivt søge tilflugt hos en anden klans aner eller søge et dyr eller et menneske at fare i for de frygter ensomheden langt fra stammen. Kun forbrydere, de hadefulde og de syge fornægter fællesskabet og klanen. Udøde fra de skovvilde er ofte meget mere aggressive end udøde hos thalenerne, og da mødet med udøde også er sjældne, nærer de skovvilde en overdreven frygt for de levende døde. Selv de stærkeste krigere vægrer sig mod at kæmpe imod dem. I stedet sætter druiderne tegn op omkring landsbyen, så de udøde holder sig væk.

Det sker, heldigvis meget sjældent, at en kaels ane river sig løs og farer til himmels. Det er en skelsættende begivenhed for kaelen der bebuder dens opløsning. Kaelens druider ved lang tid i forvejen hvad der skal ske, og kalder kaelens landsbyer sammen for at danse og bede. Der synges mange sange om forfædrenes storhed og godhed. Der danses også den store soldans hvor klanen hylder Solhar og beder ham om ikke at tage forfædrene fra kaelen. Kvinderne besynger Lumus om at gemme anen under hendes skørter, så Solhar ikke skal finde den og fængsle den på himlen. Ofte er ritualerne forgæves, og det uundgåelige nærmer sig. I månederne op til anens opstigen forsvinder de unge en efter en fra kaelen og slutter sig til andre landsbyer. Dem der er for gamle eller ikke vil skilles fra de afdøde, holder op med at spise og lægger sig til at dø. Landsbyernes bersærkere laver togter mod fjender og viger ikke i kamp, men kæmper til de finder en ærefuld død. De døde forenes med anen. Landsbyerne omkring anen forlades og står snart næsten menneskетomme. Druiderne slår de sidste gamle der ønsker det, ihjel og bærer dem til anen. Så sætter de ild til landsbyerne og drager ud til anen. Der synger de sange for at mildne anens angst og ensomhed og drikker, synger og danser til de segner. Det er en fest med stor styrke og frihed; for de ved at deres tid som stammens udvalgte er ovre. En morgen er anen væk, og alt er stille. Og en ny stjerne lyser på himlen.

Klanerne

Bjørneklanen

Bjørneklanen er en af de store traditionsbundne klaner. De går ikke af vejen for en kamp i ny og næ, følger Traditionen trofast og giver anerne al mulig respekt – men vil egentligt helst bare leve livet og bruge deres

kræfter på kvinder, mad, mjød, jagt og køer. Trods deres trang til det behagelige liv bør man imidlertid ikke undervurdere dem. Skønt de som klan ikke er specielt aggressive, er deres vrede frygtelig hvis man gør dem fortræd; som torden der ruller mellem bjergene og ned i dalene rammer de deres fjender med en overvældende kraft og stopper først når fjenderne er sendt på flugt. Bjørneklanen rivaliserer ofte med Ulveklanen i status og ære, og der har været utallige sammenstød mellem de to klaner – alligevel respekterer de to klaner hinanden som næsten værende lige i status og ære.

Bedelia Røde Sol

Røde Sol er en unik personlighed hvis lige ikke er set i hverken Thallus' eller de skovvildes historie, og hvis liv kan få afgørende indflydelse på både Thallus' og de skovvildes fremtid. Hun er en thalensk adelskvinde der er blevet skovvild. Hun er både en mægtig druide og høvding for en stor landsby. Hun blev født som Decima Flaccus. En ung smuk dame, datter af en rig og indflydelsesrig gren af familien. På grund af nogle bitre intriger blev hendes mødom taget ved voldtægt, og hendes vanære udstillet i al offentlighed til stor skam for hende og hendes familie. Slægten reagerede prompte ved at støde hende fra sig og sende hende bort til en slægtning ved grænsen. Fortvivlet over sin skæbne gik hun ud i vildmarken for at dø. Der blev hun reddet af en ung skovvild der tog hende som hustru og tålmodigt fandt sig i alle hendes fejltrin mens hun tilpassede sig og lærte at elske sin barbar. Hun var gravid med barn nummer to da tragedien ramte hende. Hendes mand tog på togt ind i Thallus sammen med den ældste søn for at stjæle køer, men blev fanget. For at statuere et eksempel for de skovvilde, blev både fader og søn torteret og hængt som tyve, og deres lig udstillet til skræk og advarsel. Decima blev næsten sindssyg af sorg og var ved at miste barnet der blev født alt for tidligt. Hun bønfaldt landsbyens aner om hjælp og nåde – og hendes bøn blev hørt. Hun fandt kræfter i sig selv, så hun kunne redde sit barn. Optændt af had til thalenerne svor hun deres undergang – og hun har lagt planer mod dem lige siden. Hun har spioner dybt inde i Thallus og er rimeligt informeret om tingenes tilstand. Lige nu venter hun tålmodigt på at thalenerne skal provokere de skovvildes aner så meget at klanerne vil forenes imod dem og danne fælles front. Og så er hævnens time kommet.

Cadeyrn Flammende Bjørn

Flammende Bjørn er eneste søn af Røde Sol. Han er en magtfuld krigshøvding der er kendt som en formidabel kriger der har overvundet mange mænd og berserkere i dueller – men også som en aggressiv krigsherre der forstår at presse sine tropper til deres yderste. Han er ikke den store strateg da han ofte lader sig gribe af blodrusen og mister det store overblik. Han overlader gerne ledelsen af kampen til folk med mere erfaring og leder i stedet personligt sin gruppe af ulfhednar der hvor modstanden er hårdest. Som søn af Røde Sol er han hele sin opvækst blevet opdraget med mistro og had til thalenerne og ser sine mange kampagner mod andre skovvilde familier og klaner blot som et forstadie til det eneste opgør der betyder noget; krigen mod Thallus.

Alsoomse Dansende Sky

Dansende Sky er Røde Sols mest fremtrædende kritiker og rival til positionen som leder af Bjørneklanen. Hun bryder sig grundlæggende ikke om at klanen ledes af en tidligere thalener, skønt Røde Sol utallige gange har bevist sin vilje til totalt at underkaste sig de skovvildes levevis og normer – Dansende Sky mistænker at hendes motiver ikke så meget skyldes at Røde Sol vil klanens bedste, men måske mere at hun vil tiltvinge sig en position i klanen og bruge den til sine egne formål. Dansende Sky har rimeligt gode kontakter til Slange- og Ulveklanen – og har nogenlunde styr på familierne i Thallus og deres historie. Hun håber på at et kompromis kan komme i stand da der er rigeligt land til begge folk.

Edderkopklanen

Edderkopklanen er en lille klan der længe har måttet kæmpe en bitter kamp mod de store klaner om land og status – og af samme grund har en tendens til at se på de andre klaner med en blanding af frygt, had og jalousi. For at klare sig mod de store klaner har de en lang tradition for at benytte magi og andre tricks for at så frygt og forvirring i fjendens rækker. Forræderi og snigmord er meget brugte redskaber i deres kamp for at overleve. Blandt de skovvilde har Edderkopklanen et rygte for at være vise og onde, og de er almindeligt frygtede. Edderkopklanen har gennem tiden lavet alliancer med både thalenerne og Havheksen. Den Gale Konsul lavede en pagt med dem, men troede at han

kunne snyde dem. Da Invictus stødte ham fra tronen, benyttede edderkopperne forvirringen til at sende en styrke ned ad floden mod Thallus' hovedstad og lægge en ring om byen. Thalenerne lavede et udfald og dræbte de skovvilde i hundredvis – men edderkopperne bemægtigede sig hans ane og har siden brugt tiden til at mestre thalenernes magi – med det resultat at deres magi er den stærkeste blandt de skovvilde. Og hvad betyder så fem-seks hundrede døde?

Lozen Fem Sorte Fjer

Fem Sorte Fjer har opnået status som den mest indflydelsesrige høvding i Edderkopklanen ved hjælp af bestikkelse, vidtrækkende intriger, løgne og mord. Hun har det ikke fra fremmede; både hendes moder og hendes tre søstre deltog i kampen om magten – og alle måtte de bøje sig eller blive udslettet. Det var i øvrigt hendes moder der tog den Gale Konsuls ane og lavede pagten med Havheksen. Fem Sorte Fjer har derfor ikke bare adgang til de skovvildes og thalenernes magi – hun har også en del forbandelser i posen til hvem der end måtte formaste sig til at angribe hendes klan. På trods af at hun er den mest kraftfulde druide blandt de skovvilde, domineres hun af frygt og paranoia: Hun er bange for at de store klaner skal angribe klanen og udslette dem en gang for alle, bange for hvad thalenerne kan finde på, bange for at de store klaner og thalenerne skal rotte sig sammen, bange for hvem der i hendes egen klan lægger rænker og planlægger hendes fald. Hun prøver at bekæmpe sin angst ved at have kontrol og have spioner både i Thallus og i de andre klaner – og ved at lægge planer for hvis det værste nu skulle ske. Hun har i øvrigt fået sit navn fordi hun sender sine modstandere fem sorte fjer som første – og eneste – advarsel.

Flagermusklanen

Flagermusklanen er også en lille klan og har i århundreder kæmpet en desperat kamp for at hævde sig. I den kamp prøvede de at gøre hvad Edderkopklanen har haft så stor succes med, men åbnede for mørke kræfter som tog magten fra dem. Deres aner blev skingrende skøre, og det har smittet af på hele klanen, ikke mindst deres bersærkere. Flagermusklanen er som folk meget humørsyge og uforudsigelige, og man kan aldrig helt vide hvad de kan finde på. Klanen anerkender ikke de almindelige regler for kamp; da deres bersærkere kan se i mørke angriber de helst om natten, ofte uventet og altid brutalt – og forsvinder igen i mørket. De kan til gengæld ikke finde ud af at organisere sig i kamp og kæmper kun i små grupper. Flagermusklanen samarbejder i perioder med edderkopperne (i andre perioder er de oppe og slås) – og når de samarbejder betyder det altid ballade for Flagermusklanens ellers tilfældige angreb får pludselig fokus og gennemslagskraft.

Conlaodh Skøre Hest

Skøre Hest er den seneste af en lang række af høvdinge og druider der har prøvet at få styr på den noget anarkistiske klan. Skøre Hest er en stor kriger og jæger – desværre for klanen er han også overbevist om at han er en stjerne som er faldet ned fra himlen, og at han derfor er en gud. Skøre Hest fældede sin forgænger i en duel og har siden fældet tre udfordrere hvilket naturligvis ikke har gjort noget for at mindske hans ego. Han er begyndt at kræve at blive tilbedt som levende ane, at alle jomfruer skal 'velsignes' af ham, og at der bringes ofre til hans ære. Selv for Flagermusklanen er det rimeligt hård kost, og utilfredsheden breder sig. For at lukke munden på kritikere er han begyndt at tale om profetier der udpeger ham til at være den udvalgte der skal befri de skovvilde for thalenerne. Han er begyndt at træne folket til krig hvilket har betydet træningskampe med hundreder af krigere der febrilsk og anarkistisk tæver løs på hinanden til Skøre Hests store morskab – men han synes i øvrigt ikke at have travlt med at tage hul på krigstogtet. Skøre Hest er mod Traditionen bersærker. Det varer nok noget tid før en konkurrent får ram på ham, og Flagermusklanen må trækkes med en ny og lige så uberegnelig hersker.

Huldreklanen

Huldreklanen har meget anderledes traditioner og normer end de andre klaner. De følger Traditionen, men har ellers kun hån tilovers for mange af de ting der giver status hos de store klaner; i Huldreklanen tæller personlighed og skønhed mere end krigskunst og flotte køer. Folk i Huldreklanen har et meget løst forhold til seksualitet og forhold mellem personer af samme køn er accepterede. Utallige er historierne i de store klaner om forelskede unge par og homoseksuelle unge der er stukket af og har søgt tilflugt hos huldrerne. Af samme grund har mange i de store klaner en tendens til at se huldrerne som blødsødne og et let bytte. Det kan let blive fatalt for skønt huldrerne sjældent går ind i åben

kamp, er de mestre i at lægge baghold og lave snigangreb. Angreb mod huldrerne koster altid en pris i blod. Huldrene begærer mange af de smukke ting som thalenerne skaber, specielt stoffer, parfumer og glas, og de handler i stor stil med thalenske og hedoniske handelsfolk.

Awena Nathest
Nathest er en af Huldreklanens mest berømte og berygtede druide og udøver af de dybere mysterier som poesi, magi, erotik og mord. Hun er en benhård overlever af Huldreklanens interne magtkampe og forstår at bruge både skønhed og frygt til at opnå det hun ønsker, og intimidere sine modstandere. De samme midler bruger hun i forhold til andre klaner. Nathest er først og fremmest interesseret i at klanen kan udleve deres egne normer i fred og ikke bliver involveret i de evige og bitre kampe mellem Ulve- og Bjørneklanen i vest og Edderkop- og Flagermusklanen i øst. Nathest har haft succes med en kæp og gulerod-politik: Lad os være i fred, og vi belønner dig med … særlige tjenester. Gør os fortræd, og vi svarer igen med en forgiftet pil i ryggen. Huldreklanen samarbejder både med klanerne i øst og vest – men tjener kun deres egne interesser. I forhold til thalenerne er Nathest bekymret for hvad fremtiden bringer. For at få mere at vide har hun i de sidste ti år, med succes, arbejdet på at infiltrere de thalenske lavadelsfamilier med spioner og lokkeduer af begge køn.

Ravneklanen

Ravneklanen er ikke kendt som en stor krigerklan som Ulve-, Tyre- og Bjørneklanen er, og ikke som store brugere af magi ligesom Slange- og Edderkopklanen. I stedet har de tradition for at have store ledere der omhyggeligt og klogt har gjort klanen stærk. Ravneklanen har de sidste par hundrede år gradvist udviklet de traditionelle køkkenhaver, så de mistænkeligt er begyndt at ligne landbrugere. De andre klaner ville foragte dem hvis det ikke lige var fordi Ravneklanen var så pokkers god til krig. Som den eneste klan har ravnene udviklet krigskunst og træner deres krigere systematisk i krig. De benytter ravne som spejdere og vælger altid kampplads-sen med stor omhu så deres tropper får så gode fordele som muligt. Ravneklanen har et udmærket forhold til både Ulve- og Bjørneklanen og låner ofte folk ud som generaler. Det er lidt pinligt for de andre klaner, men fordelene ved at have en ravn som militærrådgiver er simpelthen for stor så de bider skammen i sig.

Cathaír Kornplanter
Kornplanter er klanens mest indflydelsesrige leder og strateg. Han er en mand i sin bedste alder og personligt en god sværdkæmper – men foretrækker at holde sig lidt tilbage og styre sine tropper. Det var hans fader der begyndte at styrke båndene til Ulve- og Bjørneklanen og som erkendte at hvis de skulle stå imod thalenernes indtrængen måtte de lære deres vaner at kende. Kornplanter har konstant ravne over den vestlige del af Thallus for at observere thalenernes troppebevægelser. Han er skeptisk over for Røde Sols planer mod Thallus og forholder sig indtil videre afventende.

Shimasani Tiltagende Måne
Tiltagende Måne har studeret thalenerne igennem flere år, og hun bryder sig ikke om hvad hun ser. De er parasitter der opfører sig vulgært og umoralsk og ødelægger landets skønhed – vel at mærke et land som slet ikke er deres. De har intet at gøre i menneskenes land. Når thalenerne tager slaver, tager de deres sjæle fra forfædrene. De slår selve den skovvildes sjæl ihjel, med en arrogance og selvfølgelighed der må få alle moralske mennesker til at væmmes. Hun ser det som sin opgave at forene og ruste klanerne til det endelige opgør som hun er overbevist om vil komme. Tiltagende Måne har ikke tænkt sig at vise nåde den dag når opgøret kommer. Som et ravnemundheld siger: Som man sår, sådan kommer man til at høste. Hun er en god organisator og en tålmodig general der afventer det rette øjeblik at slå til med isnende ro.

Slangeklanen

En anden af de små klaner er Slangeklanen. De er som folk sky og holder sig for det meste for sig selv, men følger ellers Traditionen. De er kendt som store heelere, og alvorligt syge bliver ofte transporteret langt for at blive tilset af dem – hvis patienten ellers overlever rejsens strabadser, er der en god chance for at Slangeklanen kan hjælpe ham. Slangeklanen er kendt for at være vise og vil hellere forhandle end slås – men de er også kendt som brugere af stor magi og vil bruge deres kræfter hvis de ikke har anden udvej – og så viser de ikke deres fjender nåde. Som brugere af magi overgås de kun af Edderkopklanen. Slangeklanen er den eneste gruppe af skovvilde der benytter sig af et skriftsprog og interesserer sig for historie. De har haft kontakt med både hedonerne og malukkerne og har et rimeligt kendskab

til Thallus. Det er på deres opfordring at Ulveklanen har taget kontakt med hedonerne og er begyndt at handle med dem i større stil.

Wowona Sorte Elg
Sort Elg er en berømt druide hvis ry er kendt blandt mange klaner og landsbyer. Han var som ung mand optændt af krigsflammer og førte konstant an i togter mod andre stammer, vandt stort ry og stjal mange køer. Han fik sit navn da han jagtede en usædvanligt stor sort elg i tre dage og tre nætter, kun for til sidst at lade dyret slippe væk på grund af dets store mod. Han opgav livet som kriger efter oplevelsen og blev druide. Sorte Elg er fortaler for Traditionen og livet og vil altid søge et kompromis.

Tyreklanen

Tyreklanen er den fjerde af de store gamle klaner. Tyrene holder sig til de gamle traditioner og er ikke særligt villige til hverken at prøve nye metoder eller at have med fremmede at gøre. De er egentligt ikke kendt som gode krigere, men de er respekterede og til dels frygtet fordi de er meget villige til at ofre krigere i kampen og stædigt mobilisere krigere til nye angreb. Af samme grund har klanen gradvist mistet land til de andre klaner gennem de sidste par hundrede år – men det synes ikke at få dem til at ændre vaner.

Caedmon Hvide Fugl
Hvide Fugl har opnået status med de skovvildes traditionelle midler: Som medlem af en stærk familie, faderen og farfaderens gode rygte, rimeligt gode, men ikke exceptionelle evner som kriger, en vældig flok køer og en dygtig og ambitiøs hustru der styrer husholdningen med hård hånd. Han følger Traditionen, lytter til sine rådgivere og betaler sine krigere godt – og angriber uden større lidenskab, men altid kontant de andre klaner hvis de træder over stregen. Hvide Fugl vil, med mindre skæbnen overrumpler ham, blive husket som en respekteret, men ikke på nogen måder særligt bemærkelsesværdig høvding.

Ulveklanen

Ulveklanen er lige dele berømte og berygtede som værende måske den største krigerklan – muligvis kun overgået af Bjørneklanen. Ulvene er meget udfarende og ligger konstant i skærmydsler med snart den ene klan og snart den anden – hvis det ikke var fordi de altid lever op til Traditionen og værner om deres ære, ville de nok være almindeligt hadet. Ulveklanen er kendt for at være gode til at organisere deres tropper, arbejde godt sammen i mindre grupper og for at føre meget bevægelige krige hvor beredne krigere angriber uventet snart her og snart der. Utallige er de gange hvor grupper af krigere fra Ulveklanen har lokket andre klaner til at stille op til kamp mens andre grupper af krigere lynhurtigt har bevæget sig dybt ind i fjendeland og er rendt afsted med flokke af køer. Ulvene er dog begyndt at tage krig lidt mere alvorligt og handler med hedonerne for at få bedre metal til våben og hjelme.

Talutah Fjern Torden
Fjern Torden er den sidste overlevende krigsleder fra opgøret mod Crassus for 27 år siden. Det var hendes forfædres aner der blev brændt og omkom – og den forbrydelse kunne eller ville hun ikke tilgive. Hun fastede og bad i flere uger forgæves om svar fra sin elskede fader og moder indtil hun så sig omgivet af tågede ulve, bjørne, tyre, ørne og ravne – det var aner fra nær og fjern der havde mærket og var mærkede af forbrydelsen; de talte til hende og gjorde hende til redskab for deres hævn. Fjern Torden talte til de andre klaner på den Store Tromme, og hun fik tilslutning til hendes ønsker om hævn fra mange druider; selv fra landsbyer der traditionelt var fjendtligt stillet mod hendes egen. I løbet af kun to krigssæsoner førte de skovvilde krig mod Crassus og slog dem igen og igen. Alle som ikke overgav sig eller flygtede, blev slået ned uden nåde, hvad enten det var gamle mænd, kvinder eller børn; for de var erklæret som værende dyr. Nu er mange år gået, og historien er ved at gentage sig. Fjern Torden tænker tilbage på sin ungdom og de handlinger hun foretog dengang uden at betænke sig – og hun ser igen spøgelser omkring sig; nu kun fra de mange uskyldige som faldt i krigen. Hun ønsker ikke at det skal gentage sig og vil tale for fred og forsoning.

Tadc Blå Frakke
Han er en tidligere slave hos Flaccus som blev indfanget som barn. Han hadede livet som slave og nægtede at underkaste sig, og han har mange mærker på sin ryg på grund af dette liv. Han ville uden tvivl have endt sine dage i arenaen hvis ikke Slangen havde reddet ham og sendt ham tilbage til de skovvilde. Ikke overraskende

hader han thalenere, specielt Flaccus, og han har ført mange togter mod dem. Han har opnået stort ry og kan meget vel træde i Fjern Tordens sted når hun falder bort. Han er altid iført en blå frakke i krig, så Flaccus ved hvem han er. Røde Sol har bearbejdet Blå Frakke for at få ham som sin allierede, men ironisk nok gør det at hun oprindeligt er thalener, at han ikke stoler på hendes reelle hensigter. Tadc afviser al snak om at bekæmpe Thallus med dets egne midler og holder stædigt fast i de gamle traditioner.

Shingas Grå Sky
Grå Sky er den mest indflydelsesrige leder af den vestlige Ulveklan. Han har opnået sin position i talrige skærmydsler med Tyreklanen og togter ind i Thallus. Han er nu en gammel mand og er mest indstillet på en leve og lad leve-politik – og han har flere gange trynet yngre krigere der ville lave togter ind i Thallus, for ikke at provokere Thallus til angreb. Ikke overraskende er han og Hule Skov bitre politiske modstandere. Grå Sky mener at en åben krig mod edderkopperne vil svække de skovvilde og lægge deres land åbent for en thalensk invasion. Hans tilnavn har han fået fordi han i sine yngre dage opfandt en metode til at sende røgsignaler.

Minnie Hule Skov
Hule Skov er høvding, og en central skikkelse i den østlige ulveklan. Hun fik tidligt et rygte som en modig og dygtig kriger i kampe mod Edderkopklanen. Hendes triumfer gjorde hende ikke populær hos Edderkopklanen, og hun har overlevet mindst tre mordforsøg. Det sidste kostede hendes partner gennem mange år livet. Minnie har lige siden været en forbitret modstander af edderkopperne. Hun har flere gange talt for at erklære edderkopperne som dyr og starte en ny krig mod dem – men har modstrøbende måttet erkende at de vestlige klaner mangler styrken til at gennemføre et sådant forehavende. Hendes had er alment kendt og kan bruges imod hende, f.eks. af kyniske thalenere der kunne bruge hende som brik i en befrielse af Ioannina.

Ørneklanen

Ørneklanen er en stor klan med mange traditioner. De rejser ofte langt omkring og benytter sig af floderne til transport. Deres bersærkere bruges ofte som meddelere da de kan bevæge sig hurtigt omkring. Ørneklanen betragtes som neutral i alle anliggender, og det er tabu at angribe deres meddelere. De har en kort udskåret stav på sig som tegn på deres status. Ørneklan-bersærkere er kendt for deres store mod og sans for hvad der sømmer sig, og de vil altid kæmpe ærefuldt. Bliver de omringet uden mulighed for flugt (hvilket er svært), stikker de deres stav ned i jorden (som tegn på at de ikke vil forsøge at flygte) og kæmper til sidste blodsdråbe.

Morqandy Regn i Ansigtet
Hun stammer fra en familie som har fostret mange store høvdinge og krigsledere. Hun ved at hendes aner har blikket rettet mod hende, og hun har altid sin egen og klanens ære i tankerne. Hun har ofte klanens bersærkere ude for at samle informationer til hende, og der er ikke meget der undgår hendes lange blik. Hendes svaghed er at hun er meget bundet af Traditionen og er konservativ i sin tænkning, og det derfor er nemt at forudsige hendes træk. Hvad angår thalenerne, så forstår hun ganske simpelt ikke hvordan de tænker, og forsøger altid at tænke dem ind i skovvilderammer. Regn i Ansigtet er nu en gammel kvinde hvis øjne har set meget i hendes lange liv. Hun er træt af byrden som høvding og sukker kun efter den dag hun kan få fred – alligevel er hun endnu ikke rede til at overlade hvervet til den nye generation. Regn i Ansigtet har tendens til at optræde passivt.

Perth Plettede Elg
Plettede Elg er en yngre karismatisk leder og meget mere udfarende end Regn i Ansigtet. Han er veteran fra mange togter mod Ulveklanen og senest flere bitre kampe mod Flagermusklanen. Plettede Elg er ligesom mange andre fra Ørneklanen meget optaget af æresbegreber, men har måttet erkende at de ikke slår til når modstanderen forvrænger eller ignorere dem. Han er derfor begyndt at tænke uden for de gængse rammer – både i det daglige liv og under krig – hvilket gør ham til noget af en paria hos de ældre generationer, men et samlingspunkt for unge, vilde krigere. Plettede Elg er god ven og allieret med Flammende Bjørn, og flere af hans krigere fungerer som spejdere for Bjørneklanen. Plettede Elg er meget nysgerrig over for thalenernes livsform, og han har fløjet over grænseområdet mange gange for at udspionere dem og lære landskabet at kende.

Kapitel 7

De andre lande

Der er tre andre store civilisationer på planeten Maris, ud over thalenerne og de skovvilde. Nord for det gamle kontinent Etrurian bor Hedonerne, et i thalenernes øjne dekadent folkefærd. Langt væk over havet ligger den gamle civilisation Ganraj som thalenerne kun kender meget lidt til. Lige øst for Thallus ligger Al Maluk, en gammel nation der, ligesom Etrurian, blev ramt af en katastrofe. Eller blev de?

Hedon

Hedon er en gammel civilisation der bebor den nordligste del af thalenernes gamle kontinent Etrurian samt på utallige småøer. Hedonernes land er varmt og tørt, og klimaet egner sig særdeles godt til dyrkning af vin, olivenolie, tobak og alle slags frugter. Hedonerne er opdelt i selvstændige bystater der er samlet af en fælles kultur, og frygten for deres ane Kraken.

Hedonerne har, ligesom alle andre folkefærd på Maris, deres egen måde at ære anerne på. De havde en gruppe af tolv stærke aner som blandede sig meget i deres efterkommeres liv. De tolv krævede at blive æret nærmest som guder og krævede store ofre. Det blev hedonerne så trætte af at de gjorde oprør og startede en krig mod deres forfædre.

Krigen gik midlertidig dårligt for hedonerne. De gamle aner var stærke, og de genoplivede de faldne og sendte dem mod deres tidligere kampfæller. Da det så sortest ud, blev hedonerne kontaktet af en af anerne. Den påstod medfølende at den var oprevet over krigens brutalitet og folkets lidelser. Anen foreslog en pagt og fortalte at den ville give menneskene våben, så de kunne overvinde deres forfædre og vinde deres frihed. De nye 'Gudevåben' vendte krigens lykke, og en efter en faldt de elleve aner.

Da krigen var vundet, og der kun var én ane tilbage, viste anen sit sande ansigt. Nu var dén hedonernes hersker, påstod den, og alle døde tilhørte ham. Hedonerne prøvede desperat at slå anen ihjel, men opdagede til deres rædsel at våbnene ikke ville gå imod deres skaber. Kraken, som hedonerne har navngivet deres nye hersker, har siden enerådigt hersket over dem, og anen er kun blevet stærkere. Kraken siges at bo i havet ude ved en kyst. Den manifesterer sig som et enormt og frygteligt søuhyre som mest af alt ligner en krydsning mellem en kæmpe øgle og en blæksprutte.

Når en hedoner dør, fragtes liget til kysten og kastes ud over en klippe og ned i havet hvor Kraken æder det.

Alle hedonere ved hvilken mørk skæbne der venter dem. De prøver derfor at presse mest muligt ud af livet og lever deres tilværelse uden snerrende moralske bånd. De fleste hedonerne skejer ud som om hver dag var den sidste – og deres mangel på moral og almindelig anstændighed er chokerende i de fleste thaleneres øjne.

Kraken er en af de få ting som Havheksen er bange for, og det er derfor at hedonerne nogenlunde trygt kan sejle på havene. Det giver dem en unik rolle som handelsmænd mellem Hedon, Al Maluk, Ganraj og Thallus. Thalenerne er nogle stivstikkere i hedonernes øjne – blot nogle naive tåber som fortjener at blive udnyttet – så det gør de. De plyndrer Etrurians forladte kystbyer og sælger antikviteter og artefakter i Thallus. De blander sig også diskret i thalensk politik via et hemmeligt netværk, Øjet, men sørger for at deres involvering altid peger andre steder hen. Offentligt lader hedonerne som om de er på thalenernes side, mens de samtidigt handler med de skovvilde.

Hedonerne er altid sultne efter pelse og huder, men de skovvilde har også en ganske unik vare som hedonerne eftertragter – sjælefred. Alle hedonere mærkes ved fødslen med Krakens tegn, og alle døde hedoneres aner vil med tiden finde vej til Kraken. Men hedonerne har for nyligt fundet ud af at de skovvilde kan overgive deres aner til en kael, langt væk fra havet – og derved kan

hedonerne undslippe Kraken. Hedonere betaler derfor de skovvilde for at få lov til at rejse dybt ind i de skovvildes lande og begå selvmord. Derfor er jernbarer og våben ved at finde deres vej til de skovvilde i større og større mængder. Hedonerne har anlagt en hemmelig havn, lige nordvest for kortet, hvor handlen foregår livligt.

Al Maluk

Al Maluk er et goldt land der ligger øst for det der i dag er Thallus. På samme tid som Etrurian blev ramt af katastrofen, blev Al Maluk også ramt af ulykker. Det store og rige land blev pludseligt goldt og fattigt på fødevarer. Mennesker i hundrede tusindvis døde af sult, og landet er først nu ved at komme sig over ulykkerne. Landskabet er stadig tørt og støvet, og grønne planter er der kun få af. Malukkerne ernærer sig derfor af store flokke af geder og kvæg som de driver fra sted til sted. Så meget vides i Thallus. Hvad thalenerne ikke ved er, er at Al Maluks katastrofe er nært forbundet med deres egen.

I Al Maluk hersker der kun én stærk ane, den mægtige Adad. Anen optager anerne fra alle dem som ikke bliver genfødt. Adad er altså én ane med hundrede tusinder stemmer. Den er umådeligt magtfuld og besidder livskundskaben fra mange tusinder liv. Adad hersker og herskede over sine efterkommere som en streng, men velgørende patriark der kun ville sine efterkommere det bedste. Malukkerne havde et relativt pragmatisk forhold til anen; vel mødte man pligtskyldig op og hyldede Adad, men man levede stort set også sit liv som man ønskede det. Lidt ligesom med sine bedsteforældre som man nok viser respekt, men måske også mest af alt bare snakker efter munden.

På den anden side af havet havde etrurierne, thalenernes forfædre i det Gamle Land Etrurian, fået for vane at binde deres forfædre i statuer således at anen ikke forsvandt eller blev genfødt, men så dens viden i stedet kunne tjene folket. Det var en praktisk foranstaltning der dog havde smertelige konsekvenser for anerne der var ude af stand til at opfylde deres skæbne. Anernes smerte forplantede sig over havet og fyldte Adad med stor uro. Anen bad sit folk om at sende folk over havet og overtale etruierne til at give deres forfædre fri. Malukkerne sendte meget modstræbende nogle udsendinge som etruierne hånligt afviste. Så krævede Adad at hans folk sendte krigere til Etrurian og befriede forfædrene med magt. Nu er det sådan at malukkerne frygtede havet, så de prøvede at forhale kravet. Da Adad blev insisterende, så afviste de den. De håbede på at lod de som ingenting, så gik problemet over af sig selv. I vrede samlede Adad gennem flere år magien i hele riget og udløste den i én kataklysmisk formular der regnede død ned over etruiernes land og rystede hele Maris. Adads eget land gik heller ikke ram forbi for formularen tømte jorden for liv og brugte det som mana. Landskabet blev efterladt som en ørken.

Katastrofen ramte malukkerne som en knytnæve. Folket sultede, deres samfund med rige store byer faldt fra hinanden, og utallige omkom af sult. Siden den gang har malukkerne ikke turdet sige deres ane imod, men efterlever dens bud til sidste pedantiske detalje. De har totalt underkastet sig Adads vilje og er hunderædde for at anen nogensinde skal gentage noget lignende. Så ve den der nogensinde skulle komme til at vække deres anes vrede.

Malukkerne lever som nomader der driver deres flokke af kvæg og geder fra sted til sted for at udnytte den sparsomme bevoksning. Rundt omkring er livet langsomt ved at vende tilbage til de gamle byer der er centre for kultur, handel og politik. I byerne hersker kaliffer som regnes for Adads stedfortrædere. Disse ledere er igen samlet i et øverste råd der har det sidste ord angående Adads vilje og udlægger lovene.

For 200 år siden sendte Sallust-familien en stor ekspedition ind i Al Maluk for at udforske landet. Malukkerne prøvede at jage dem væk, og det kom til flere væbnede sammenstød. Til sidst lykkedes det at jage thalenerne på tilbagetog, men ikke før de havde fundet og plyndret en af malukkernes store byer. Blandt de mange genstande de tog med tilbage, var et stort og kunstfærdigt relief. Det viser ritualer som malukkerne lavede til ære for Adad og er samtidigt formlen til flere magiske 4. cirkel-formularer. Malukkerne er nu kommet så meget på fode at de gerne vil have deres gamle ting tilbage – med magt om nødvendigt. Og så er Sallust-familien igen begyndt at binde aner i statuer dybt inde i Tempelskoven.

Ganraj

Ganraj er et for thalenerne nærmest mytisk land på den anden side af havet. Selv i gamle dage var det en civilisation som de havde meget lidt at gøre med. Thalenerne har ikke haft kontakt med ganrajerne i 400 år, og det

interesserer dem heller ikke. Det lidt thalenerne ved om ganrajerne, er det som hedonerne har fortalt dem.

Thalenerne ved at Ganraj er en gammel og døende civilisation. Landets befolkning er delt op i rigide kaster der slaver hele deres tilværelse for deres ti tusind guder. Hele ganrajens tilværelse er bygget op om at dø og blive genfødt i en bedre kaste. Den højeste kaste består af anesangere og hellige mænd der forsøger at opnå den højeste grad af renhed, så de ubesmittede kan gå ind i døden. Selv det at træde på almindelig jord er en ubærlig besmittelse, så derfor bæres de rundt af slaver. De andre fire kaster består af embedsmænd, håndværkere, bønder og halvmennesker. Halvmennesker er folk der har begået forbrydelser i deres tidligere liv og derfor i dette liv må tåle et liv i fornedrelse, så de rensede kan genfødes til en bedre skæbne – og der er mange love, påbud og normer som ganrajerne kan forbryde sig imod.

Ganrajerne lever i et frodigt klima, og jorden giver et godt udbytte. Denne rigdom gav i fordums tid befolkningen overskud til at skabe store og vidunderlige byer med prægtige paladser og utallige templer. Selv den ringeste gud blev æret højt, og dens mindste bud adlydt, og der blev bygget templer til dens ære. Disse guder kunne midlertidigt tage bolig i kæmpestore dyr. Det er enorme væsner med ben som træstammer, ører som vinger, en arm lige mildt i ansigtet og en røst som torden. Således kan guderne bevæge sig rundt i landet hvor de hyldes. Al den fokus på død og genfødelse har ganske tappet ganrajernes samfund for energi, og deres samfund er døende. Førhen så frodige jorder ligger nu brak, og i byerne smuldrer templerne. Ifølge hedonerne er ganrajernes kultur en smitte som man bør holde sig langt væk fra.

I virkeligheden har ganrajerne et af Maris' mest sofistikerede samfund. Landbrug, kultur og magi er særdeles udviklet. Ganrajerne har alting selv, og de har få grunde til at interessere sig for omverdenen og dens barbarer. Hedonerne ser på al deres rigdom med ikke så lidt misundelse, og for at bevare deres monopol fortæller hedonerne løgne om ganrajerne til thalenerne.

Mens Ganraj er særdeles uinteressant for thalenerne, er det omvendte ikke rigtigt for ganrajerne. Nogle af dem er ret interesseret i det gamle folk der en gang beboede Thallus. En af ganrajernes guder er Khali, en gudinde der repræsenterer død og forandring. Hun dræber dæmoner og er som sådan respekteret, men hun kan også blive opslugt af blodrus, og så er hun meget destruktiv. Omkring hende er der opstået en fanatisk kult der mener at hun vil tilintetgøre ganrajernes samfund, og at der fra asken vil opstå et gyldent tusindårsrige for de rene. Kulten er forsøgt udryddet flere gange, men de har altid rejst sig igen, og de er meget frygtede for deres fanatisme. Denne ældgamle kult har fusket med gammel og forbudt viden, og de kender til den gamle krig mellem Ældste. Deres magi har peget på Thallus som arnested for Ældste (se side 80), og små grupper af kultister kunne meget vel finde på at infiltrere Thallus for at lære mere. Måske har de endda lært at beherske Ældstes portaler og kan rejse til Thallus via det Grå (se side 33).

Etrurian

Det Gamle Land blev ramt af Adads vrede og gik under i en storm af ild der faldt fra himlen. Hele civilisationen faldt fra hinanden på én dag. Sult og sygdomme ramte de overlevende. Udmagrede borgere kæmpede som vilde dyr om det lidt mad der var at finde. De dødes aner drev hvileløse omkring, forkrampede af smerte og sorg. Mange aner blev vanvittige og vendte sig mod deres efterkommere. Folk forlod byerne og flygtede ud på landet hvor de i det mindste kunne dyrke lidt mad.

Etrurierne er faldet tilbage til at være primitive stammer der slås uendeligt indbyrdes – nogle stammer er endda forfaldet til kannibalisme. Vanvittige aner er stadig et stort problem. Mod nord er hedonerne langsomt ved at trænge ind i landet og lægge det ind under Hedon. De primitive indfødte tager de som slaver, eller ofrer til Kraken. Kystbyer plyndres af hedonere på jagt efter guld og andre ædelmetaller. I dag er landet blot en svag skygge af sig selv.

Man kunne sagtens bygge en kampagne op på at spillerne skulle overvinde Havheksen og vende tilbage til det Gamle Land. Det er lige netop hvad kulten Børn af Etrurian har som mål. En mulighed er også at spilpersonerne kunne få adgang til det gamle kontinent via en portal der fører gennem Det Grå. I Avalons Krangorkampagne skete der faktisk det at den herskende konsul samlede folk og skibe og drog tilbage over havet for at vende hjem til det gamle kontinent. Mens én familie triumferede over de andre med et blodbad, forlod fem skibe kysten og sejlede hjem.

Kapitel 8

En guide til Thallus

De store thalenske byer

Athaleo

Denne smukke og trivelige by er Thallus' vigtigste handelsby for byen er den eneste hvor hedonere må bo og handle. Thalenerne stoler ikke rigtigt på hedonerne, men vil på den anden side meget nødig undvære de luksusvarer som hedonerne kan skaffe dem; vin, olivenolie og silkestoffer. Som et tåleligt kompromis har hedonerne fået lov af Athaleo til at slå sig ned. De bor i deres egen del af byen, bag høje mure, hvor de kan leve deres udsvævende liv uden at det smitter af på thalenernes moral. Sådan er teorien i hvert fald. I virkeligheden kan man se hedonernes påvirkning overalt i byen. Athaleo er blevet et fristed for mange thalenere der vil leve et liv i frihed uden snærende moral og forstenede normer, og byen er blevet en magnet for kunstnere fra hele Thallus. Ingen steder er klæderne smukkere, maden mere velsmagende, og musikken mere velspillende. Det er en by hvor livet leves stærkt og nogle gange kort.

Corinium

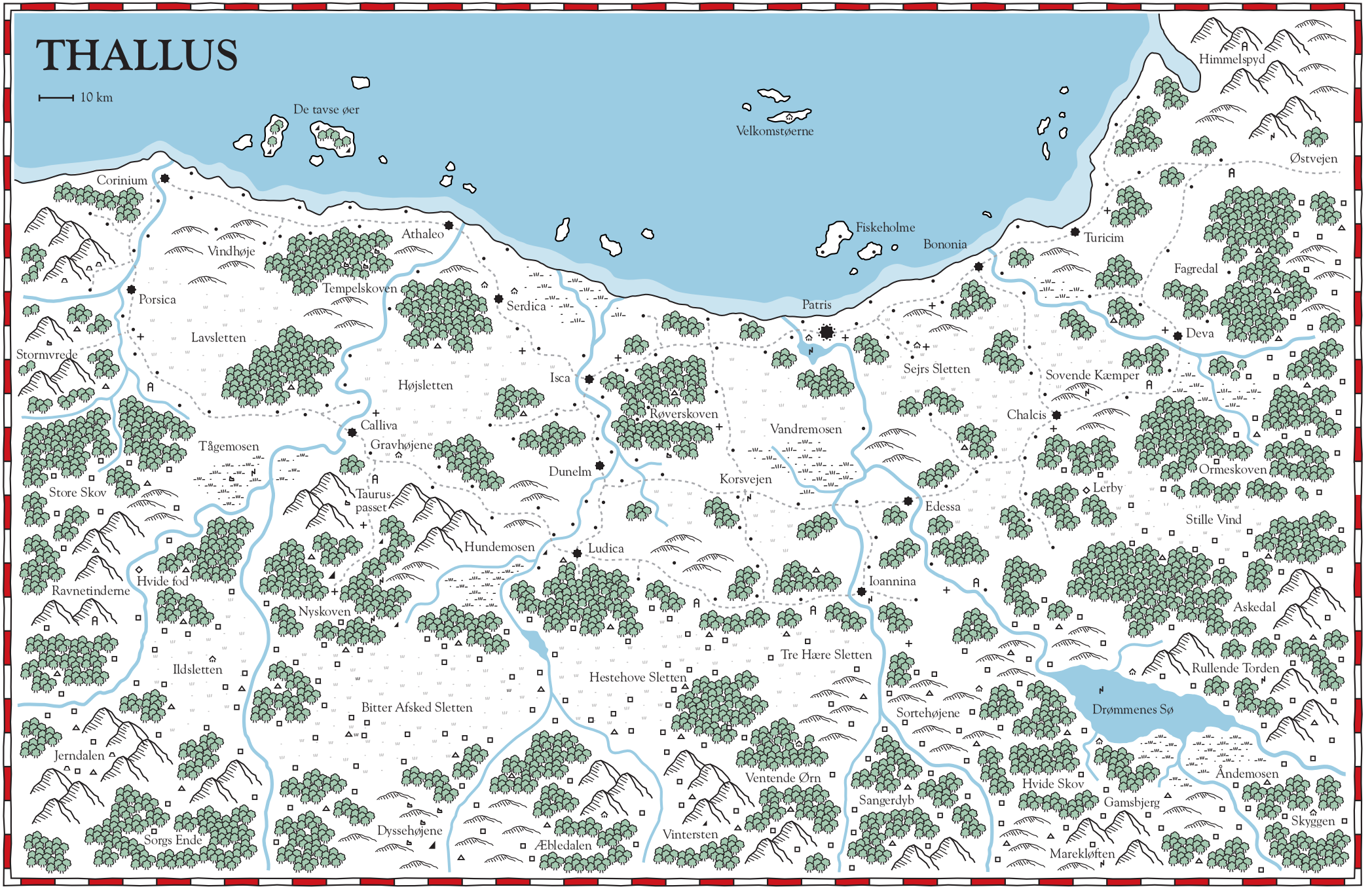
Havnebyen Corinium lider under at Athaleo snupper meget af handlen, men det er stadig en travl handelsby. Byen er centrum for meget af lavadelen som forsøger at få deres bid af handlen uden at de store adelsfamilier blander sig. Der ligger mange bitre følelser gemt lige under overfladen i denne by, og rygterne svirrer som sværme af fluer. Det siges at de små familier er vrede over talrige overgreb fra de store familier, specielt mod lavadelens handel, og der går rygter om at de pønser på et handelsforbund der kan matche de store familiers indflydelse. Det er ikke første gang den slags organisationer har været i støbeskeen, og antageligt vil de små familiers utilfredshed løbe ud i sandet som de har gjort flere gange før – det er altid lykkedes de store familier at spille på de små familiers interne rivalisering og ødelægge sammenholdet når det gjaldt.

Calliva

Siger du Calliva, siger du køer. På godt og ondt er kvægdrift en uadskillelig del af denne provinsby. De store tørre enge nord for byen er ikke gode til hvedemarker, men ideelle til store flokke af kvæg. Det har ikke nødvendigvis gjort byen nogen skade for kvægdriften, og den nemme adgang til markederne i Athaleo længere nede af floden, har gjort byen rig. Faktisk er handlen så lukrativ at selv de store familier tager livlig del i den. Penge lugter som bekendt ikke. Det samme kan man ikke sige om byen Calliva. De store flokke af køer, slagterierne og garverierne sætter deres umiskendelige præg på byen, specielt i sommermånederne. Byen og dens beboere har et rygte for at være bondske og for at lugte, at de er stædige og rent ud sagt nærige. Det rygte er ikke helt ufortjent. Byen er heldigvis også kendt for bedre ting, f.eks. sine pølser. Lange sortbrune, lufttørrede pølser der smager himmelsk sammen med ost og vin. Crassus har stor indflydelse i byen for den huser mange flygtninge fra familiens gamle lande mod syd. Sydøst for byen ligger adskillelige store gravhøje hvor skovvilde og thalenere fra et stort slag i fortiden ligger begravet.

Isca

Isca er en del af Kornbæltet der består af Isca, Dunelm og Ludica. Isca er den rigeste af de tre byer for ikke bare nyder den godt af det gode klima og de frodige jorde, den nyder også godt af handlen op og ned ad floden med utallige flodpramme tungt lastede med kornsække. De læsses om i Isca til almindelige handelsskibe der fragter lasterne den sidste vej ned til havet og til de store byer langs kysten. Selv om Isca ligger et godt stykke inde i landet, er byen en travl havneby, med alt hvad det medfører af liv og ballade.



Provinsby • Landsby ⟍ Hovedvej ⟍ Flod ⍓ Fort ◢ Ruinby ⍓ Ruin ◇ Frie byer ▫ Skovvild landsby △ Skovvild anested ⍓ Mine + Gammel kampplads ⍓ Andet interessant område

© 2015 Bjarne Sinkjær. www.rollespilsforlaget.dk

Dunelm

Hvis du søger fred og ro, finder du den til overflod i Dunelm. Byen ligger midt i Thallus' kornbælte der går langs med floden. Dunelm er rimeligt velhavende, men ellers sker her ikke meget. Dunelm er mest af alt en by for sløve provinsboere og bønder der ser passivt til mens flodbådene sejler forbi dem. Det er også en meget religiøs by, og byen har Thallus' to største templer til Solhar og Lumus – faktisk er Dunelm nok det eneste sted hvor de to guder tilbedes trofast og med stor hengivenhed. Dunelm tegner til at blive lidt af et religiøst centrum for man er ved at bygge det nyoprettede Præsternes Akademi i byen. Byen har rygte for at være meget konservativ og snerpet.

Ludica

Denne større provinsby ligger i den sydlige del af Thallus, på grænsen til de skovvildes lande. Ludica lever af landbrug for området omkring byen er velegnet til dyrkning af korn, men også handel med de skovvilde betyder meget. De skovvilde har ikke adgang til selve byen, men sætter deres telte op lige uden for bymuren. Oprindeligt lå Ludica lige ved floden, men på grund af den bløde jord der fik husene til at sætte sig, og sygdomme fra den nærliggende mose, nedlagde man den gamle by og genopførte den på bedre jord. Da byopførslen er planlagt og ikke vokset 'naturligt' frem gennem årene, kunne bygherrerne indrette byen efter alle de klassiske thalenske idealer. Byen er derfor meget nydeligt indrettet med lige veje og kvarterer opdelt i pæne kvadrater. Byen trækkes ofte frem som lidt af en mønsterby, mens mange andre mener at byen er lidt af et kedeligt provinshul. Ludica bliver nærmere beskrevet i sit eget afsnit på side 82.

Patris

Patris er Thallus' juvel, centrum for thalenernes kultur og essensen af alt hvad der er civiliseret. Det er Thallus største by, og næsten tyve procent af landets befolkning kalder byen deres hjem. Patris var en af de første byer som thalenerne grundlagde. Den havde en ideel placering ved en stor ferskvandssø der gav mulighed for masser af fiskeri i fred for havets farer og frodige jorder til landbrug. Landets vigtigste institutioner ligger alle sammen her: senatsbygningen der rummer al administrationen, biblioteket der er samlingspunkt for anesangere og har rigets største samling af skrifter og arkivalier, kasernen hvor konsulens elitetropper har til huse, arenaen som er en gammel bygning der efterhånden er alt for lille, og cirkus der er noget yngre end arenaen, og hvor der køres væddeløb. Den bygning har ikke sit lige i hele Thallus.

Alle de store adelsfamilier har prangende paladser der repræsenterer dem i byen og viser deres rigdom. Middelklassen af bureaukrater, handelsfolk og håndværkere bor i byens gamle kvarter med solide huse. Og så er der den almindelige hob der er krammet ind bag byens snævre bymure. De lever pakket sammen i lejekaserner, ofte i både tre og fire etager. De fleste huse er bygget af murværk op til første eller anden etage, med resten bygget op af træ. Det er en by der aldrig helt sover. Og dog … Få vil indrømme det, men Patrus er overbefolket, nedslidt og virker træt. I skønhed og vitalitet overgås den klart af Athaleo. Selv Corinium og Bononia virker mere moderne. Det bedste ville være hvis man rev bymurene ned, men da de skovvilde en gang har lavet et overraskelsesangreb på byen, kommer det ikke på tale.

Flodfolket: I søen ved Patris er der de senere år blevet observeret sære menneskelige skikkelser i søens dybe vand. Historierne er mange. Folk hælder mest til at det er en slags havfolk. Sandheden er meget mere bekymrende. Det er udøde mennesker der er sendt op ad floden for at føre Havheksens onde planer ud i livet. Hvem ved, måske kan de endda finde vej gennem kloakkerne og helt ind i Thallus' hjerte.

Bononia

Denne by blev grundlagt af Flaccus i håbet om at byens beliggenhed ved en flodmunding ville gøre byen fed og rig – men det blev aldrig til det helt store, og byen er for længst overgået af Athaleo og Corinium. Men i år 459, efter den store landreform, flyttede Ticatus deres hovedpalæ til området omkring Bononia. Selv om købstæderne formelt er uafhængige, har Ticatus lagt deres tunge hånd på byen, og meget af handlen med ufrie foregår herfra. Handlen, og den nemme adgang til billig arbejdskraft, har faktisk gjort byen godt, og den er blevet ganske velhavende. Bononia er en uskøn by med store barakker til opbevaring af ufrie. Der er mange triste skæbner i byen – som de mange instrumenter til at straffe urolige ufrie, som man kan finde på snart sagt alle byens torve, vidner om.

Turicim

Dette er den mindste havneby på kysten. Turicum ligger ikke særligt godt, og det meste af den lukrative handel går til de andre byer. En gang imellem ankommer karavaner fra Al Maluk via Østvejen til byen. De fleste af karavanerne styres af thalenere, men det hænder at der dukker en maluk op for at lave forretninger. Ellers lever byen mest af at betjene småbyerne der ligger i området nordøst for den. Ingen af de store adelsfamilier har megen interesse for området, så bønderne lever relativ frit uden indblanding fra adelen. Det er et ensomt og fattigt område i rigets udkant, og lokalbefolkningen har ry for at være en anelse sære. Livet er barsk, og folk er samlet i storfamilier til fælles hjælp og beskyttelse. Folk beskytter nidkært deres hævdvundne rettigheder, og fejder mellem familierne om græsningsrettigheder er almindelige – og kræver ind imellem dødsofre.

Deva

Deva har en særlig historie. Byen var i gamle dage en såkaldt fri by som husede en blandet hob af bortløbne ufrie og fæstebønder, skovvilde og deres bastardafkom. For 50 år siden blev byen 'befriet' af Ticatus som tvang byen og området omkring den ind under Thallus' civilisation. I dag er byen en fattig by, men med de goder som samhandlen med resten af riget kan give byens overklasse. Byen lever af at betjene de mange tømmerlejre der ligger omkring byen, og har også nogen handel med ufrie. Deva har endnu ikke opnået de samme købstadsrettigheder som de andre provinsbyer har, men ligger administrativt direkte under konsulatet – og en større styrke af soldater sikrer byen mod skovvilde som kunne finde på at blande sig i byens anliggender. En større klan af skovvilde bor i skovene øst for byen, og der har i de senere år været flere overfald på lejre af de skovvilde. Invictus har interesser i flere af tømrerlejrene og har flere gange ført anetogter mod klanerne – men hvem der startede stridighederne, står hen i det uvisse.

Chalcis

Denne provinsby vil ikke blive beskrevet i denne bog eller i eventuelle senere supplementer og scenarier. Chalsis er i stedet reserveret dig som spilleder, så du kan bruge byen lige som du ønsker det uden at risikere at senere beskrivelser går ind og forstyrrer byen som du har lavet den.

Edessa

En anden af provinsbyerne hvor tingene ikke fungerer som de burde, er Edessa. Det er som om en forbandelse hviler over byen – det er i hvert fald hvad mange af de byboere der er flyttet fra byen halvt hviskende fortæller historier om: Afgrøderne mistrives, kvæget dør af sygdomme eller føder vanskabninger, og der har også været flere epidemier blandt byboerne. Folk forsvinder. Der har været mange gisninger om årsagen: at byen har gjort anerne vrede, at en af adelsfamilierne står bag for at miskreditere bystyret, eller at det skulle være skovvildes mørke gerninger. Konsulen har sendt flere soldater og anepræster til byen, men ingen informationer er endnu kommet ud – hvis de har fundet årsagen til de mange ulykker, holder konsulen oplysningerne tæt til kroppen. Som tingene er, er der stadig penge at tjene i byen, så folk holder ved; byboerne har udviklet en vis stædighed til at holde ud og vil ofte bagatellisere problemerne, og de bliver sure hvis fremmede bringer dem på bane. Folk passer sit, holder sig inden døre – og gaderne er øde efter mørkets frembrud. Alt i alt hersker der en dårlig stemning i byen.

Ioannina

Denne by er også lidt af et problembarn, både for konsulen og adelsfamilierne. Det er svært at sætte fingeren på hvad der sker, men det er som om at lidt for rebelske tanker er ved at slå rod i byen. Jo, byen betaler skam stadig deres skatter til konsulen, men hans embedsmænd er de sidste år blevet mødt med stigende kulde. Forholdet til hæren, og ikke mindst Patruljen, nærmer sig det katastrofale. Efter flere episoder hvor patruljefolk kom i håndgemæng med lokale, og efter at der var flere dødsfald, har byen ganske enkelt lukket portene for Patruljen. Det er en uhørt handling, og selv påbud fra selveste konsulen er blevet ignoreret. Konsulen prøvede sidste år at få et dekret gennem senatet der skulle tvinge byen til at makke ret, men adelsfamilierne der så en mulighed for at stække Patruljens lidt for egenrådige magt, har formået at forsinke forslaget i det uendelige. Konsulens embedsmænd synes at have givet op. Flaccus har i stedet forsøgt at få et forslag igennem om at byen skulle – midlertidigt naturligvis – have en statholder og soldater fra en af adelsfamilierne, men siden senatet ikke har kunnet enes om hvem af familierne der skulle påtage sig det store ansvar, ja, så er også det forslag blevet forsinket i det uendelige. Siden da har byen også lukket portene for soldater fra det lokale fort. Det skete

efter sigende efter at en soldat voldtog en af byens døtre – og der ligger sagerne så nu. Ingen ved rigtigt hvad der foregår, og ingen gør rigtigt noget ved det.

Jordens mørke årer: Ioannina er blevet infiltreret af Edderkopklanen der har undertrygt byens myndigheder med magi, mord og afpresning. Edderkopklanen har brugt byen som springbræt til at sende agenter videre ind i Thallus. Flere embedsmænd og adelsfolk er vendt hjernevaskede tilbage fra et besøg i Ioannina. Edderkopklanen har flere lejre gemt i området, gravet ned i jorden i tunneller som i flere tilfælde rækker helt ind under byens mure.

Porsica

Helt ude ved Thallus' vestlige grænse ligger provinsbyen Porsica. Trods sin beliggenhed langt fra alting, klarer byen sig godt takket være intensiv minedrift. De høje bjerge, der ligger lige øst for byen, gemmer på rige jern- og sølvminer, og samtidigt er det let at skaffe trækuld til at smelte malm, takket være Store Skovs beliggenhed længere oppe ad floden. Der bruges mange ufrie i minerne og skovene, og der har flere gange været sammenstød med de skovvilde af samme grund.

Serdica

På trods af sin centrale placering midt i landet er Serdica mest af alt en søvnig provinsby. Byen ligger ikke ved nogle af de attraktive floder, og Athaleo der ligger ikke så langt fra, tager alligevel det meste af handlen. Serdica er stedet hvor man tager til hvis man vil have fred og ro eller tid til fordybelse. Flaccus sidder på området omkring byen og har derfor en stor indflydelse i byens anliggender. Den har de blandt andet brugt på at opføre flere gymnasier i byen hvor Flaccus' ungdom kan uddannes i fred og ro, langt fra hovedstadens fristelser.

Andre lokaliteter

Det nordvestlige Thallus

De tavse øer

Ud for kysten ligger fem øer der rejser sig med høje hvide klipper over bugtens vande. Øerne har et frisk klima. Selvom øerne ikke er egnet til landbrug i stor stil, så er de velegnet til fiskere der supplerer deres fangster med smålandbrug. Øerne har da også være beboet indtil for cirka 150 år siden. Beskrivelserne er vage, men det vides at alle beboerne på øerne pludselig en dag forsvandt uden et spor; mænd, kvinder og børn. Man fandt senere gryder med mad der var ved at blive tilberedt, og værktøj der var blevet efterladt under arbejdet. Anesangere, som konsulen sendte til øerne, kunne ikke finde spor af de forsvundne eller deres aner. Siden da har ingen beboet øerne, og kun ruinerne står tilbage.

Landingstedet

Ude ved kysten, lige vest for Corinium, ligger et handelssted. I al hemmelighed har hedonerne oprettet en handelsstation hvor de kan handle direkte med de skovvilde uden thalenernes plagsomme restriktioner om at de f.eks. ikke må sælge våben til barbarerne, eller pålæg om at de skal betale høje skatter for deres handel i Athaleo. Da hedonerne udmærket er klar over thalenernes holdning til dette spørgsmål, så foregår handlen meget diskret og på en måde, så hedonerne kan vaske deres hænder over hele affæren, skulle stationen komme til thalenernes kendskab. Landingsstedet er ikke vist på kortet.

Minerne

Vest for Porsica ligger et område der er rigt på jernmalm. Minedriften er ikke specielt udviklet rent teknologisk. Udvindingen foregår lidt tilfældigt, og hvor meget en mineejer kan hive ud af sin mine, bygger mere på held end dygtighed. Udvindingen af malmen foregår i gange der sjældent går mere end 30-50 meter ned. Der skal bruges masser af manuel arbejdskraft til at bryde malmen og til at skaffe træ til at forvandle malm til jern. Der bruges næsten kun ufrie til arbejdet, og minerne er endestationen for urolige og oprørske skovvilde der ikke kan tilpasse sig. Det er et hårdt, beskidt og ind imellem farligt arbejde. For at holde omkostningerne nede er mineejerne ikke altid indstillet på at bygge ordentlige understøtninger af gangene, så ulykker er hyppige. Det er hændt at aner fra de døde minearbejdere går igen, og der går historier om at man simpelthen har været nødt til at lukke ellers driftige miner på grund af vrede aner.

Stormvrede

For thalenerne er der to veje til landet i vest. Den ene går via floden der løber forbi byen Porsica, men den er svær at besejle på grund af vandfald og klipper. Der er også et pas højt oppe i bjergene. Passet rejser sig over tre kilometer op over havets overflade, og det udfordrer alle

der forsøger at passere det. Ikke bare er passet sneet til i hele vinterhalvåret, det bliver også raseret af pludselige og voldsomme storme. På klippesiderne, højt oppe på klippesiderne, kan man ane nogle bygninger af ukendt oprindelse og af den særeste arkitektur. Intet levende er nogensinde blevet observeret i bygningerne og man ved ikke hvem der har bygget dem. De få der har prøvet at klatre op ad klipperne for at nå bygningerne, har alle fejlet – og ofte på tragisk vis. For to år siden var der en mand i Porsica der pralede med at han havde fundet en hemmelig vej til bygninger, og at hans viden ville gøre ham rig – men han forsvandt pludselig, og ingen har hørt fra ham siden.

Tempelskoven

Tempelskoven har fået sit navn fordi nogen, sikkert de skovvildes barbariske forfædre, har bygget nogle templer inde i skoven. Det siges at templerne er rejst til minde for gamle og vrede guder. Templerne har stået forladt i århundreder og er nu fuldstændig overgroede. I de første år efter opdagelsen sendte thalenerne flere ekspeditioner ind i skoven. De fandt ikke noget af betydning. I stedet kom ekspeditionerne ud for ulykker, og efterfølgende døde flere medlemmer af sære sygdomme. Det er nu almen viden at templerne er hjemsøgt af vrede aner, og folk holder sig væk.

De ældstes huse: Historierne om hjemsøgelse og forbandelser er noget Sallust-familien har orkestreret for at få folk til at holde sig væk, så de kunne udforske ruinerne i ro og fred. Det har fungeret fremragende. Sallust har gennem 100 år udgravet flere templer og fundet talrige artefakter, her iblandt mange skrifttavler. Til deres store frustration har de ikke kunnet læse dem; indtil for nyligt hvor det lykkedes den unge Rubellius Sallust at knække alfabetet. Sallust kan nu læse dele af tavlerne. De ved at det ikke var skovvilde der byggede templerne, men et ældre folk. Og hvad de har fundet i teksterne, foruroliger dem dybt. Tavlerne taler om krig, morderiske Ældste og folkemord. Templerne var den sidste bastion for Yngste før det endelige nederlag til Ældste i de Sorte Bjerge. Sallust har fundet nogle krystalkugler som de mener at dem der byggede templerne, brugte til at kommunikere med andre samfund. De fleste af kuglerne er 'døde', undtagen én. For ikke at skabe panik holder de deres viden for dem selv, og Tempelskoven er deres næstbedste bevarede hemmelighed. Læs mere om Urkrigene på side 80.

Det sydvestlige Thallus

Dyssehøjene

Dette enorme område gemmer på utallige gamle dysser og templer, med resterne af en stor by nede ved flodbredden og flere mindre byer spredt i området. Byerne er umådeligt gamle. Det vides ikke hvem der har opført dem; om det er de skovvildes forfædre eller en endnu ældre civilisation. Sallust har flere gange prøvet at sende ekspeditioner til området, men er hver gang blevet jaget væk af de skovvilde. Hele området er i øvrigt tørt og udpint, og der er ikke meget liv at se.

Skeletter i skabet: Slangeklanen har i mange år arbejdet på at udforske ruinernes hemmeligheder. Faktisk har de lært ikke så lidt ved at søge i ruinerne, og deres alfabet bygger i hvert fald delvist på de gamle bygmestres. Slangeklanen er flere gange stødt på ubehageligheder der har kostet mange gode druider livet – så de har lært at gå umådeligt forsigtigt frem. Det er Slangeklanen der har overtalt de andre klaner til at jage thalenere væk, men deres syn på den sag er ved at skifte. De tror at ruinerne dækker over mørke hemmeligheder, og Slangeklanen føler at de selv er endt i en blindgyde. De kunne egentligt godt tænke sig at se om thalenere kunne kaste et nyt lys over ruinerne. Det skal bare ske forsigtigt. Meget forsigtigt.

Ildsletten

Sletten har fået sit navn efter de gule blomster der hvert forår dækker sletten så langt øjet rækker. Det er som at ride igennem et gult hav. Efter få timers ridt eller traven gennem blomsterne er bukserne dækket af et gult lag støv. Klanerne der bor på sletten, har ligefrem taget fænomenet til sig og farver deres bukser gule.

Midt på sletten står et stort gammelt tempel. Hvem der har bygget det, ved ingen, men de skovvilde der normalt undgår gamle bygninger, har taget templet til sig som deres eget. Det er omkring dette tempel at klanerne holder deres Store Tromme. På forsamlingens sidste dag dækkes templet af hundredevis af små bål og kan ses milevidt omkring.

Hvideflod

Sydvest for Thallus ligger en by, beboet af bortløbne ufrie, skovvilde og tilrejsende handelsfolk. Det sker nemlig ikke så sjældent at ufrie stikker af og vender tilbage til stepperne – kun for at opleve at de ikke længere kan finde sig tilpas i de skovvildes liv, at de er foran-

dret. Nogle af dem ender i byer som Hvideflod. Byen er en heksekedel af kulturer. Faldefærdige hytter, solide træhuse og telte står mellem hinanden. Der skændes og handles på mange sprog. Hvideflod er en offentlig hemmelighed længere ned af floden i Calliva, og der er regelmæssig kontakt. Hvideflod har det sidste år været hærget af uro da to grupper af gangstere kæmper om magten i byen; Blodbrødrenes Parti ledet af den halvblods skovvilde Milo og de Ærlige Mænd ledet af Clodius. Der har været flere sammenstød, og flere lig er blevet smidt i floden. Det er blot et spørgsmål om tid før byen eksploderer i vold.

Jerndalen

Ravneklanen har de sidste ti år arbejdet på at få startet minedrift i jerndalen, med skiftende held. Deres plan er at gøre sig selv uafhængige af hedonerne og deres jern. Det kniber lidt for ravnene at få ovnene til at fungere, og udbyttet og specielt kvaliteten er ikke som de ønsker det. Ravnene planlægger at befri ufrie fra minerne ved Porsica og overtale nogle af dem til at komme til Jerndalen og arbejde her i stedet.

De døde stemmer: Under arbejdet i dalen er ravnene stødt på nogle gange der dybt inde har nogle kunstige huler; sale der virker meget ældede. Ravnene sendte en gruppe ind for at undersøge hulerne, men gruppen kom aldrig ud igen. I stedet for at sende endnu flere krigere ind, har ravnene sendt bud efter en shaman fra Slangeklanen – og barrikaderet indgangene. Hulerne indeholder fortegnelser fra Ældste. De er mindst 10.000 år gamle.

Nyskoven

Områderne i Nyskoven er hastigt ved at springe i skov igen. Hele området var Crassus' land, men blev overrendt af de vestlige klaner efter at Aulus Lignus Crassus brændte noget af de skovvildes skove af og forsagede en af deres aners død. På bare 40 år er området blevet dækket af træer. Det virker ikke naturligt og er det da heller ikke. Beplantningen skyldes én shaman som bruger sin magi til at sætte gang i træernes vækst. Rundt omkring i Nyskoven findes små samfund: nogle skovvilde, nogle gamle thalenske bønder – og nogle blandede. Efter krigens rædsler befinder bønderne sig faktisk ganske vel for her kan de leve deres liv uden adelens indblanding. Dog savner de kontakten til resten af Thallus.

To-sind: I den vestlige del af skoven ligger der en kael der er dannet af de mange døde aner fra krigen mellem de skovvilde og Crassus. Det er en ane der består af aner fra både skovvilde og thalenere; de skovvilde vidste simpelthen ikke hvad de skulle gøre med de mange døde thalenere. Det er en sær situation som skabte en stærk ane der ligger i splid med sig selv og derfor er ikke så lidt lunefuld – faktisk på randen af at være gal. Anen bor i en samling store træer hvori der hænger både thalenske og skovvilde skjolde mellem grenene. Anen er en unik mulighed for thalenerne (spillerne) at lære hvori forskellene på deres og de skovvildes magi består.

Ravnetinderne

Dybt inde i ravnenes område rejser sig en samling høje bjerge. Gemt mellem bjergenes tinder ligger en gammel borg. Den er ikke bygget af de skovvilde, men ravnene har taget den til sig som deres egen. Det er her at de træner deres krigsledere i krigskunst. Her, afskåret fra alle dagligdagens bekymringer og fristelser, kan deres krigere stræbe efter at opnå det ypperste i krigskunst og ledelse. Det er meget imod alle traditioner, og ravnene vil gå langt for at bevare borgen som en hemmelighed – selv ikke Ørneklanen er velkommen her. Borgen er uindtagelig, specielt fordi ravnene kan komme og gå nogenlunde som de vil takket være deres bersærkere.

Store Skov

Dette er den vestlige del af Thallus' største og tætteste skov. Skovens sydlige del er uberørt af mennesker, og da dyrene her ikke føler frygt for mennesker, kan man komme ret tæt på dem. Den nordlige del bruges af både skovvilde og thalenere. Specielt de sidste vil meget gerne udnytte træerne som nemt og belejligt kan sendes ned ad floden, og der er mange tømmerlejre her. De sidste par år er en mørk skygge dog faldet over skoven; folk forsvinder sporløst, efterladende deres ting. Hele lejre er forsvundet til sidste mand. Patruljen har sendt folk ind i skoven, men ved flere lejligheder er de også sporløst forsvundet.

Skyggerne: Det er ravnene der står bag forsvindingerne. De sørger omhyggeligt for at folk forsvinder uden at efterlade sig spor. De håber at frygten vil lægge en dæmper på thalenernes hærgen i skoven – og taktikken ser ud til at virke. Fanger sendes sydpå hvor de godt nok holdes i fangenskab, men kan leve relativt frit. Det er mod Traditionen, men ravnene ser ingen anden udvej.

Sorgs Ende
Denne åbne skov er beboet af en særlig klan af skovvilde. I år 250 mødte de skovvilde thalenerne i et stort slag på Sejrssletten og led et knusende nederlag. Det blev startskuddet på en flygtningestrøm da de skovvilde flygtede for den fremrykkende thalenske hær. To ugers udmagrende march med thalenske ryttere der angreb igen og igen, førte de skovvilde længere og længere mod syd. Marchen sluttede i første omgang på Bitter Afsked-sletten hvor de flygtende delte sig i to grupper. En gruppe af krigere drog tilbage for at stoppe thalenerne. Gruppen med kvinder, børn og de gamle havde endnu to ugers udmagrende march foran sig da sletteklanerne førte dem til en sikker dal hvor de overlevende kunne starte en ny tilværelse. Her lever de i fred af jordlodder der er tilpasset til skovens træer, og små kvægflokke. Menneskene i dalen er et sammenrend af alle mulige klaner. De er ikke bundet til noget totem og har ingen bersærkere – og af samme grund mødes de med en blanding af medlidenhed og nedladenhed fra de andre klaner. Lidt på samme måde som folk ofte møder krøblinge.

Tauruspasset
Nord for Crassus' gamle jorder i Nyskoven ligger et lille bjergrigt område hvor lavadelsfamilien Taurus havde deres jorde. Taurus var en lille stridbar familie der ofte deltog i anetogter og andre stridigheder. I år 331, da en borgerkrig havde hærget mellem Crassus og Invictus, dekreterede konsulen derfor at Taurus skulle overtage kontrollen over passet, så de kunne fungerer som bufferzone. Det fungerede meget godt, i hvert fald var der ikke krig gennem passet i mange år. Da de skovvilde overrendte Crassus' jorder, reagerede Taurus ved ikke bare at beskytte passet, men at gå i krig mod barbarerne. Nok ikke det klogeste træk for Taurus faldt med Crassus. Siden da har deres fæstning højt oppe i passet ligget forladt hen. Men de senere år har fortet nord for passet reporteret om lys fra ruinerne. Flere patruljer har undersøgt sagen. Men mens nogle patruljer rapporterede at alt var tomt, er to andre forsvundet sporløst.

Tågemosen
Tågemosen ligger hvor to store floder løber sammen. Her bliver floderne bredere og vandet løber langsommere. Floden løber over sine bredder og dækker hele området. Tågemosen har fået sit navn fordi en tæt tåge af en eller anden grund ofte dækker moseområdet. Det har gjort sejlads til lidt af en udfordring, ikke mindst for Crassus da de besad Nyskoven. Hvis man vil gennem Tågemosen, er det bedst at benytte et sært slæng af pramskippere der har sejlet igennem mosen så længe folk kan huske. Det er et ludende og fattigt folkefærd af udstødte der bor ude i mosen og kun har lidt at gøre med andre folk. Folk siger slemme ting om dem; at grunden til at de kan sejle frit på mosens vande, er at de har lavet en pagt med mørke kræfter i mosen.

Centrale og nordlige Thallus

Fiskeholmene
Disse øde og vindblæste øer har kun en lidt fast beboelse. I stedet er øerne tilflugtsområde for fiskere der ikke kan nå i land. Fiskerne følger en lokal ane, den Blå Frue, som de påstår beskytter dem mod havets ulykker. Øerne bruges også som et eksil. Der er opstået den tradition at alle på Fiskeholmene står under anens beskyttelse. Folk der kommer i vanskeligheder på hovedøen, kan flygte herud og på den måde redde deres liv. Det er et fattigt og barsk liv, men nogen foretrækker dette i forhold til en ærefuld død.

Korsvejen
For snart 100 år siden hærgede en landevejsrøver vejene omkring dette kryds. Han var lidt af en personlighed, og når han fik et fedt bytte, spredte han lidt af sin rigdom omkring – sikkert for at sikre sig at bønderne ikke reporterede ham til myndighederne. Først efter tre års jagt blev han fanget. Som straf for hans opsætsighed blev han korsfæstet ved Korsvejen til skræk og advarsel – og hans plageånder holdt ham omhyggeligt i live i tre dage før han endelig opgav ånden.
Den Hvide Rytter: Røverens hårde skæbne har efterladt hans ane vred og hvileløs, og han går igen. En hvid rytter er set mange gange i området omkring Korsvejen de sidste 100 år. Nogle siger at hans genkomst er en advarsel om at nogen skal dø, men andre fortæller at ryttеren tværtimod advarer mod ulykke. Måske kan begge beretninger være sande.

Røverskoven
Denne skov har ikke fået sit berygtede navn uden grund. Gennem historien har skoven været et tilflugtssted for bortløbne ufrie, undvegne fæstebønder, desertører og andre uhæderlige folk. De har svært ved at

finde mad nok i skoven, så i krisetider går de på rov og overfalder rejsende og ensomt beliggende bondegårde. Skoven er flere gange blevet ryddet, og alle tilfangetagne hængt, men efter nogle år er skoven beboet igen. Og i disse år synes plagen at være ekstra stor. Det er efterhånden så slemt at landsbyerne og gårdene i nærheden af skoven er nødt til at rejse palisader omkring deres ejendom og sætte bevæbnede mænd til at passe på køerne. Der er flere grupper af røvere; nogle gange samler de sig i alliancer, mens de andre gange overfalder hinanden.

Slavehæren: Den undvegne ufrie Gannicus, en mand med forbløffende karisma og lederegenskaber, har slået sig op som leder af en af grupperne, og han har også vundet tre andre gruppers tillid. Han har en plan for at vinde deres frihed; han har hørt at der skulle være frie byer nede syd på, i de skovvildes områder, hvor en mand kan leve i frihed. Hans plan er at de mange overfald til sidst vil tvinge konsulen til at sende soldater ind i Røverskoven for at komme uvæsenet til liv. Gannicus er sikker på at de arrogante thalenerne vil undervurdere røvernes styrke, og hans plan er simpelthen at lokke dem i baghold for at tage deres våben, rustninger og forsyninger. Så vil han lede sin lille hær på ilmarch mod sydøst; mod friheden eller døden.

Sejrssletten

Det var på denne slette at thalenerne slog de skovvilde i det første afgørende slag i år 250. De mange døde fik bare lov til at ligge, og først mange år senere blev der ryddet op. I dag er der kun få spor efter selve slaget. Ticatus-familien har i mange år forsøgt på at få en slags monopol på sejren og har bygget et stort anetempel på pladsen. Det er de andre familier ikke helt tilfredse med, så templet har affødt en hel del kontroverser.

Vandremosen

Navnet har thalenerne overtaget fra de skovvilde. De vilde påstod at mosen var uforudsigelig og flyttede sig. Det var naturligvis et udslag af de skovvildes barbariske natur og uvidenhed – men hvad ingen helt vil indrømme er at de skovvilde formodentligt har ret – mosen flytter sig, og ingen ved hvorfor.

Velkomstøerne

Disse var de første øer thalenerne ankom til i deres flåde. Øerne ligger langt fra kysten og udsat for de farer som venter alle thalenere på havet, så på nær et gammelt tempel er øerne ubebygget og ubeboet.

Det centrale og sydlige Thallus

Bitter Afsked-sletten

Sletten fik sit navn efter at thalenerne førte anetogt mod de skovvilde i området omkring Højsletten og jog alle de skovvilde der boede i området, på flugt. Mange tusinder skovvilde drog sydøst på og op langs floden. Udmattede efter flugten gjorde de holdt på Bjørneklanens område. Her snakkede de om hvad de skulle gøre for at genvinde forfædrenes område. Snakken gik i tre dage, og folkene var bittert uenige. Der var dem der ville bekæmpe thalenerne, mens andre mente at det var bedre at drage syd på og finde en ny fremtid uden for de fremmedes rækkevidde. Til sidst opgav man at blive enige, og flygtningene delte sig op i primært de unge krigere der ville søge krigen, og de ældre og kvinderne der ville søge i sikkerhed. Det var en bitter dag da skæbnen skilte familierne, og de omfavnede hinanden uden at vide om de nogensinde ville møde hinanden igen, i dette liv eller det næste. Efter råd fra nogle udsendinge fra Ravneklanen drog flygtningene da sydvest på og bosatte sig i den dal der i dag kendes som Sorgs Ende. Resten samlede deres våben og drog nord på. Ti dage senere stod der et slag uden for det der i dag er Calliva, og de skovvildes hær blev udslettet efter en blodig kamp.

Tre Hære-sletten

I år 416 kom det til en stor krig mellem Edderkopklanen og de østlige klaner. Edderkopperne havde i længere tid infiltreret de andre klaner og havde foretaget afpres-ning, snigmord og det der var værre. Det blev erklæret at Edderkopklanen 'kæmpede som dyr', og de østlige klaner rustede sig til krig. Den sommer samlede tre hære sig til kamp på sletten og drog hærgende mod Edderkopklanen. Krigen blev nu ikke helt den succes som klanerne havde håbet på, men det er en hel anden historie.

Sangerstenen: Midt på sletten står en høj bautasten. På denne sten indhuggede de tre generaler symboler der skulle befæste alliancen, og omkring stenen dansede hundreder af skovvilde en krigsdans der skulle vække forfædrenes magi og bringe krigstogtet held. Forfædrene blev i sandhed vækket, og de har spundet en stærk magi der holder den dag i dag ind i stenen. En ed afsagt på stenen kan ikke brydes uden at det får stærke konsekvenser.

Æbledalen
I Æbledalens dybe skove bor den lille Slangeklan. Skønt de ligger klemt inde mellem de store og stolte Ørne- og Bjørneklan har de formået at holde fred med begge deres naboer i mange hundrede år. De nyder stor respekt fra de store klaner. Slangeklanen hjælper ofte med helbredelse af svære sygdomme og fungerer ind imellem som forligspart når bjørnene og ørnene tørner sammen – og så kender Slangeklanen til stærk og dyb magi – hvilket begge de to store klaner har oplevet på den hårde måde.

Vintersten
Langt oppe i disse forblæste og utilgængelige bjerge har Slangeklanen landsbyer bygget på terrasser op ad bjergenes sider. Det ligger langt fra de skovvildes natur at bo på denne måde, men på den anden side er Slangeklanens territorium lille, så det er en almindelig antagelse at Slangeklanen må udnytte alt land hvor de kan. Det er dog sigende at mens de andre klaner er velkomne alle steder i lavlandet, så får de en kølig modtagelse oppe i højlandet – og lades aldrig alene. Det skyldes at det er her at Slangeklanen har deres biblioteker, magiske skoler og værksteder gemt af vejen, og det er her de undersøger fortiden.

Ventende ørn
Denne skov er opkaldt efter en af Ørneklanens store spirituelle ledere, Ventende Ørn. Han var en kriger der efterhånden havde opnået lidt af et ry som en kriger der levede livet stærkt. Han blev gift med en ung kvinde som han elskede højt. En sommer mens han var på togt, ramte ulykken ham. Hans bedste ven faldt på slagmarken, og hjemme blev hans gravide hustru trampet til døde af familiens køer. Ventende Ørn blev hjerteknust, og han trak sig tilbage til skoven for at tænke over sit liv. Her levede han som eneboer. Tre år senere kom han gående ud af skoven som en forandret mand. Som han sagde, så havde han vundet kampen på slagmarken, men tabt livet. Han kæmpede stadig som kriger når det var nødvendigt, men han slog aldrig igen med et våben. I stedet kastede han sine modstandere af sadlen; tre i det første slag han var med i. Efterhånden fik han stort ry for sit mod og sin visdom. Ventende Ørn prædikede at kamp skulle føres med respekt og barmhjertighed – for livet er kort, og lykken kortere. Han blev hørt, og de skovvilde tog hans traditioner op. Unge krigere begyndte, før de trådte ind i de voksnes rækker, at løbe til skoven Ventende Ørn og tilbage igen, med lidt eller slet intet mad; de måtte leve af det de fandt undervejs. Interessant nok har ikke bare de skovvilde, men også Patruljen taget traditionen op. Det er et indvielsesritual før rekrutter efter to års prøvetid for altid afsiger deres løfte og bliver en af Patruljens veteraner. Dette ritual er noget de holder hemmeligt for udenforstående da de meget rigtigt føler at det ikke noget almindelige thalenere vil kunne forstå.

Sangerdyb
Inde i skoven Sangerdyb lever den mystiske og smukke Huldreklan. Det er som om skoven har taget form efter klanen der lever her. Skoven er altid dramatisk. Dele af skoven er åben og lys, ofte med små søer, klipper og vandløb der danner scener af umådelig skønhed. Andre dele af skoven består af umådeligt høje træer, vilde klipper og brusende vandløb. Huldreklanen tager imod alle unge der stikker af for kærlighedens skyld, og på grund af dette er klanen nok den der er mindst bundet af gamle traditioner, totems og vaner.

Sortehøjene
I disse høje findes utallige dysser og gravpladser hvor de skovvilde har begravet deres døde gennem århundreder. Der findes også andre gravpladser og templer af meget ældre dato. Hvem der har lavet disse høje, ved de skovvilde ikke med sikkerhed, men de har sagn og historier om et folk der levede i det der i dag er den østlige del af Thallus, mange hundrede år før de selv kom til disse kyster – og at det er dem der har bygget disse ældgamle templer. Hele området er tabu for de skovvilde, og de kommer her kun for at gravlægge deres døde. Der fortælles mange historier omkring bålene om folk der har fået en grufuld skæbne ved at rode op i ting som de burde have ladet ligge – selv Edderkopklanen synes at have en sund respekt for området og de hemmeligheder dysserne måtte gemme på.
Skeletter i skabet: Edderkopklanen har omhyggeligt sørget for at højene har fået et dårligt ry. Det skyldes at de i højene ikke bare begraver deres døde, men også binder aner til statuer så de stadig kan trække på deres visdom. En praksis som alle de andre klaner ville anse som vederstyggelig, og som formodentligt ville udløse endnu en krig.

Nordøstlige Thallus

Fagredal

I kontrast til sit smukke navn er denne ensomme og forblæste egn alt andet end smuk. Jorden er sandet og tør og egner sig lige dårligt til kornavl og kvægdrift. Den nærliggende skov er mørk og dyb. Bønderne er fattige og kuede. End ikke skovdrift er særligt givende for der er ingen store floder til at transportere tømmeret væk på. Egnen fik sit navn efter at Flaccus slog den østlige Ulveklan i et slag og jog dem væk fra området. I et forsøg på at lokke driftige folk til prøvede man at sprede ordet om nyt land. Nu virker det mest som om Flaccus har opgivet området.

Himmelspyd

Højst mod nord rager ét bjerg op over de omkringliggende bjerge og stræber mod himlen i trodsig foragt mod jordens favntag. Det er ikke nemt at komme til bjerget, og selv om thalenerne er nysgerrige, er det kun blevet til en enkelt ekspedition. Den prøvede at bestige bjerget, men måtte vende om da en lavine dræbte halvdelen af ekspeditionens deltagere. Stenprøver som de overlevende havde med hjem, viste tegn på sølv, kobber og flere andre spændende metaller, så det er muligt at man vil prøve igen. Flaccus har i hvert fald luftet tanker om at nærme sig bjerget fra søsiden; et forslag som familierne Balbinus og Caelius forbitret har modsat sig da de mener at hvis der er noget af værdi i bjergene, så tilhører det dem; de har dog ikke selv gjort forsøg på at udvinde metaller.

Den sidste bastion: Det er meget godt at ingen har gjort forsøg på at åbne Himmelspyd op for udvinding for Himmelspyd gemmer på det sidste samfund af Yngste. Der har de levet i 1.000 år; i angst for at de skulle blive opdaget af Ældste. Resterne af Yngste er en sølle flok der er blevet gale af paranoia. Det gør dem ikke mindre farlige. De er angste for at blive opdaget og vil slå til med overdreven magt mod alle som de forestiller sig vil afsløre deres hemmelige skjul.

De sovende kæmper

Over en strækning på ti kilometer står flere hundrede kæmpestore ansigter hugget ud i sten og skuer mod syd. Hver statue er mellem fem- og otte meter høje. Ingen ved med sikkerhed hvem der har bygget dem. De skovvilde påstår hårdnakket at statuerne har 'stået der altid', og at de vogter mod en mørk fjende fra sydøst.

Østvejen

Vejen mod øst fører til Al Maluk, et udtørret og forpint land beboet af tavse og hårdføre nomader. De første tre århundreder havde malukkerne intet at gøre med thalenerne, men de sidste 100 år er kontakten gradvist øget, og handelen er kommet i gang. Kontakten er nu noget ensidig: Ingen fremmede er velkomne i malukkernes land, og handelsfolk bliver ofte bytte for banditter. Af samme grund ved den almindelige thalener kun meget lidt om malukkerne og deres sære skikke: at de bor i telte og bevæger sig på hesteryg eller dromedarer, at malukkerne gemmer deres kvinder væk, enten i deres mørke telte eller bag lag af tøj som dækker kvinderne fra top til tå (tænk at gifte sig med så hæslige kvinder), og at de ikke vil røre thalensk eller skovvildemad.

I mangel af viden løber der alle mulige sære rygter: at malukkerne ingen aner har og kun én gud, at de ofrer børn i grusomme ritualer, at deres land blev ramt af samme katastrofe som Etrurian, og at de drikker deres dyrs blod i stedet for at spise almindelig mad. De fleste thalenere ser på malukkerne med lige så stor mistro som på hedonere – men vil gerne købe de varer som de kan tilbyde; specielt krydderier som udretter mirakler for maden.

Sydøstlige Thallus

Lerby

Mod øst ligger den frie by Lerby. Byen bebos af bortløbne ufrie og fæstebønder samt thalenere i eksil. Lerby er meget domineret af thalensk kultur og minder mest af alt om en fattig thalensk provinsby. Byen ligger langt fra floderne, så handlen er næsten ikkeeksisterende. Da byen frygter et angreb fra thalenerne, er de ved at bygge en jordhøj med komplet palisade omkring byen.

Askedal

Som navnet mere end antyder, så er Askedal et trøsteløs sted. Det ligner mest af alt et landskab der har været hærget af brand. Alle planter er udpinte og udtørrede. Dyrene der lever i dalen, er skravlede og sygelige at se på. Der ligger en række ruiner oppe ad bjergsiderne og en brolagt vej som fører nordøst på, og som tavst vidner om en glemt civilisation. Askedal er resultatet af krigen mellem Yngste og Ældste. I dalen lå en stor og trivende by som var et af de første ofre i krigen. Beboerne døde af pinefulde rædsler der først ødelagde afgrøderne, ramte husdyrene med sygdom, og siden ramte beboerne selv.

Rullende Torden
Denne dal er et andet kampområde fra krigen mellem Yngste og Ældste. Dalen var scene for Yngstes sidste store modangreb hvor de tog de mest grusomme magiske kræfter i brug for at slå igen mod deres ærkefjende – men deres anstrengelser og ofre var forgæves. Siden slaget har vild magi været løs i dalen, og det kommer ikke mindst til udtryk i lunefulde og voldsomme vejrfænomener. Men andre og mørkere overraskelser gemmer sig i dalens forvredne klipper.

Drømmenes sø
Midt i Edderkopklanens land ligger denne enorme sø. Det er som om søens vand opfører sig lunefuldt; snart er vandet i oprør, og vinden pisker overfladen til skum, og snart er søen blikstille, og vandet skvulper dovent mod søbredden. Edderkopklanen ser på søen med stor respekt. De efterlader ofre ved søens bredder og fisker ikke i den.
Porten: Søen gemmer på mange og sære magiske kvaliteter. Først og fremmest er søen en direkte adgang til Det Grå. Svømmer man ned i søens mørke vand på det rigtige tidspunkt, vil man gradvist svømme ind i Det Grå, og derfra er der adgang til resten af åndeverdenen både med krop og sjæl. Drømmenes Sø er også Edderkopklanens kontakt til Havheksen da søen har direkte adgang til havet. De ofrer til hende (dog er de forsigtige med aldrig at ofre sjæle) og får gaver til gengæld; en gang imellem ligger der gaver som Havheksen har taget fra skibe hun har sunket, og som hun selv ingen brug har for; våben og rustninger er f.eks. gaver som Edderkopklanen sætter stor pris på.

Marekløften
Denne dal har et uheldsvangert navn, og det er ikke uden grund. Det er nemlig til denne dal at Edderkopklanen forviser alle deres utilpassede individer og deres magiske fejltagelser, i håb om at de her vil dø en stille død, og at deres aner ikke vil kunne finde tilbage til klanen igen. Anen kunne føle trang til at hævne den hårde skæbne som klanen har dømt dem til. Af samme grund har Edderkopklanen malet en slags labyrint ved dalens indgang; så anerne farer vild og sendes tilbage til deres hårde ensomme skæbne.
Oldingen på Bjerget: Korruptionen og ondskaben ligger dybere end hvad selv Edderkopklanen måtte frygte. Lidet ved de at der er opstået et slags parallelsamfund i dalens mørke skygger. Overlevende forviste har gennem årene samlet sig om en figur de kalder for Oldingen på Bjerget; en ældgammel matrone der overgår alle i snedighed, magisk kunnen og galskab. Hun har spundet tråde der går tilbage til Edderkopklanens samfund. De Ældste er ved at vågne, og for år tilbage mærkede de den forvredne magi der var sluppet løs i dalen. De tog kontakt til de gale og havde held til at vinde Oldingen på Bjerget for sig; det lærte de meget af, og de er ved at infiltrere Edderkopklanen via dem.

Hvideskov
Skoven deler Edderkop- og Flagermusklanen områder. I skoven gror høje hvidbarkede træer med tætte trækroner, så hele skovbunden ligger i konstant halvmørke. Der er tyst og dunkelt i skoven med sky dyr der flygter hvis de fornemmer mennesker i nærheden. Kun en gang imellem skærer et fortvivlet skrig gennem stilheden når et byttedyr bliver offer for næb og klør.

Skyggen
Skyggen er den mest private del af Edderkopklanens land, hvor kun de selv får lov til at færdes. Her holder edderkopperne deres magiske ritualer og brygger deres mest infame miksturer, langt fra andre skovvildes opmærksomhed. Hvis Edderkopklanen nogensinde lider nederlag, vil de uden tvivl fortrække hertil og planlægge deres hævn. Trods det lidet flatterende navn er Skyggen en langt mere åben, solrig og imødekommende skov end Hvideskov.

Lokaliteter der ikke vil blive beskrevet

Disse lokaliteter vil ikke blive beskrevet denne eller i eventuelle senere udgivelser:
Provinsbyen Chalcis: En provinsby i den nordøstlige del af Thallus.
Gamsbjerg: Et bjerg inde i Edderkopklanens land i den sydøstlige del af kortet.
Vindhøje: Nogle høje øst for Porsica i den nordvestlige del af Thallus.
Ormeskoven: En gammel skov i den nordøstlige del af kortet.
Tvillingerne: Et højt tvillingebjerg lige nord for Østvejen.
Borgen: En nu (måske) forladt borg bygget af en gal adelsmand. Den ligger lige syd for Røverskoven.
Åndemosen: En stor mose lige sydøst for Drømmenes Sø.

Kapitel 9

Urkrigene

Krige og folkemord er ikke noget nyt på Maris. Glemt i fortidens tåger er flere voldsomme opgør mellem stolte folkeslag. Det er krige som efterlod store dele af Maris som en ødemark og udryddede civilisationer. Rundt omkring i landskabet ligger ruiner som et tavst minde. Ruiner der gemmer på forunderlig indsigt i livets hemmeligheder og navnløse rædsler – for de to går hånd i hånd. Ve dem der graver i fortidens hemmeligheder.

Den første store krig fandt sted for 15.000 år siden. Den gang herskede der to store civilisationer på Maris. De to Ældste samfund overgik næppe hinanden i storhed, viden og kultur. Begge havde de opnået stort set hvad man kunne hvad angik i at få i indblik i skabelsens mysterium. De mestrede magiens væsen og kunne udvirke nærmest mirakler. De to civilisationer blev opmærksomme på hinanden, og et møde kom i stand. Det blev ikke starten på et varmt venskab. I stedet så de på hinanden med mistro, frygt (selv om de ville være de sidste til selv at indrømme dette) og afsky.

Nu skulle man tro at det faktum at de herskede på hver deres kontinent, ville fremme en lev og lad levementalitet, men sådan gik det ikke. De begyndte at spionere mod hinanden, opdagede de andres spionage og iværksatte stadigt stærkere modforholdsregler der igen affødte stadigt mere kontante svar. Snart eskalerede stridighederne til åben krig. Medlemmerne af de to civilisationer levede længe og fødte kun sjældent børn – derfor skabte de yngre og mere potente racer der levede kortere og ynglede vellystigt. Dem brugte de som soldater i deres krige. Krigen varede i århundreder med træk og modtræk, og den ene race blev langsomt skubbet tilbage og afskåret fra ressourcer. I desperation skabte de et magisk dommedagsvåben, frembragt under de hæsligste ritualer. Tusinder af deres egen befolkning blev ofret, udvalgt efter et lotteri. Da våbenet var færdigt, tøvede de kun lidt med at anvende det. Våbenet udryddede deres modstandere totalt, sammen med det halve af det kontinent de boede på. Støv blev kastet op i atmosfæren, og en vinter der varede i 200 år lagde sig over Maris. Store områder blev dækket af metervis af is. Udmattede af krigen gemte de få overlevende sig dybt under jorden. De lagde sig i en drømmeløs søvn der ville vare i tusinder år, trygge i visheden om at kun de var tilbage. Mens de sov, kom planeten sig langsomt. Naturen vendte gradvist tilbage. Deres gamle slaverace, som de havde overladt til sig selv for at dø af kulde, overlevede med nød og næppe. Efter at varmen kom tilbage, så trivedes de igen, frigjort af slaveriets lænker. De spredte sig og skabte deres egne civilisationer. Menneskeracen som vi kender dem, blev født.

En af de mere succesfulde stammer af mennesker beboede det der i dag er Thallus. Det var for 1.000 år siden. Mod øst og syd levede der barbariske nomadestammer, men de var ikke nogen trussel mod en stadig mere sofistikeret civilisation. De Yngste gravede dybt og kiggede mod stjernerne og lærte magiens mysterier at kende. Selv Det Grå var ikke fremmed for dem, og de gjorde store fremskridt. Mod sydøst lå de Sorte Bjerge hvor Ældste stadig lå slumrende mens de ventede på at jorden blev parat til dem igen. I deres mørke haller gik alarmer i gang, og medlemmer af Ældste blev vækket af deres dybe søvn. Da de så hvad der var sket i deres fravær, blev de grebet af rædsel. Det var kun et spørgsmål om tid før deres kreaturer ville være en alvorlig trussel mod dem selv. Forbitret gik de i gang. De sendte spejdere ud der bortførte Yngste og førte dem tilbage til de Sorte Bjerge. Fangernes sind blev 'lænket', og kroppene sendt tilbage til deres folk for at spionere. Langsomt prøvede Ældste at infiltrere og overtage deres tidligere slaver. Det var næsten allerede for sent da Yngste blev klar over faren.

Yngste slog øjeblikkeligt igen. De jagtede ubønhørligt overtagne borgere til døde, og tog kampen op. Ældstes magt var forfærdende, men de var også svækkede

på grund af deres lave antal og svage efter deres lange søvn. I stedet for det totale overraskelsesangreb startede i stedet en ny forbitret krig der varede i årtier. Der blev kæmpet frem og tilbage med magiske angreb, og Ældste blev presset tilbage til deres bjerge. De bryggede på et nyt supervåben, men en magisk barriere, det der i dag er kendt som de Sovende Kæmper, forhindrede deres angreb. Så trådte en redningsmand frem fra Ældstes rækker. I stedet for et lammende angreb med et supervåben, som det de havde brugt i deres krig mod rivalerne, foreslog han at de skulle bruge de mindste skabninger som soldater i krigen. Væsner så små at de ikke var synlige for øjet. Bakterier og mikrober der levede skjult overalt i naturen og uset kunne snige sig ind på Ældstes fjende.

Den første pest ramte afgrøderne og lammede Yngstes samfund. Uro og forvirring spredte sig, så Yngste var svækkede da den næste pest ramte dem selv. De syge havde været smittebærere i måneder før sygdommen brød ud og slog deres værter ihjel under de værste pinsler. Resultatet var totalt ødelæggende. Yngste, vanvittige af rædsel, var desorganiserede og kunne ikke stå imod. En for en blev byer lagt øde og bastioner tavse. En lille gruppe af Yngste overlevede nedslagtningen og fortrak ned i jordens dyb for at gemme sig for deres skjulte fjende, men Yngste var udslettet som civilisation. Mange fra Ældste var udmattede og gik i dvale igen – men de begik ikke samme fejl igen. De lod enkelte observatører være vågne, så deres evigt åbne øjne blegt kunne iagttage verdenen. Hadefuldt iagttog de hvordan de skovvilde drog ind og overtog Thallus, og hvordan etruierne kom sejlende og slog sig ned ved kysten. Koldt og beregnende har de lagt deres planer. De er for svage til endnu en åben krig. I stedet vil de prøve at slavebinde de skovvilde og bruge dem til at overvinde og binde thalenerne. Denne hær af nye slaver vil de bruge til at genopbygge deres civilisation.

Således står situationen; i bjerget Himmelspyd i nordøst overlever den sidste rest af Yngste. Dybt paranoide har de gemt sig, mens de leder efter deres fjende. De er blevet meget klogere, og de er ved at infiltrere thalenerne. Ikke mindst Ticatus, og lavadelfamilierne Balbinus og Caelius. I de Sorte Bjerge, lige sydøst uden for kortet ved Marekløften, lurer Ældste. De har infiltreret dele af Edderkop- og Flagermusklanen og er ved at liste sig ind på Huldraklanen. I mellem de kæmpende står spilpersonerne og deres familier. Hvad der er lagt kimen til, er en fantasy-horror-kampagne inspireret af H.P. Lovecrafts *At the Mountains of Madness* og hele hans Call of Chtulhu-univers.

Der er mange ruiner i Thallus med spor efter Ældste og Yngste. Disse kan du bruge hvis du selv vil bygge en fantasy-horror-kampagne op:

Ioannina: Byen er bygget oven på ruinerne af en Yngste-by – i nogle tilfælde er sten genbrugt i bygninger og bymuren.

Ludica: Lige øst for Hundemosen ligger ruinerne af en Yngste-by godt gemt inde mellem skovens træer.

Stormvrede: De Yngstes gamle bastion mod barbarerne i vest. Borgen ligger utilgængelig på en klippeside, men en person har muligvis fundet en hemmelig passage derop. Hvem ved, måske brugte Yngste også stedet til at lave eksperimenter på deres barbariske fætre?

Tempelskoven: De Yngstes templer og læreinstitutioner med en mindre by omkring. Sallust er ved at udgrave dem. Et godt udgangspunkt til at starte en Urkrigen-kampagne.

Dyssehøjene: De Yngstes begravelsesplads. De døde blev begravet med mange gaver og hemmeligheder – og unævnelige væsner til at holde gravrøvere ude.

Ildsletten: Midt på sletten ligger et stjerneobservatorium som Ældste har opført. Hvad sker der mon når Stjernerne Står Ret på Himlen?

Jerndalen: Et af Ældstes hemmelige arkiver hvor de begravede 'back-ups' af deres viden.

Ravnetinderne: En fæstning for en Ældste-overherre.

Tågemosen: En anden af Yngstes byer ligger sunken og glemt ude i denne uheldsvangre mose.

Vintersten: De Yngstes sidste overlevende gemmer sig her i et selvvalgt fængsel. Her planlægger de deres genkomst.

Sortehøjene: Begravelsesplads for Yngste og rester af en tempelby.

De Sovende Kæmper: En magisk barriere som Yngste byggede mod Ældste. Den er stadig aktiv, og sære ting sker i dens nærhed.

Store Skov: Gemt inde i skoven, lige syd for Stille Vind, ligger ruinerne af en af Yngstes største byer. Et ulykkeligt sted hvor Yngste aner stadig huserer.

Askedal: Ruinerne af en af Yngstes største byer. Et uhelligt og foruroligende sted.

Rullende Torden: En gammel kampplads fra krigen. Vilde, grusomme magiske kræfter er stadig på spil her.

Marekløften: De Ældstes tamme og bindegale forviste fra Edderkopklanen lever i denne dal.

Kapitel 10

Provinsbyen Ludica

I dette afsnit finder du en beskrivelse af provinsbyen Ludica. Det er tanken med kampagner i Familie & ære at spilpersonerne starter som forholdsvis ubetydelige personer i den livlige provinsby. Efter at de har spillet nogle scenarier og har fået afdækket nogle af de hemmeligheder som Ludica gemmer på, udvides spilpersonerne operationsområde til at omfatte hele Thallus og de skovvildes lande. Her kan spilpersonerne så møde nogle af rigets vigtigste personer, nogle af de store familiers pater familia, f.eks overhovederne Thomis Flaccus eller Stanex Sallust, eller nogle af deres modstandere hos de skovvilde, f.eks. Cadeyrn Flammende Bjørn eller Tadc Blå Frakke. Spilpersonerne får nu større og vigtigere opgaver der har betydning for hele rigets ve og vel, og bliver involveret i borgerkrigens beskidte optakt. Ludica kommer til dels til at fungere som en relativt sikker base for spilpersonernes rejser, og dels bruges byen som motivation for at spilpersonerne involverer sig i borgerkrigen, nemlig den at de skal redde deres lille, fredelige provinshul fra de værste af borgerkrigens følger.

Ludica er en større provinsby med godt 3.000 indbyggere som ligger i den sydlige del af Thallus, på grænsen til de skovvildes lande. Provinsbyen lever af landbrug for området omkring Ludica er velegnet til dyrkning af korn. Men også handel med de skovvilde betyder meget. De skovvilde har ikke har adgang til selve byen, men sætter deres telte lige uden for bymuren hvor de bor mens de er her for at handle.

Oprindeligt lå Ludica lige ved floden, men placeringen i nærheden af Hundemosen gav mange problemer med myg og deraf følgende infektioner og sygdomme om sommeren. Jorden var så sumpet at husenes fundamenter satte sig så husene blev vinde og skæve og i flere tilfælde sank sammen. I år 429 tog byrådet den raske beslutning at flytte byen til dens nuværende placering. Mange af husene i den gamle by blev kannibaliseret for sten til at bygge nye huse med, men den gamle by ligger stadig som en ruinby, omend den er i stærkt forfald. Det virker som om at ikke alle af anerne er flyttet med til den nye stad; i hvert fald er der blevet reporteret om lys i nogen af vinduerne i ruinerne.

Da det meste af Ludica er opført på samme tid og ikke vokset 'naturligt' frem gennem årene, kunne bygherrerne indrette byen efter alle de klassiske thalenske idealer. Byen er derfor meget nydeligt indrettet med lige veje og kvarterer opdelt i pæne kvadrater. Ludica har kloakering næsten overalt, alle hovedvejene er brolagte, og der er gode brøndboringer. Lugten af storby er derfor ikke så slem, selv ikke om sommeren, og epidemierne holdes nede. Byen trækkes ofte frem som lidt af en mønsterby, mens mange andre mener at byen er lidt af et kedeligt provinshul.

Lavadelsfamilien Escallus sidder tungt på provinsbyen. De tabte deres oprindelige landområde til Flaccus under borgerkrigen i år 266 da familien havde taget parti mod konsulatet og blev erklæret for landsforrædere. Escallus flygtede til Ludica med deres formue og købte sig indflydelse der. I løbet af mindre end 50 år sad de på en betydelig del af handlen og har siddet på borgmesterposten og i mange af byens håndværkerlav lige siden. Al den blanden sig i handlen har gjort nogen skade på Escallus-familiens ry, men har på ingen måde skadet deres formue.

Ligesom de andre store provinsbyer nyder Ludica godt af købstadsrettigheder og er selvstyrende i de fleste anliggender. Alle de store adelsfamilier er repræsenteret i byen med deres huse. Alle er velkomne, overraskende nok også Flaccus, men de store familier må lide den tort at betale skat til byen. Alligevel er handlen så lukrativ at det godt kan betale sig.

Steder i Ludica

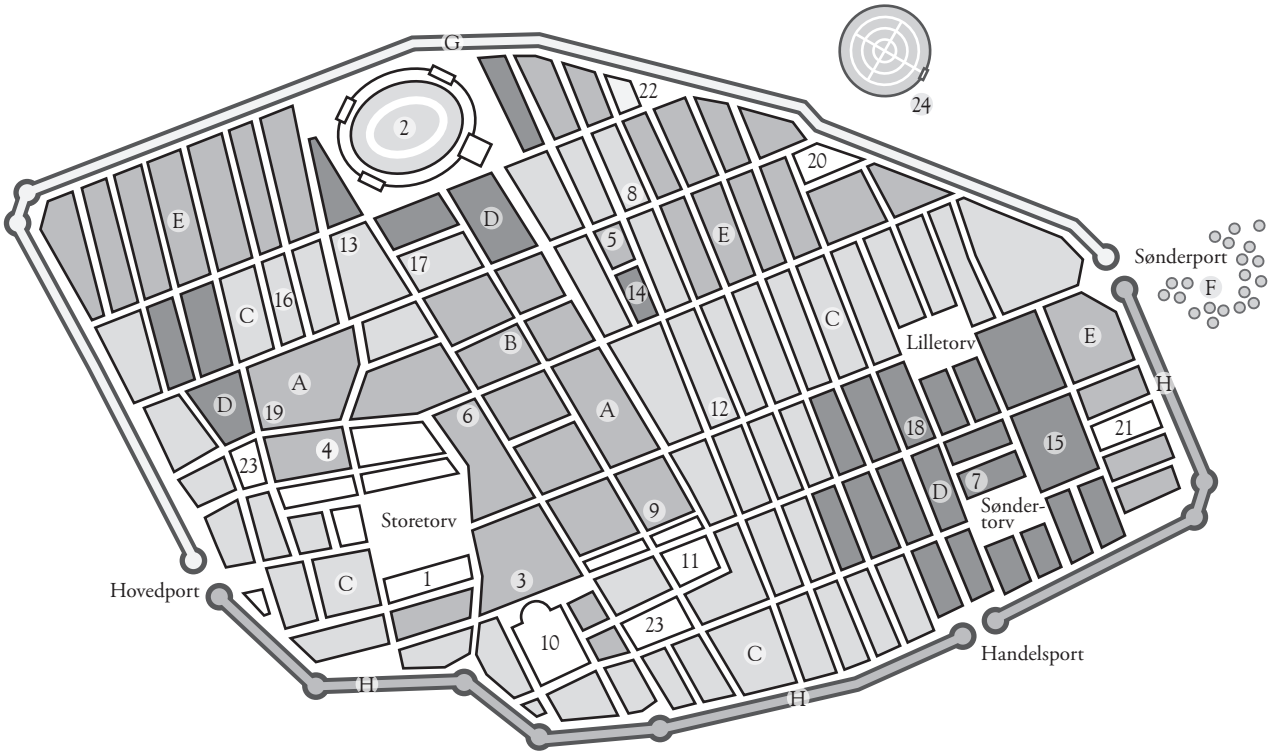
Hovedporten: Indgangen til byen er åben fra solopgang til solnedgang. Den bevogtes nidkært af seks byvagter og en repræsentant fra rådhuset for skatteindkrævningen her er en af byens hovedindtægtskilder.

Store Torv: Store Torv er byens officielle forum. Pladsen er brolagt, og på midten er der en stor, rund kolonnade med søjler der giver skygge i middagsvarmen. Selve pladsen er omkranset af byens officielle bygninger og et par af byens store paladser. Der er et rend af mennesker på pladsen hele dagen, og små boder sælger mad. To gange om måneden holdes der et stort marked for byens bedre borgere hvor der handles livligt med forbrugsvarer som stof, husgeråd, og luksusvarer fra nær og fjern.

Sønder Torv: Byens andet store torv bruges mest af byens håndværkerfamilier. Det er ikke helt så fint som Store Torv, men byens tre store lavsbygninger støder op til det. De har betalt for stenbelægningen og de statuer der udsmykker torvets ene side. Der afholdes torvedag hver onsdag og lørdag.

Sønderporten: Den anden port til byen bruges primært af småfolk. Også denne port bevogtes, og skatter indkræves. Tonen er mere rå og hjertelig her, og der er ofte larm og ballade. Lige uden for porten ligger arealer som er sat af til indhegninger for dyr og en teltplads som de skovvilde kan benytte.

Bymuren: De sidste mange år har Prinsen arbejdet ihærdigt med at få opført en bymur omkring Ludica. Byen ligger ikke så langt fra barbarernes lande, og folk husker meget vel hvad der skete ikke så langt fra byen for 40 år siden, da de vilde fordrev Crassus fra deres lande. Bymuren er endnu kun halv færdig. Resten er en høj jordvold med en træpalisade for oven. Der bygges med rasende fart på muren, og der færdiggøres cirka 100 meter mur om året.



A) Rigmandskvarter. B) 'Det gyldne kløver', rigmandskvarter. C) Middelstand kvarter. D) Handelskvarter. E) Fattigkvarter. F) Skovvilde lejr. G) Bymur af sten. H) Byvold med palisade.

1) Rådhuset. 2) Stadion. 3) Escallus' Palads. 4) Invictus' palads. 5) Ticatus' palads. 6) Appius Flaccus' hus. 7) Sextus Postumus' hus. 8) Lucius Crassus' hus. 9) Gaius Sallusts hus. 10) Gudernes Tempel. 11) Anernes Hus. 12) Det blå bånd. 13) Grippas fægteskole. 14) Markedet. 15) Skindhuset. 16) Rosenhaven. 17) Vinstokken. 18) Den røde hane. 19) Nymphaea sociale klub. 20) Patruljens barak. 21) Sygehuset. 22) Fængslet. 23) Kornlagre. 24) Gravpladsen.

Fængslet: Fængsler bruges normalt blot til at indespærre folk indtil retssagen. Folk straffes med fysisk afstraffelse, henrettelse eller eksil – langtidsindespærring er ikke en luksus man tager sig råd til. Ludica er ikke meget for slaveri – de skovvildes lande ligger lige syd for byen – men billig arbejdskraft er ikke at fornægte når man har ambitioner om at opføre en bymur. Derfor har byen bygget et fængsel til fanger som om dagen arbejder på bymuren, og som om natten er indespærret her. Fængslet er opdelt i to dele: en afdeling til lokale som primært bruges som gældsfængsel, og en anden afdeling til langtidsfanger der er dømt for tyveri, mord og anden vold.

Rådhuset: Ludicas rådhus er relativt nyopført. Bygningen er ikke prangende efter den nyeste mode, men er en mere praktisk bygning uden for meget pjat. Indmuret på rådhusets mur er fem store bronzeplader hvor byens love og købstadsrettigheder er slået op. Borgerskab er ikke noget man tager let på i Ludica, og man værner nidkært om byens rettigheder.

Gymnasiet: Byens stolthed er det stadion man er ved at lægge sidste hånd på. Det bliver et imponerende sted hvor byens bedre borgerskab og adelsfolk kan dyrke lidt motion og efterfølgende gå i sauna og tage en kold skyller i badestuen mens de drikker et glas vin og diskuterer handel og politik med andre af byens borgere. Rundt omkring sportspladsen sidder lærere og underviser grupper af elever. En gang om året afholdes en sportsfestival med konkurrencer i forskellige former for atletik. Det er alt sammen meget pænt og absolut kun for byens mellem og overklasse.

Kornlagrene: Kornlagrene indeholder rent uofficielt byens nødforsyning af korn. Lagrene bygges op ved at mange skatter betales i korn, men også ved at handelsfolk tvinges til at opbevare en del af deres korn her. Efterhånden som kornet bliver gammelt, sælges det eller gives bort til de fattige. Kornlagrene er en af Prinsens mindre populære tiltag – selv om alle nok i det stille vil medgive at det giver byen en vis tryghed.

De to fægteskoler Det Blå Bånd og Grippes: Alle mandlige adelige og borgere bør kunne forsvare sig, men de færreste har lyst til at lære sig kunsten sammen med den almene hob i familiernes hære. Hvad gør de så? De går på fægteskole hvor de lærer at slås med sværd, at bryde og at bokse. Fægteskolerne er i bund og grund varmestuer for adelens og det bedre borgerskabs dovne sønner og døtre der ikke har noget bedre at foretage sig. Naturligvis afskyr eleverne på de to skoler hinanden, og rivaliseringer og dueller er, trods Prinsens skarpe advarsler, hyppige foreteelser. Det Blå Bånd er støttet af Flaccus, mens Grippes fægteskole er støttet af Invictus og Ticatus.

Patruljens hovedkvarter: For nogle år siden inviterede Ludica Patruljen til at opslå et hovedkvarter i byen og gav endda både grunden og byggematerialer kvit og frit. Patruljen bruger hovedkvarteret som et sted hvor dens soldater kan tage hårdt tiltrængt orlov og nyde nogle af 'storbyens' glæder. Ludica sikrer sig til gengæld at byen har Patruljens velvilje, og at der altid er en håndfuld kompetente soldater ved hånden.

Lille Torv: Om dagen er torvet fyldt med boder og sælgere der primært har byens fattige og lavere borgerskab som kunder. To gange om måneden hegnes torvets midte ind, og der afholdes gladiator- og dyrekampe. Det er en folkelig affære der som regel nydes med masser af fedtet mad og billig øl. Det er hovedsageligt mænd der samles til det blodig skuespil, og ingen anstændig kvinde vil ses på dette sted.

Invictus' Palads: Invictus' bygning er primært et pragtpalads for familien driver ikke meget handel i byen. Det er en åben, smuk bygning bygget i lys granit og med to indre haver – bygget til at vise beboernes magt og rigdom til omverdenen. Invictus har ikke opført det selv. De købte for 40 år siden Crassus' nyopførte palads efter familien mistede sine lande til de vestlige skovvildeklaner. Ikke bare siges det at Invictus udnyttede Crassus' ulykke til at presse prisen helt ned i bund, men de har heller ikke fjernet alle de små Crassus-våbenskjolde som findes indhugget rundt omkring på bygningen og skåret ind i træværket – en diskret måde at vise deres overlegenhed for omverdenen.
Rotter i væggene: Invictus skal nu ikke prale for meget for allerede dengang havde Crassus en vis hang til hemmeligheder. Der er tunneller ind i bygningen og flere gange i mure og lofter, og Crassus har i mange år kunnet snige sig ind og overhøre Invictus' forretninger.

Ticatus' 'palads': Ticatus' hovedkvarter i byen er en kedelig bygning i to etager, med tykke mure og små

vinduer. Bygningen minder mest om en fæstning, og den vil faktisk kunne indrettes til en sådan meget hurtigt. Ticatus har fået strenge påbud af Prinsen om ikke at bruge deres bygninger hverken som udgangspunkt for anetogter eller til at opbevare de skovvildefanger som de måtte have taget. Prinsen vil ikke provokere de skovvilde til et angreb på byen; det kan godt være at thalenerne foretrækker at glemme det, men han husker udmærket hvad der skete med Crassus.

Escallus' palads: Escallus byggede dette lille, men fine palads til dem selv da byen blev flyttet. Paladset ligger nydeligt lige over for byens tempel. Både paladsets relative prægtighed og beliggenhed er naturligvis en torn i øjet på storfamilierne som mener at Escallus puster sig op til en status de ikke burde have.

Skindhuset: Denne ret store bygning kaldes sådan fordi meget pelsværk og skind handles og aktioneres her. Reoler fra gulv til loft er fulde af pelse fra ulve, ræve, bævere og mink, og der ligger bunker af skind overalt. Der er en meget ubehagelig lugt af ubehandlede skind, og fluerne svirrer omkring. Handelsfolk og købmænd går rundt og føler på varerne mens aktionæren i den ene ende af rummet råber tal og priser op fra sit høje podium. Køberne nikker deres bud og brummer billigende når én gør et godt køb. Det er absolut kun et sted for indforståede der kender branchen. Omkring skindhuset ligger mange varehuse, og arbejdere bakser vogne med skind frem og tilbage.

Markedet: En anden af Ludicas stolte byggerier er et delvist overdækket marked hvor man kan købe kød, fisk fra floden, grøntsager og mere eksotiske fødevarer fra små boder i ro og mag, selv hvis vejret er lidt dårligt. Markedet tiltrækker mange rejsende der aldrig har oplevet noget lignende, og overdækkede markeder er ved at skabe mode i andre købstæder. Markedet er opført og ejet af Escallus der har tjent en mindre formue på det.

Sygehuset: I dette hus isoleres syge så de ikke smitter raske, og byens borgere kan få lappet sår sammen. De af byens anesangere der har helbredende kræfter, skiftes til at tage vagter så de kan helbrede akutte skader mens tid er. Nogen bruger mere tid her end andre. Gaius Sallust nærmest bor her hvilket har givet ham folkets taknemmelighed – også selv om han ind imellem skræmmer livet af dem.

Rosenhaven: Ludicas nok mest eksklusive spisehus ejes af Madame, en nydelig ældre dame der flyttede til byen fra hovedstaden og byggede spisehuset. Spisehuset har en restaurant og flere små værelser til private middage, men det er gårdhaven der har givet spisehuset sit ry. Talrige rosenbuske fylder luften med deres duft, mens dygtige tjenere diskret betjener gæsterne. Flere gange om ugen spiller omrejsende musikerne i gårdhaven.

Anernes hus: Dette hus er tilegnet forfædrene og huser tusindvis af små statuer der repræsenterer forfædre. Alle almindelige huse har husaltre hvorpå der står små statuer af beboernes forfædre. En gang imellem sker det at et hus' beboere dør, og husets aner bliver husvilde. Det går ikke, så man flytter statuerne hen til anernes hus hvor de kan få sig et nyt hjem. Man tør skam ikke risikere at fornærme nogens forfader. Huset blev pillet ned i den gamle by, og samtlige sten, bjælker og fliser og møjsommeligt bygget op igen – og anerne højtideligt flyttet til det 'nye' hus. Om dagen er der hele tiden slægtninge og andre der beder og mediterer – men om natten er huset totalt aflukket. De modige der tør lægge øret til skodderne, kan svagt høre stemmer inde fra den mørklagte bygning.

Blomsterhavet: Bag dette indsmigrende navn gemmer sig et horehus hvor mænd kan finde selskab for nogle timer. Det er ikke noget respektabelt sted, men man kommer hjem med alle sine lemmer, og sin pengepung, i behold. Huset siges at være ejet af Crassus.

Vinstokken: Ludicas håndværkere spiser deres frokost her mens de diskuterer handel og politik. Det er et jævnt sted uden for mange faldballader – og sådan ønsker stamkunderne det. Vinstokkens nye ejer, Niklus, har ambitioner om at Vinstokken skal lokke lidt finere klientel til, og gør meget ud af at købe bedre hedonisk vin i Athaleo – men indtil videre har hans anstrengelser været forgæves. For at holde forretningen gående sælger han også vin ud af huset.

Den Røde Hane: Hanen, som kroen kaldes til dagligt, er samlingssted for Ludicas daglejere. Her er vinen rigelig og ikke særlig god, terningerne ruller, og dagslønninger skifter hænder. I de mørke hjørner foregår der lyssky småforretninger; her sælges smuglervarer og stjålent gods. Ingen ludicaner med respekt for sig selv vil naturligvis ses på Hanen, men det sker at byens rige

og vilde unge 'slummer' på Hanen en aften. Så gås der hårdt til den, og det hænder ofte at det ender i slagsmål.

Nymphaea Sociale Klub: Ludicas mest sofistikerede vinhus og bordel. Her mødes Ludicas rige mænd og fattige bohemer til aftener hvor de for et øjeblik kan glemme den grå hverdags påtrængende problemer. I de smukke stuer oplæses poesi, og anernes gerninger besynges mens vinen beruser. Her kommer kun de smukke, de rige eller berømte.

Gravpladsen: Ludicas nye gravplads blev forsigtigt bygget op lige uden for byen. Ludica havde, ligesom resten af Thallus, problemer med urolige døde, og den gamle gravplads var omgivet af beskyttende mure for at holde dem inde. Nogle af de fattige blev begravet uden for den nye by, og da det overraskende viste sig at der kun var få problemer, byggede man en regulær gravplads. Gravpladsen har fået et så godt rygte at familier kommer så langt fra som Calliva og Dunelm for at begrave deres døde. Bliver dette ved, må man snart udvide gravpladsen.

Skovvildelejren: Lige uden for handelsporten holder de skovvilde til. De kommer fra nær og fjern for at handle og slår deres telte op. Derefter kommer ludicanerne ud til dem for at handle, primært skind til thalenske varer – de skovvilde har nemlig ikke lov til at betræde byen. Prinsen har prøvet at få opblødt dette forbud, men det er en af de få ting hvor han har lidt nederlag. Faciliteterne for de skovvilde er sparsomme, så lejren stinker af affald og menneskelige efterladenskaber.

Personer i Ludica

Elis, *Madame*: Elis, eller Madame som hun er mest kendt som, er ejer af spisehuset Rosenhaven som hun opførte ved hjælp af en arv efter sin mand, en velhavende købmand fra hovedstaden. Elis er en sofistikeret ældre kvinde der i sine klæder og holdning forener de klassiske kvindeidealer der smagfuldt kombinerer en vis dydighed med en diskret prangen i valg af farver og materialer.
Slangen: Elis er også en af lederne af Slangen, den hemmelige organisation der hjælper undslupne slaver tilbage til de skovvildes områder. Hendes kunder ville blive chokerede over at vide at Elis er datter af en simpel slave. Takket være den fader der voldtog hendes moder, ligner hun en ægte thalener – men hun har aldrig glemt sin baggrund. Hun holder af sit liv og de goder som byen har at byde på, og hun ved at hun aldrig kunne leve som de skovvilde – men hun mener også at ingen har fortjent det liv i ufrihed som thalenerne byder dem. Hun synes selv at hun har været heldig og bruger sin lille formue til at hjælpe andre.

Publius Escallus, *Prinsen*: Publius er Ludicas borgmester, og det var hans bedstefader der organiserede byens flytning fra dens gamle position ved floden til dens nye placering længere oppe på det tørre land. Publius har med noget held taget arven op og forsøgt at gøre Ludica til en rigere og bedre by. Han kan tage æren for det nye stadion, det overdækkede marked, den nye bymur (der forventes færdiggjort om en fem-ti års tid) samt utallige mindre forbedringer. Borgmesteren sætter tilsyneladende fred og stabilitet over selv sin egen families interesser – men som han selv siger: Hvad der er godt for Ludica, er godt for Escallus. Det sidste er ganske vist for Escallus modtager mindre beløb fra både høj og lav i byen og er ganske velhavende. Prinsen kan godt være noget stædig og enerådig, men han er også respekteret af de fleste for at ville byens bedste og for kun at være en lille smule korrupt.

Nasia Escallus: Families kvindelige overhoved og Prinsens søster. Hun har født Escallus-familien en lang række døtre, men ingen sønner. Døtrene er så til gengæld giftet ind i andre familier og har dermed dannet grundlag for ægteskabspagter. Modsat Prinsen lægger Nasia ikke skjul på at hun foragter Flaccus.

Marcus Escallus: Marcus er Prinsens søn. Han rummer alle sin stands dyder og laster – han er smuk af bygning og i sine klæder, god til at fægte, veluddannet, vittig, loyal mod sine venner, frygtløs over for sine fjender – og dertil en anelse ansvarsløs, doven og noget af en skørtejæger. Marcus prøver, lidt naivt, at holde sig gode venner med alle – og han er faktisk vellidt af de fleste.

Sergius Enarm: Sergius er en gråhåret og arret veteran fra Patruljen. Han mistede sin ene arm og har derfor fået Ludica som retrætepost – men han insisterer stadig på at tage på patrulje i Ludicas nærområder. Sergius ses ofte i samtaler med Prinsen, og det er tydeligt at de to har et nært venskab.

Mira Hata, *Nattens Øje*: Mira er uddannet danser i Athelleo, men hun kom i problemer og måtte skyndsomt flytte til provinsen. Der har hun genoptaget sin livsstil til almindelig skandale for bedsteborgerne – og diskret glæde for mange mænd med appetit på livet. Mira Hata driver det største og mest sofistikerede glædeshus i Ludica. Normalt giver hun kun rollen som den dannede vært, men det sker at hun selv giver en dans der emmer af antydede gåder og skjulte forhåbninger. Der går naturligvis rygter om at flere af byens mægtigste mænd finder vej til hendes seng.
Gådernes herskerinde: Mira har altid levet et liv på en knivsæg, og selv flugten til provinsen har ikke ændret på dette – hun kan ikke flygte fra sig selv. Mira er hemmelig elskerinde med både Nerva Invictus og Appius Flaccus – og spionerer for Crassus. Crassus har nemlig en klemme på hende for de ligger inde med beviser for at hun begik et giftmord mens hun boede i Athaleo.

Castus, *Kaptajnen*: Castus er leder af Ludicas byvagt og brandvæsen og kaldes i daglig tale blot for Kaptajnen. Han er kendt for at være nogenlunde ærlig mod alle andre end sin kone for han er også berygtet som en flittig gæst i byens horehuse. Castus er en mand uden megen fantasi eller ambitioner – men Prinsen skyldte hans fader en tjeneste hvilket er grunden til at han fik stillingen.

Scipi: Scipi er en gammel veteran fra Invictus' familiehær. Han kom i klammeri med en af officererne og endte efter afstraffelse i Ludica som prompte ansatte ham, trods protester. Han er siden steget i graderne og er endt som seniorsergent. De sidste ni år har han haft ansvaret for bevogtningen af Handelsporten. Han har set lidt af hvert og er en anelse træt og ret kynisk i sit syn på de besværlige skovvilde som han hele tiden skal forklare at, nej, de kan ikke bare få lov til at vandre frit ind i byen. Han kender en del til de lokale klaner fra Bitter Afsked-sletten og kan give informationer om dem for en beskeden bestikkelse. Scipi går altid med en hue der dækker hans manglende øre som blev skåret af som straf for hans forteelse i Invictus' hær.

Gamle Lorca: Hun er en frigivet skovvildeslave som nu lever som klog kone i Ludicas fattigkvarter. Hun tjener til dagen og vejen ved at lave salver mod udslet og sår af alle slags og små amuletter der bringer held, afværger onde øjne eller beskytter ufødte mod dårligdomme. Hendes kunder er mest byens fattige klasser – men når mørket falder på, er det ikke et sjældent syn at se en indhyldet bedsteborger banke på hendes dør for at få en af hendes miksturer. Hun er efterhånden en gammel, kroget kone, og kvarterets børn er bange for hende – og der går mange stygge historier om hende blandt dem.
Sjælenes hyrdinde: Lorca er en Slangeklan-druide der er plantet af Slangen (se side 50) for at guide afdøde skovvildes aner til en kael der har vokset sig frem nær Ludica, så sjælene ikke skal vandre hvileløse rundt. Lorca er trænet så hun kan drømmerejse ind i Det Grå og finde hvileløse aner. Af bare venlighed har Lorca også sendt thalenernes aner samme vej som de skovvilde. Hun har ikke helt gennemtænkt hvilke konsekvenser det kan få for byen når kaelen har vokset sig stærk.

Flavia Nasica: Flavia er lokalt en meget kendt handelskvinde som fører handelskaravaner fra havnebyen Athaleo og ned til de skovvilde på sletterne. Hun handler mest i skind, men ellers med alt hvad der er penge i. Hun har et dårligt rygte blandt sine konkurrenter for sine tvivlsomme forretningsmetoder. Hun kender meget til de skovvilde syd for Ludica, men skal afpresses eller bestikkes til at dele sin viden. Flavia giver ikke ved dørene.

Faustus Invictus: De frie provinsbyer er et fristed for mange og også for Faustus. Han er i unåde hos sin familie og er flygtet til Ludica. Prinsen har tilbudt ham asyl af en eller anden grund – borgmesteren plejer ellers at holde sig neutral over for de store familier. Skønt adelig er Faustus ludfattig og fedter sig ind hvor han kan, for at klare dagen og vejen. Han er god for meget sladder.

Virbius Grippa: Virbius er en elegant og lidt slesk herre der har ry for at have dræbt fem mænd i dueller. Dette ry har han brugt til at opbygge sin egen fægteskole hvor han underviser byens unge i kunsten at beskytte deres ære. Han har for vane at glorificere kamp og krig; han kalder fægtere for 'dansere' og krigspladsen for 'Ærens Mark'. Han er også lidt en damernes mand.

Otho: Otho er leder af byens anden fægteskole. Han er en veteran fra Flaccus' familiehær, og modsat Grippa har han en helt anden og praktisk tilgang til det at slås. Han giver ikke meget for stil og ære – det handler om at få modstanderen ned at ligge – pjat og pjank får dig blot slået ihjel.

Iulius-Aurelius: Det er ikke altid at familierne formår at sætte sig fuldstændig på magten og pengene. Iulius-Aurelius er blevet rig på at drive en trekantshandel mellem hedonerne, thalenerne og de skovvilde. Som sådan har han gode kontakter (og kendskab til) skovvildeklanerne på sletterne syd for Ludica. Iulius-Aurelius er en pragmatisk mand der ønsker fred og handel – og derfor er en af Prinsens støtter. Han er også en stilfærdig støtte til Respublica (se side 51).

Calidius: Der er selvfølgelig også dem der ikke stiller sig tilfreds med hvad ærlig handel kan give, og derfor kaster sig ud i tvivlsomme forretninger. Calidius har et offentligt dække som handelsmand af specielt korn og skind – aktiviteter som han bruger til sin mere lukrative handel med våben og slaver. De sidste skaffer han ved at kidnappe ufrie og sælge dem til nye ejere, f.eks. til minerne ved Porsica. Calidius er en slyngel der gladelig vil lade sig bruge – om han forbliver loyal er så en helt anden sag.

Didius: På Lille Torv holdes der to gange om måneden gladiatorkampe med kampe med mennesker og dyr. Didius er den ubestridte leder af disse kampe. Han finder krigerne og dyrene og holder styr på kampe og væddemål. Kampe mellem mennesker foregår med sløve våben, mens kampe med dyr er en blodig affære – omend det ofte sker at knogler brækker, og undertiden at gladiatorer dør som følge af deres skader. Didius er overraskende human; han tager hånd om krøblinge, enker bliver kompenseret, sårede dyr aflivet hurtigt og humant – og ingen piller med væddemålene. Den sidste der prøvede at bestikke en gladiator, fik brækket begge ben på åben gade – mens byvagten passivt så til. Sikkert fordi Prinsen får sin rigelige andel af indtægterne fra væddemålene.

Store Lucas: For at dæmme op for Crassus' faste greb om underverdenen har Flaccus opfundet 'Væslerne', en gruppe tyve og røvere. De er lige nu aktive i Kornbæltet (Dunelm, Ludica og Isca), men Flaccus håber på at åbne nye 'afdelinger'. Crassus prøver på deres side enten at få Væslerne ind under deres paraply, eller at få dem pacificeret. Uanset hvad vil det nok ende i blod. Lederen af Væslerne er Store Lucas, en koldblodig og beregnende røver og tyv som Flaccus reddede fra skafottet. Han elsker guld og sin frihed og prøver at få mere af begge dele ved at spille Spuria Flaccus og Vibia Crassus ud mod hinanden. Enten bliver han en meget rig røver, eller også (mere sandsynligt) bliver han knust som et insekt mellem de to unge furier.

Vandrende Tyr: Ikke alle skovvilde kommer til Ludica for at handle. Den unge kriger Vandrende Tyr er kommet til Thallus for at finde sin søster som er taget som 'krigsfange' af Ticatus. Han lever nu i teltbyen uden for Ludica mens han desperat prøver at håndtere kulturchok og sin egen uvidenhed. Der er langt fra hans bål på Hestehovesletten og til den store fremmede storby. Han har ingen anelse om hvor hans søster er, og ingen anelse om hvor han skal starte. Lige nu bruger han sin tid med småjobs så han kan få noget at spise, og så ellers hænge på et hjørne og skule ondt mod thalenerne.

Nieva: Thalenerne påtvinger ufrie skovvilde deres kultur – i deres øjne for at gøre dem civiliserede – men det sker også at skovvilde af egen drift føler sig tiltrukket af de fremmedes kultur. Nieva som han kaldes, er en skovvild som har set de fremmedes velbyggede byer og veje, og han har ladet sig imponere. Han prøver at blive en rigtig thalener i både klædedragt og sprog. Desværre for Nieva har thalenerne aldrig accepteret ham, og de skovvilde har aldrig tilgivet ham for at opgive deres traditioner. Faktisk foragter alle Nieva – efterhånden også Nieva selv. Han er nu forhutlet og desperat – og kan sagtens lokkes til næsten hvad som helst for nogle få mønter og et par venlige ord.

Personer fra de store familier

Marcus Invictus: Det er ikke nemt at være leder af Invictus-familien når alting synes at gå galt. Invitus har i mange år prøvet at øge deres indflydelse, både ved at bruge gulerod og ind imellem også pisken – men på den ene eller anden måde får de andre familier sat en kæp i hjulet på Invictus' forretninger. De mange hårde år har sat sine spor på Marcus. Det er som om han flyder ud, og rygterne vil vide at han trøster sig i store mængder af vin og kvinder. Marcus er overbevist om at der er en spion i familien og har i flere år på forskellig vis prøvet at ryge spionen ud – at de sidder i murerne i hans eget hus, er ikke faldet ham ind.

Nerva Invictus: Nerva er fætter til Marcus og bitter over det faktum. Han er overbevist om at det ville gå familien meget bedre med en mere disciplineret mand

ved roret – men trods Marcus' udflydende levevis lader det til at Nerva vil stå i skyggen af ham i mange år endnu. Nerva er en høj og slank mand med kort gråt hår og knivskarpe ansigtstræk. Han er en bitter – og farlig – mand der er parat til at tage drastiske metoder i brug for at få sat skub i tingene.

Gnaeus Ticatus: Gnaeus er almindeligt vellidt og en meget generøs mand, det er alle enige om. Han er Ticatus' honningtunge der skal forsøge at tale sig til indflydelse i en by der ellers aktivt har modstået alle Ticatus' forsøg på at skaffe sig indflydelse. At han er klar til at tage grovfilen i brug, vil komme som en overraskelse for alle der kender ham – men Gnaeus kan mærke årene på sine skuldre og ønsker at der skal ske fremskridt i hans tid.

Cinna Ticatus: Han er en krigstrænet soldat, men opholder sig officielt i Ludica hos sin søster for at komme sig over en svær sygdom. Cinna startede som leder af en gruppe spejdere nede i de skovvildes lande og arbejdede sig op i rækkerne, og han har været leder af to anetogter mod Ørneklanen som han har fået en sund respekt for. Ludica er et perfekt udgangspunkt for anetogter – blot synd at byen afviser at medvirke til dette. Cinnas uofficielle opgave er derfor at forpeste forholdet mellem Ludica og de skovvilde og piske en krigsstemning op.

Appius Flaccus: Appius er en pragmatiker og en fredens mand. Han har arbejdet for at de politiske uenigheder i byen skal ordnes i en civiliseret tone. Det var i øvrigt hans bedstefader der sammen med Escallus-familien arrangerede at Ludica blev flyttet. Appius bør myrdes i løbet af kampagnen for at sætte skub i konflikterne og historien – stakkels mand.

Spuria Flaccus: Denne unge kvinde lever et frit og utvungent liv da begge hendes forældre er døde. Utallige er de som har bejlet til hendes hjerte, men hun har indtil videre ikke villet lade sig binde selv om hun er midt i tyverne. Det er lidt af en skandale. Hun kaldes også for den Grønne Jomfru da hun ofte klæder sig i grønt. Spuria er Flaccus-familiens kontakt til tyvebanden Væslerne. Et faktum som Vibia Crassus endnu ikke har fundet frem til.

Aulus Sallust: Aulus er leder af Sallust-familien i Ludica. Sallust har store interesser i og omkring Ludica, blandt andet med alle handelskaravanerne der kører gennem byen – og har altid travlt. Folk venter at denne overvægtige og svedende mand en af dagene falder om med et hjerteanfald. Aulus er også leder af kulten Børn af Etrurian i byen (se side 50); blot en lille håndfuld mennesker. Deres mål er at finde en måde de kan vende tilbage til det Gamle Land på.

Gaius Sallust: Han er Sallust-familiens anesanger i Ludica og bidt af en gal ane. Man kan ofte se ham vandre rundt i gaderne mens han mumler for sig selv og virrer med hovedet. De fleste mennesker viser ham den respekt de viser alle anesangere – og holder sig langt væk fra den forvirrede mand. Gaius kan se ind i Det Grå og har svært ved at skelne mellem åndernes og denne verden.

Lucius Crassus: Lucius er den unge leder af Crassus-familien i Ludica. Folk ser ham ofte dovne rundt på Store Torv, snakke med mennesker og lave småforretninger. Lucius lever livet i stilhed. Hans opgave er at spionere mod Invictus-familien og lukrere på den viden han høster – så han holder en lav profil – og overlader de beskidte forretninger til Vibia (og spillerne).

Vibia Crassus: Unge Vibia har et smukt udseende og en skidt karakter. Dvs. de fleste ville sige at hun havde mulighederne for at blive smuk hvis hun ikke hele dagen gik rundt med ansigtet sat i vrede grimasser. Vibia har fået til opgave at få styr på Væslerne, en tyvebande i byen. Hun ved ikke at de er under Flaccus' kontrol, og hun er frustreret over at gruppen har afvist hendes tilnærmelser – måske er det på tide at tage grovfilen i brug. Vibia hader alle fra Ticatus-familien da hendes 'stupide broder' blev dræbt af en Ticatus i hovedstaden.

Tante T (Crassus): Dette ældre forbenede kvindemenneske styrer med sikker hånd Crassus' officielle forretninger fra sit varehus. Hun handler mest med de skovvilde og er meget aktiv i Skindhuset. Hun har stået for varehuset i årevis, og der er ikke de mennesker som hun ikke kender. Hun er almindeligt respekteret, også blandt mennesker der normalt ikke kan døje Crassus. Hun siges at skaffe brød på bordet til det halve af Crassus-familien i Ludica.

Sextus Postumus: Han er leder af Postumus i Ludica, en position som er personligt meget profitabelt, og som Sextus brugte mange år på at arbejde sig hen imod. Nu

sidder han mageligt i sit sæde og har intentioner om at sidde der resten af sine dage. Han har derfor et godt øje til eventuelle unge rivaler der vil kunne true hans stilling – det kunne f.eks. være en spilperson der interesserer sig for handel. Den gammel alpha-hund vil subtilt lægge spilpersonen og hans venner alle hindringer i vejen.

Publia Postumus: Hun er Postumus' matriarkalske overhoved og lidt af en udspekuleret kvinde der ikke kan lade være med at blande sig. Hun ved hvad hun vil. Lige nu prøver hun at få sin datter gift med Prinsens søn Marcus Escallus. Hvis en af spillerne vælger at spille en fra Postumus-familien, vil hun også prøve at arrangere et strategisk ægteskab for ham – og hans venner. Publia er en høj, statelig kvinde med en udstråling – og et ego – som en dronning.

Hemmeligheder og hændelser fra Ludica

Marcus' forvildede hjerte: Borgmesterens søn er blevet forelsket i en skovvild. Han er ude af sig selv for hans ægteskab er naturligvis allerede arrangeret med Postumus-familien, og de vil aldrig acceptere at han har en skovvild til venstre hånd. Desværre er den unge mand meget forgabt i pigen, og han er grebet af panik. Foreløbig har han installeret hende i et lille hus hvor han kan besøge hende om aftenen. Han ved det ikke, men hans problemer er endnu større end han tror. Den uskyldige ungmø han har forelsket sig i, er nemlig en Huldraklan-bersærker der vil infiltrere byens højeste kredse.

Den hemmelige sti: Organisationen Slangen holder til i byen. I Ludica mødes nemlig thalenere og skovvilde, og det er relativt derfor relativt nemt for organisationen at mødes med deres skovvildebrødre. Slangen gemmer flygtninge ude i den forladte by, og det er derfra at rygterne om urolige aner er kommet frem. Det passer sådan set organisationen meget godt for så holder nysgerrige sig væk fra ruinerne.

Troens vildveje: Der er en lokal kult af unge der tilbeder den Nye Tro. Tre af dem er ambitiøse og alvorlige deltagere i de hemmelige ritualer – mens de fire andre blot er med fordi det er hemmeligt og forbudt og med til at bryde den ulidelige kedsomhed i provinsbyen. Kultens unge leder, Gellius Flaccus, har efter flere års søgen stjålet en dagbog der beskriver den Gale Konsuls udskejelser og i detaljer går ind i beskrivelser af hvordan den Nye Tro fungerede – og pludselig er det som om ritualerne virker! Godt nok kun svagt og tøvende, men alligevel. Han har fået færten af noget stort og magtfuld, og fremtiden tegner lys!

Nattens lange fingre: Der er to tyvebander i Ludica. Den ene gruppe tager sig primært af tiggeri, rapserier og lommetyverier. Den ledes af en gammel halvblods skovvild, Falgin, der har taget en gruppe gadedrenge under sine vinger. De stjæler for ham mod at få tag over hovedet og et form for fællesskab. Falgin er i lommen på Crassus-familien. Den anden gruppe, Væslerne, er en gruppe der, uden at de fleste af gruppens medlemmer ved af det, er blevet startet op af Flaccus i et forsøg på at give Crassus en smule modspil i underverdenen og nogle muskler de kan bruge hvis det kommer til konflikt.

Bag dødens slør: Der har vokset sig en ganske speciel kael frem nær Ludica (om kaeler se side 58) der samler aner fra både skovvilde og thalenerne i Ludica. Det er skovvildepræstinden Lorca der er grunden til at kaelen samler aner fra begge kulturer for hun guider alle hvileløse aner til kaelen uanset hvem det er. Det at de døde kan hvile i fred, har givet Ludicas gravplads et godt rygte så mange døde begraves her. Det betyder at kaelen hastigt vokser sig stærkere. Kaelen bliver ikke plejet af druider og er mere end en anelse i splid med sig selv fordi den består af aner fra thalenere og skovvilde der har svært ved at forenes. Kaelen er lunefuld og splittet, og den kan meget vel skabe store problemer for Ludicas indbyggere; med besættelser, børn med sære evner, og det der er værre til følge. Det der kan heele kaelen og bringe den i balance, er hvis Lorca ofrer sig og lader sin ane flette sammen med kaelen så hun kan virke som en hyrde for de mange splittede aner.

Pesten: Ludica bliver ramt af sygdom. Symptomerne er opkastninger og diarré. Det er folk fra en bestemt bydel der bliver ramt. Der går rygter om at en heks forbander folk, og stemningen bliver ubehagelig. En undersøgelse vil afsløre at det er brønden det er galt med. Så går rygterne om at nogen har forgiftet brøndene. Rygterne er udspredt af Invictus der håber på at kunne undergave Prinsens magt over byen. I virkeligheden er det to af byens notoriske fulderikker der kom op og slås og i kam-

pens hede faldt i brønden. Der ligger to lig i bunden af brønden, og det er dem der har forgiftet borgerne. Uroen breder sig. En kvinde som rygterne sagde, var en heks, bliver myrdet. Spilpersonerne bliver af deres familiers overhoveder sat til at finde hoved og hale i affæren i al stilhed.

Ungt blod: Spilpersonerne finder en ung mand myrdet på åben gade. De bliver af drengens fortvivlede fader hyret til at finde morderen. Drengen er død af et stiksår fra et kortsværd, men har flere halvt healede sår og ar på armene. Drengens trolovede er opløst i gråd allerede før hun burde vide noget om drabet, men hun påstår at hun ikke ved noget. Hun er meget dårlig til at lyve. Sporene fører til den fægteskole, Det Blå Bånd, hvor han gik. Drengen er slet ikke myrdet, men blev dræbt i en ulovlig duel. Af frygt for Prinsens vrede prøvede deltagerne at dække over uheldet ved at få det til at se ud som et overfald.

Helligdage

Thalenerne har mange højtider hvor de fejrer mærkedage, ihukommer forfædre eller blot holder fri. Festivaller kan bruges til at gøre byen nærværende, eller som dække for skumle planer.

Marts-april
Nytårsdag: Året starter med at man brænder det gamle år af, symbolsk i form af en halmmand, og bringer en ny halmmand ind i huset.
Feralias dag: Ofringer og ceremonier ved floden til anen Feralia, i håb om at hun vil tæmme floden og hindre den i at gå over sine vande når sneen smelter i bjergene.
Store sådag: Denne dag starter såningen for alvor med talrige store og små frugtbarhedsritualer både for marker og husdyr. Der flettes buketter af forårsblomster som hænges omkring halsen på husdyrene.
Familiedagen: De første lam slagtes og spises ved store familiemiddage. En dag hvor familiebånd styrkes og hvor man tilgiver store og små synder.

Maj-juni
Alliancedagen: Alle store byer sender ofre til hovedstaden hvor de brændes af under stor højtidelighed, og broderskabet mellem alle thalenere højtideligholdes. En god dag at indgå kontrakter på.
De unges dag: Dagen hvor unge elskende kan erklære deres kærlighed til deres elskede, og hvor man indgår trolovelser.
Landigsdag: Stor fest for at fejre dagen hvor thalenerne satte fod på hovedlandet.
Soldatens dag: Store sejre huskes og fejres, våben bringes til templer for at blive velsignet, og soldaterne kan glemme deres mange pligter for en enkelt dag.
Soldagen: Solguden Solhar takkes for hans mange gaver, og der ønskes godt vejr op til høsten. I hovedstaden ofres en hvid tyr til hans ære.

Juli-august
Heldets dag: Stor dag med sportskampe, hesteløb og god mad.
Dyrenes dag: Årets flotteste dyr vises frem i store processioner, og der handles dyr.

September-oktober
Vindagen: Årets vin ankommer fra Hedon og transporteres ud i landet. Der arrangeres hestevæddeløb hvor det gælder om at få vinen frem hurtigst muligt.
Tempeldagen: Alle templer renses rituelt for synder.
Høstfesten: Den forhåbentligt gode høst fejres med overdådig mad- og drikkegilder.
Etrurians dag: En dag hvor tankerne går til det gamle kontinent og den store katastrofe.

November-december
Taksigelsesdag: En dag hvor slaget på Sejrssletten huskes. Gaver sendes til Sejrssletten hvor de ofres til anerne på store bål.
Maskedag: En dag hvor byerne renses for uvelkomne aner og andre gespenster. Det gør man ved at gå i processioner med fakler og masker og lave en masse larm.

Januar-februar (den sidste måned i året)
Den Sorte Torsdag: Det store nederlag mod hedonerne for over 1.000 år siden. På denne dag må man ikke indgå kontrakter.
Lumus-natten: En midnatsfest der afholdes til ære for månegudinden. Det siges at kvinder er særligt frugtbare denne nat.
Parentalie: En 9 dages festival hvor anerne fejres og huskes, og de gensidige bånd fornys for endnu et år (og dårlige aner forsøges bortmanet).

Kapitel 11

Kontakter

Sallust-familien har et mundheld der siger at 'viden er magt'. Dette er en lige så stor sandhed i Thallus som alle andre steder. Den viden kommer ikke kun fra støvede bøger, men også – og ikke mindst – fra menneskene omkring spilpersonerne; deres netværk. Kontakter er mennesker i udkanten af spilpersonernes liv; deres venner, bekendte og ind imellem fjender. Det er bipersoner der fungerer som kilder af værdifulde informationer, kan levere ting og serviceydelser som spilpersonerne skal bruge for at løse deres opgaver – men de er også med til gøre verdenen levende for spillerne.

Kontakter kan komme fra mange forskellige kilder. Nogle kontakter kan opstå fra de forhistorier spillerne skriver til deres spilpersoner. Det kan være gamle soldaterkammerater, barndomsvenner eller -veninder, handelspartnere eller blot familiemedlemmer. Andre kontakter kan komme fra Dyden Kontakter (se side 16) og fra deres familiebaggrund. Det kan f.eks. være statsbureaukratiet, basaren, underverdenen, militæret mfl. Sidst, men ikke mindst interessante, er de kontakter der opstår i løbet af spillet. Kloge spillere bør benytte alle chancer for at udvide deres netværk.

Ulempen ved personlige kontakter er at når de er i spil, så sidder resten af gruppen passive og ser på. Derfor vil jeg anbefale at de mest brugte og interessante kontakter styres derhen hvor de er hele gruppens kontakter. Det gør at alle spilpersonerne kan være til stede, og at de alle sammen kan bruge kontakten hvis en af spilpersonerne skulle falde fra undervejs i kampagnen.

Det kan være lidt af et arbejde for spillederen at holde styr på et helt menageri af kontakter. Derfor vil jeg anbefale at antallet af kontakter holdes på et rimeligt niveau; 1-2 for almindelige spilpersoner, 2 maks. 3 for spilpersoner med Styrken Kontakter. Læg dertil 3-4 kontakter som gruppen har til fælles.

At holde styr på kontakter

Som spilleder skal du gøre det så nemt for dig selv som muligt. En kontakt kan kort beskrives ved sit navn, sin arketype, Indflydelse, Loyalitet, Tilgængelighed og tre personlighedstræk. Det er sjældent du har brug for Egenskaber og Færdigheder for en kontakt; hvis behovet opstår så er det nemmest enten at finde på et passende niveau af Færdigheder på stedet eller slå op i afsnittet om venner og fjender på side 94, finde den biperson der passer bedst, og så tilpasse hans Egenskaber og Færdigheder.

Arketyper kommer fra græsk og ordet har sin oprindelse i retning af 'forbillede', 'mønster' eller 'ideal'. I forbindelse med kontakter kan det være brugbart at putte folk i kasser og definere dem som grove arketyper, f.eks. håndværker, soldat i en familiehær, gadedreng eller smugler. I afsnittet om venner og fjender på side 94 kan du finde nogle arketyper og deres stats, men ellers kan du opfinde dine egne arketyper.

Indflydelse fortæller noget om kontaktens sociale position og indflydelse på det thalenske samfund. Des større indflydelse, des mere kan kontakten gøre for spilpersonen. Indflydelse går fra 1 til 5. Indflydelse kan gå op eller ned; f.eks. fordi spilpersonen har løst en opgave for kontakten, eller fordi spilpersonen har bragt kontakten i problemer på grund af sine handlinger.

1 Tjenestefolk, fæstebønder, vagter. De kender ikke mange folk og har ingen indflydelse.
2 Frie bønder, håndværkere, sergenter. De kender nogen mennesker, men har næsten ingen indflydelse.
3 Købmænd, lavadel, officerer. De kender mange mennesker og har nogen indflydelse.
4 Adelsfolk, rige købmænd i byerne, borgmestre,

militære ledere, familieoverhoveder for lavadelen. Kender en del folk og har stor indflydelse lokalt.
5 Familieoverhoveder, skovvildeklanledere, konsulen. Kender mange mennesker og har indflydelse over hele Thallus.

Loyalitet fortæller noget om hvor meget spilpersonen kan stole på en kontakt, og hvor langt kontakten er villig til at gå for at hjælpe spilpersonen. En kontakts Loyalitet afhænger dels af hans position, men også at hans personlighed; nogle personer er mere hæderlige og stolte end andre og er villige til at gøre ting selvom det egentligt går imod deres egne interesser. Loyalitet går også fra 1 til 5. Dette niveau kan gå op eller ned alt efter hvordan spilpersonen behandler og belønner kontakten.

Venskaber går begge veje. Thalenerne har et patron-klient-system hvor højt placerede og indflydelsesrige personer støtter lavere placerede personer økonomisk og socialt, mens hans klienter støtter ham politisk ved at løbe ærinder og gøre ham tjenester. Det handler om gensidige forpligtigelser – men vil alligevel mest komme den stærke til gode. Det nærmer sig et mafia-system; hvis du har set filmen *Godfather*, vil du genkende meget af det.

1 Kun forretning. Kontakten er en ren lejesvend der kun har øje for pengene – kommer der en anden der byder højere, vil kontakten skifte loyalitet.
2 Gensidig respekt. Det er stadig pengene der driver kontakten, men kontakten har respekt for spilpersonen som man har over for en stamkunde.
3 God bekendt. Kontakten har varet i årevis, og man kender hinanden – kontaktet er villig til at blive ulejliget i nogen grad for at hjælpe spilpersonen.
4 Ven eller familie. Kontakten og spilpersonen har et veletableret forhold der bygger på tillid – kontakten vil gå langt for at hjælpe spilpersonen.
5 Ven for livet. Kontakten vil gøre alt hvad der står i hans magt, og løbe en stor personlig risiko for at hjælpe personen.

Tilgængelighed: Kontakterne sidder ikke bare på deres hænder hele dagen og venter på at spilpersonerne kigger forbi; de har deres egne liv. Kontakternes Tilgængelighed afhænger først og fremmest af hvad historien kræver. Hvis spillerne er på vej ud ad et spor der ikke fører til noget fornuftigt, og historien truer med at trække ud og blive kedelig – eller hvis spillerne bare er for dovne til selv at regne den ud – så er kontakten ude i forretninger. Hvis kontakten sidder inde med nøglen til opklaring af scenariet, så er han klar til at hjælpe – og måske kigger han tilfældigt forbi for at høre hvordan det går.

Jo højere på strå kontakten er, des mindre er han tilgængelig for spilpersonerne – mænd og kvinder med stort ansvar har mange pligter at fylde dagen med.

1 Kontakten er en vigtig mand eller er ofte ude på rejse. Der er 20 % chance for at kontakten er tilgængelig.
2 Kontaktens dag er fyldt med aftaler og familieforpligtelser. Der er 30 % chance for at kontakten er tilgængelig.
3 Kontakten arbejder hårdt for at tjene til dagen og vejen. Der er 40 % chance for at kontakten er tilgængelig.
4 Kontakten har sin egen forretning og er sin egen herre. Der er 55 % chance for at kontakten er tilgængelig.
5 Kontakten er en døgenigt med få eller ingen forpligtigelser. Der er 70 % chance for at kontakten er tilgængelig.

Personlighed: Hvis du som spilleder i dine noter skal beskrive en biperson, eller måske en af spillernes helte, så du kan huske hvordan han opfører sig, er det nemmest at gøre det med kun tre ord; det er min erfaring at tre ord er hvad de fleste kan overskue. F.eks. kan du beskrive vagtkaptajnen som værende fordrukken, korrupt og skørtejæger, mens en anesanger kan beskrives som konservativ, idealistisk og naiv. Det handler også om at give bipersoner en eller anden lille ting der gør dem unikke i spillernes øjne; måske elsker de at fiske, taler altid om elskerinder, glipper med øjnene eller noget helt fjerde.

Tjenester: De fleste kontakter arbejder ikke for deres blå øjnes skyld, men har deres egne problemer og måske en stor familie at mætte. Ofte vil de kræve en betaling eller have en gentjeneste for at fortælle om deres viden. Gentjenester kan være alt muligt, f.eks. at tale et familiemedlems sag over for en af spilpersonernes andre kontakter, give familiemedlemmet et job, have en kontakt boende, gå til middag med en af kontakternes venner osv. Jo større risiko kontakten løber, des større gentjeneste. Det kan bruges af spillederen til at starte et lille sideplot der kan krydre kampagnen.

Kapitel 12

Venner og fjender

De skovvilde

Huskarl
Huskarle er almindelige bønder der kæmper i krigssæsonen, men ellers passer deres gårde og flokke af køer. De kæmper hovedsagelig for at forsvare deres landsbyer og græsningsområder og vil sjældent deltage i overfald på thalenerne.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Rustning 1, Skridt 6.
Færdigheder: Håndværk 50, Kniv 50, Mod 40, Opdage Ting 40, Slagsmål 40, Spyd 50.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Spyd 50 Skade T6
Udstyr: spyd, kniv, 5 sølv.

Hirdsmand
Hirdsmænd er fuldtidskrigere der træner hele året og lever af krigerhvervet – typisk yngre mænd som endnu ikke har stiftet familie. De bruger det meste af deres tid på træning, forskellige atletiske lege og patruljer. De får løn i form af naturalier og udstyr af landsbyens høvding.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Rustning 1/3, Skridt 6.
Færdigheder: Kniv 40, Mod 50, Opdage Ting 40, Ridning 40, Skjold 50, Slagsmål 40, Spyd 50, Økse 60.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Økse 60 Skade T8
Udstyr: læderrustning, hjelm, kampskjold, økse, kniv, 5 sølv.

Rytter
De skovvilde bruger oftere heste end thalenerne gør, specielt blandt klanerne på de store sletter. Ryttere er typiske beredent infanteri der stiger af når de skal slås. Ravneklanen er den klan der har udviklet deres ryttere mest. Deres ryttere er bevæbnet med buer som de kan afskyde fra hesteryg.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Rustning 1/3, Skridt 6 (9).
Færdigheder: Kniv 40, Mod 50, Opdage Ting 40, Ridning 65, Skjold 50, Slagsmål 40, Spyd 50.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Spyd 50 Skade T6
Udstyr: læderrustning, hjelm, spyd, kniv, kampskjold, 10 sølv.

Ravneklan-rytter
Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Rustning 1, Skridt 6 (9).
Færdigheder: Bue 50, Kniv 40, Mod 50, Opdage Ting 50, Ridning 65, Slagsmål 40, Sværd 50.
Kamp: Kortsværd 50 Skade T6
Bue 50 Skade T6
Udstyr: læderrustning, hjelm, bue, pilekogger, kortsværd, 10 sølv.

Ulfhednar
Høvdinge af en vis betydning har også deres egen personlige livvagt som er håndplukket af ham eller hende selv. Modsat huskarle og hirdsmænd kommer de ikke nødvendigvis fra landsbyen, men er blevet rekrutteret på den Store Tromme, blandt alle krigere har der opnået et stort ry.

Egenskaber: Styrke 60, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Rustning 2/4, Skridt 6.
Færdigheder: Kniv 50, Mod 50, Opdage Ting 40, Skjold 60, Slagsmål 40, Spyd 50, Sværd 65.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Langsværd 65 Skade T8
Udstyr: ringbrynje, hjelm, kampskjold, langsværd, kniv, smykker, 15 sølv.

Druide
Druiderne er de skovvildes spirituelle ledere, historiefortællere, bindeled til de højere magter og ofte gode healere. De lever adskilt fra byerne, ude ved en kael, som er en samling af landsbyernes aner, da deres liv er tilegnet forfædrene.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 60, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana 12, Rustning 1, Skridt 6.
Færdigheder: Kundskab (Historie) 50, Magi 60, Opdage Ting 40, Overtale 55, Sprog 40, Stav 40.
Magiformularer: Småformularer, Helbrede Sår, Ildkugle, Forhekse Våben, Rustning, Sporløs.
Kamp: Stav 40 Skade T4
Udstyr: rygsæk, tæppe, mad og drikke.

Høvding
Høvdingene er de skovvildes ledere. Modsat hos de patriarkalske thalenere er lederne af de skovvilde lige ofte kvinder. Det er kvinderne der er livgivere og samler familien, så derfor er der kun fornuft i at de også leder landsbyerne. Kvinderne udpeger ofte mænd til at stå for krigsførelse, men det ses ikke sjældent at de personligt leder slagets gang.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 55, Intuition 55, Karisma 60, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 6, Held 1.
Færdigheder: Kniv 40, Kundskab (Politik) 50, Kundskab (Område) 50, Mod 60, Opdage Ting 40, Overtale 50, Ridning 50, Sværd 50.
Kamp: Kortsværd 50 Skade T8
Udstyr: ringbrynje, hjelm, langsværd, kniv, smykker, 15 sølv.

Titaner

Titaner er kæmpestore menneskelignende konstruktioner som de skovvilde fletter ud af grene eller skærer ud af træ eller sten. De er mellem 4 og 6 meter høje og kan veje flere tons. En titan animeres og bruges kun i krig. Det sker dog ret sjældent at en Titan tages i brug, da det kræver et stort offer for en landsby at skabe en; ikke bare en masse tid til at skabe selve titanen og de bønner og ritualer der skal gøre den klar, men også at den dygtigste kriger i klanen skal ofre sig så hans ånd kan fare i titanen og give den liv. Når en titan først er skabt, er den et frygteligt skue; den lader sig ikke standse af sår, bliver aldrig træt og behøver ikke at sove. En titan eksisterer i T4+1 måneder, så dør ånden, og titanen falder sammen.

Grentitan
Grentitaner er de svageste af titanerne og laves af mindre landsbyer. De kan være sårbare over for ild, men har til gengæld den fordel at de let kan repareres for skader.

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 70.
Liv 18, Mana –, Skridt 8, Rustning 2, Held 1.
Færdigheder: Kast 50, Kølle 50, Mod 70, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 50.
Kamp: Kølle 50 Skade T8+2
Stenkast 40 Skade T8+1
Evne, svinge angreb: Titanen kan lave ét langt svingende angreb med sin kølle. Titanen laver et separat angreb for hver modstander der står lige omkring ham i nærkamp. Hvert angreb gør T8+1 i skade.
Evne, stenkast: Titanen kyler en stor sten. Angrebet er specielt effektivt mod klynger af modstandere. Hvis stenkastet rammer, skades T4 modstandere.

Trætitan
Titaner af træ er de almindeligste titaner. De er skåret ud af et enkelt træ, ofte af et egetræ. De kan være sårbare over for ild, og nogle klaner beklæder af samme grund deres trætitaner med våde huder før en kamp.

Trætitan

Egenskaber: Styrke 80, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 80.

Liv 20, Mana –, Skridt 8, Rustning 3, Held 1.

Færdigheder: Mod 70, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 50.

Kamp:	Kølle 50	Skade T8+3
	Stenkast 40	Skade T8+1

Evne, svinge angreb: Titanen kan lave ét langt svingende angreb med sin kølle. Titanen laver et separat angreb for hver modstander der står lige omkring ham i nærkamp. Hvert angreb gør T8+1 i skade.

Evne, stenkast: Titanen kyler en stor sten. Angrebet er specielt effektivt mod klynger af modstandere. Hvis stenkastet rammer, skades T4 modstandere.

Stentitan

Titaner af sten er frygtelige skabninger og ganske ustoppelige i kamp. Sidste gang en stentitan blev vækket, var da de skovvilde jog Crassus ud af deres lande. Crassus forskansede sig bag deres provinshovedstads stærke mure og troede sig sikre. Stor var deres rædsel da en stentitan angreb byporten og flåede den jernbelagte træport fra hinanden. Byen faldt samme nat.

Egenskaber: Styrke 90, Smidighed 30, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 90.

Liv 24, Mana –, Skridt 8, Rustning 4, Held 1.

Færdigheder: Mod 70, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 50

Kamp:	Kølle 50	Skade T8+4
	Stenkast 40	Skade T8+2

Evne, svinge angreb: Titanen kan lave ét langt svingende angreb med sin kølle. Titanen laver et separat angreb for hver modstander der står lige omkring ham i nærkamp. Hvert angreb gør T8+2 i skade.

Evne, stenkast: Titanen kyler en stor sten, der er specielt effektivt mod klynger af modstandere. Hvis stenkastet rammer, skades T4 modstandere.

Evne, kolosal styrke: Stentitaner er ufattelig stærke. De kan smadre bymure og vride jerngitre fra hinanden.

Bersærkere

De skovvilde har aner ligesom thalenerne, men har helt andre traditioner. Deres afdøde efterlades ikke på en gravplads, men overgives til landsbyens aner som optager de dødes aner i sig. Med tiden bliver dette væsen meget kraftfuld og vis, da det har hundredevis af menneskers erfaringer i sig. De vil som udgangspunkt slægtens bedste, men kan sommetider være omskiftelige og lunefulde. Disse kraftfulde ånder bor i en ældgammel skov, en kraftfuld flod eller et særligt mægtigt bjerg – og har derfor et tæt forhold til naturen. En gang imellem fatter en af disse aner en speciel interesse for et lille barn og giver det særlige kræfter der tager form efter klanens og anens totem. Disse bersærkere er skindskiftere og kan frit skifte mellem deres menneske- og dyreform. Deres tøj og våben skifter ikke med, så de går ofte næsten nøgne – kun dækket med et lindeklæde – og derfra kommer deres navn; bersærk betyder 'uden særk' dvs. uden tøj.

Bersærker, menneskeform

Egenskaber: Styrke 60, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 60.

Liv 14, Mana –, Skridt 6, Rustning 1, Held 1.

Færdigheder: Kniv 50, Mod 65, Opdage Ting 40, Slagsmål 65, Spyd 50, Sværd 65.

Kamp:	Kniv 50	Skade T4+1
	Langsværd 65	Skade T8+1

Udstyr: 5 sølv.

Evne, gode sanser. Bersærkere har ofte gode sanser der er bundet til deres dyreform: syn, lugt eller nattesyn.

Bjørneklan-bersærker

Disse bersærkere er berygtede for deres frygtelige temperament. Som regel er de fredelige, nærmest lidt sløve, men tirres eller såres de, kan de gå bersærk i frygtelige vredesudbrud. Bjørneklan-bersærkere kan som oftest kendes på deres store højde og drøjde, kraftige behåring, hjørnetænder og klør på fingre og tæer. Deres anden form er store bjørne.

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 60, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 60.

Liv 14, Mana –, Skridt 7, Rustning 2, Held 1.

Færdigheder: Mod 70, Opdage Ting 50, Skjule Sig 30, Sport 40, Slagsmål 65.

Kamp:	Bid 65	Skade T6+2
	2 Klør 45	Skade T4+2

Evne, bersærk: Når en bjørn bliver skadet, går den berserk. Hvis bjørnen når ned under 7 i Liv, får den 2 angreb, Skade T8+2. Alle angribere får + 10 % i angreb mod den.

Edderkopklan-bersærker
Edderkopklanen er en lille klan. For at klare sig mod de store klaner har de en lang tradition for at benytte forræderi og snigmord for at så rædsel og forvirring i fjendens rækker. Blandt de skovvilde har Edderkopklanen et rygte for at være vise og onde, og de er almindeligt frygtede. Edderkopklan-bersærkere kendes ofte på at de har små edderkoppeben på brystet, ekstra øjne i panden (som de dog ofte dækker med en bandana) og en ekstra indre mund som de kan hugge ud mod fjenden. Deres anden form er enorme edderkopper.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 5, Rustning 2, Held 1.
Færdigheder: Mod 60, Opdage Ting 40, Skjule Sig 50, Sport 70, Slagsmål 65.

Kamp:	Bid 65	Skade T4 + gift
	2 Klør 45	Skade T4+1

Evne, giftigt bid: En edderkopklan-bersærkers bid er giftigt. En person der bliver bidt, skal rulle for Helbred. Første gang ofret fejler, reagerer han med opkast og kramper, og alle Færdigheder reduceres til halvdelen. Anden gang ofret fejler, bliver han bevidstløs. Effekten varer resten af kampen. En bersærker har gift nok til tre bid.

Flagermusklan-bersærker
Flagermusklanen er også en lille klan. Deres forfædre er blevet skingrende skøre med alderen, og det har smittet af på klanens bersærkere. De er meget humørsyge og uforudsigelige, og man kan aldrig helt vide hvad de kan finde på. Flagermusklan-bersærkere anerkender ikke de almindelige regler for kamp; da de kan se i mørke, angriber de helst om natten, ofte uventet og altid brutalt – og forsvinder igen i mørket. De kan til gengæld ikke finde ud af at organisere sig i kamp og kæmper kun i små grupper. Flagermusklanen samarbejder i perioder med Edderkopklanen (i andre perioder er de oppe og slås). Når de samarbejder, betyder det ballade fordi flagermusenes ellers tilfældige angreb pludselig får fokus og gennemslagskraft. Flagermusklan-bersærkere kan ofte kendes på kort sort behåring, spidse tænder, grotesk store ører og sorte øjne. Deres anden form er en kæmpestor flagermus.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 60, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 6 (10), Rustning 1, Held 1.
Færdigheder: Flyve 90, Mod 60, Opdage Ting 60, Skjule Sig 70, Slagsmål 65.

Kamp:	Bid 65	Skade T6
	2 klør 45	Skade T4

Kampmanøvre, flyve forbi-angreb (3). Flagermusen kan bevæge sig, angribe og bevæge sig igen denne tur uden at modstanderen får mulighed for modangreb.

Huldreklan-bersærker
Bersærkere fra Huldreklanen er meget forskellige fra andre klaner. De er utroligt smukke og sensuelle. De benytter sig meget af baghold og snigangreb – en typisk taktik mod en overlegen fjende er at lokke vagterne væk om natten og lade dem forsvinde sporløst. De er også eminente bueskytter. Huldrens anden form er en ækel og hæslig gammel kvinde eller mand der indgyder frygt i sine modstandere.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana 4, Skridt 6, Rustning 1, Held 1.
Færdigheder: Bue 70, Kniv 50, Mod 60, Opdage Ting 40, Skjule Sig 55, Slagsmål 55.

Kamp:	Kniv 50	Skade T4
	Bue 70	Skade T6

Udstyr: bue, pilekogger, kniv, læderrustning.
Evne, Skræmme Levende: I samme tur som huldren skifter form, rammes alle dem der ser forvandlingen, som af Formularen Skræmme Levende.

Ravneklan-bersærker
Ravneklan-bersærkere er ikke kendte som store krigere, men er gode ledere for deres tropper. De har lang tradition for at studere krigens væsen – og for at oplære de nye generationer i alle dens tricks. Ravneklan-bersærkerne benytter ravne som spejdere og vælger kamppladsen med stor omhu, så deres tropper får de bedste betingelser som muligt. Deres bersærkere kan ofte kendes på små sorte fjer på overarmene og ned ad ryggen, et spidst ansigt med en stor næse, eller at de altid er sorthårede. Deres anden form er en stor ravn.

Ravneklan besærker

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 60, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.

Liv 12, Mana –, Skridt 6 (10), Rustning 1, Held 1.

Færdigheder: Flyve 90, Mod 60, Opdage Ting 65, Skjule Sig 40, Slagsmål 55.

Kamp: Bid 55 Skade T6
2 klør 35 Skade T4

Kampmanøvre, flyve forbi-angreb (3). Ravnen kan bevæge sig, angribe og bevæge sig igen denne tur uden at modstanderen får mulighed for modangreb.

Slangeklan-bersærker

En anden af de små klaner er Slangeklanen. De er sky og holder sig for det meste for sig selv, men er ellers gæstfrie nok. De er kendt som store heelere, og alvorligt syge bliver ofte transporteret langt for at blive tilset af dem – hvis patienten ellers overlever rejsens strabadser, er der en god chance for at Slangeklanen kan hjælpe dem. Slangeklanen er kendt for at være vise og vil hellere forhandle end slås. De er også kendt som brugere af stor magi. De vil bruge deres kræfter hvis de ikke har anden udvej – og så viser de ikke deres fjender nåde. Slangeklan-bersærkerne bryder sig ikke om kulde og kæmper nødigt om vinteren og om natten. De kan kendes på at arme, ben og ryg ofte er dækket af skæl, at de har slangepupiller og giftige hugtænder. Deres anden form er en kæmpe klapperslange.

Egenskaber: Styrke 60, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 60.

Liv 14, Mana –, Skridt 6, Rustning 1, Held 1.

Færdigheder: Forfølge Spor 60, Mod 60, Opdage Ting 40, Slagsmål 65.

Kamp: Bid 65 Skade T4 + gift

Evne, gode reflekser: En Slangeklan-bersærker får to kort i Initiativ og reagerer på det højeste af de to kort.

Evne, giftigt bid: En Slangeklan-bersærkers bid er giftigt. En person der bliver bidt, skal rulle for Helbred. Første gang ofret fejler, reagerer han med opkast og kramper, og alle Færdigheder reduceres til halvdelen. Anden gang ofret fejler, bliver han bevidstløs. Effekten varer resten af kampen. En bersærker har gift nok til tre bid.

Kampmanøvre, haleslag (4): Bersærkeren kan lave ét langt svingende angreb med sin hale. Den laver et separat angreb for hver modstander der står lige omkring den i nærkamp. Hvert angreb gør T4+2 i skade.

Tyreklan-bersærker

Skønt disse bersærkere ofte regnes som mindre formidable end Bjørneklan-bersærkere, er de berygtede for at være hurtigere til at angribe hvis de tirres. Tyreklan-bersærkere kan ofte kendes på deres store højde og drøjde, store sorte pletter på huden, brune ko-øjne og kraftige sorte behåring. Deres anden form er store tyre. Tyreklanen udstyrer ind imellem tyrenes horn med store knive før en kamp.

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 30, Viden 10, Intuition 10, Karisma 10, Helbred 60.

Liv 14, Mana –, Skridt 9, Rustning 1, Held 1.

Færdigheder: Mod 50, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 65.

Kamp: Horn 65 Skade T6+2
Spark 55 Skade T4+1

Kampmanøvre, trampeangreb (5): Tyren laver et voldsomt trampeangreb. Ofret bliver kastet til jorden og får T6+3 i Skade. Læderrustning og skjolde beskytter ikke mod Skaden. Ofret skal rulle for Smidighed for at holde på sit våben under det voldsomme angreb.

Ulveklan-bersærker

Ulveklan-bersærkere er lige dele berømte og berygtede som værende nogle af de bedste krigere blandt de skovvilde. De sætter ikke bare personligt mod og kampduelighed meget højt – men også samarbejdet i flokken. Det rigtigt ubehagelige ved Ulveklan-bersærkere er at de sjældent angriber alene, men i flokke på 3-5 krigere. Ulveklan-bersærkere i menneskeform kan ofte kendes på deres kraftige behåring, dyriske øjne, store hjørnetænder og klør på fingre og tæer. Deres anden form er kæmpestore ulve.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 10, Helbred 50.

Liv 12, Mana –, Skridt 9, Rustning 1, Held 1.

Færdigheder: Følge Spor 60, Mod 60, Opdage Ting 60, Skjule Sig 55, Slagsmål 65

Kamp: Bid 65 Skade T6

Evne, flok-angreb: Ulveklan-bersærkere angriber oftest i flok.

Ørneklan-bersærker

Ørneklanen er en stor klan med mange traditioner. De rejser ofte langt omkring og benytter sig af floderne til transport. Deres bersærkere bruges ofte som meddelere

da de kan bevæge sig hurtigt omkring. Ørneklanen betragtes som neutrale i alle anliggender, og det er tabu at angribe deres meddelere. De har en kort, udskåret stav med sig som tegn på deres neutrale status. Ørneklan-bersærkere er kendt for deres store mod og sans for hvad der sømmer sig, og de vil altid kæmpe ærefuldt. Bliver de omringet uden mulighed for flugt (hvilket er svært da de kan flyve), stikker de deres stav ned i jorden som tegn på at de ikke vil forsøge at flygte, og kæmper til sidste blodsdråbe. Ørneklan-bersærkere kan genkendes på deres gule ravøjne, fjer ned ad ryggen og et smalt, spidst ansigt med en fremtrædende næse.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 60, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 6 (10).
Færdigheder: Flyve 90, Mod 70, Opdage Ting 70, Skjule Sig 50, Slagsmål 65.
Kamp: Bid 65 Skade T6
2 klør 45 Skade T4+1
Kampmanøvre, flyve forbi-angreb (3): Ørnen kan bevæge sig, angribe og bevæge sig igen denne tur uden at modstanderen får mulighed for modangreb.

Thalenere

Borgere og bønder
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6.
Færdigheder: Håndværk 50, Kniv 40, Opdage Ting 40, Slagsmål 40.
Kamp: Kniv 40 Skade T4
Udstyr: kniv, 5 sølv.

Købmand
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 50, Intuition 60, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6.
Færdigheder: Handel 50, Kniv 30, Kundskab (Handel) 50, Kundskab (Område) 40, Opdage Ting 50, Overtale 60, Slagsmål 40.
Kamp: Kniv 30 Skade T4
Udstyr: fint tøj, kniv, 50 sølv, smykker.
Evne: Han har ofte en livvagt og en skriver med sig rundt.

Yngre adelig
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 50, Intuition 50, Karisma 50, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6.
Færdigheder: Diplomati 40, Kniv 40, Mod 50, Opdage Ting 40, Ridning 50, Slagsmål 40, Sport 50, Sværd 50, Kundskab (Politik) 40, Kundskab (Handel) 25.
Kamp: Kniv 40 Skade T4
Udstyr: fint tøj, kniv, 25 sølv, smykker.

Ældre adelig
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 50, Intuition 60, Karisma 50, Helbred 30.
Liv 8, Mana –, Skridt 6.
Færdigheder: Diplomati 50, Kniv 25, Kundskab (Politik) 55, Kundskab (Handel) 40, Mod 50, Opdage Ting 40, Ridning 30, Slagsmål 25, Sværd 25.
Kamp: Kniv 25 Skade T4
Udstyr: fint tøj, 35 sølv, smykker.
Evne, livvagt: Han har ofte en livvagt og en skriver med sig rundt.

Byvagt
Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 40, Karisma 30, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1.
Færdigheder: Mod 40, Opdage Ting 50, Slagsmål 60, Stav 50, Sværd 50, Kundskab (Bykvarter) 60.
Kamp: Kølle 50 Skade T4
Kortsværd 40 Skade T6
Udstyr: læderrustning, kortsværd, kølle, reb, 5 sølv.

Militssoldat
Nogle adelige familier har tætte bånd til deres fæstebønder og stoler på dem. De organiserer borgerbevæbning i mindre byer og som byvagter.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 0 (3).
Færdigheder: Kniv 50, Mod 40, Opdage Ting 40, Skjold 40, Slagsmål 40, Spyd 50.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Spyd 50 Skade T6
Udstyr: hjelm, kampskjold, spyd, kniv, 5 sølv.

Militsleder
Man vælger typisk en gammel veteran fra hæren til at lede militserne.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 40, Intuition 50, Karisma 50, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 2 (4).
Færdigheder: Kniv 50, Mod 60, Opdage Ting 40, Intimidere 50, Skjold 60, Slagsmål 40, Sværd 60.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Kortsværd 60 Skade T6
Udstyr: bronzekyras, hjelm, kampskjold, langsværd, kniv, 15 sølv.

Soldat
Professionel soldat i en af adelfamiliernes sold. En thalensk soldats store fordele, i forhold til de skovvilde, er hans bedre rustning og udstyr.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 30, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (4).
Færdigheder: Mod 45, Opdage Ting 30, Skjold 45, Slagsmål 45, Spyd 50, Sværd 50.
Kamp: Spyd 50 Skade T6
Kortsværd 55 Skade T6
Udstyr: læderrustning, tårnskjold, kortsværd, kniv, Spyd, 5 sølv.

Officer
Det højeste en soldat kan aspirere til, er at blive leder af en kohorte af familiens tropper. Da de ofte er udvalgt på grund af evner og ikke blodet, er de dygtige soldater med mange års erfaring.

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 50, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 2 (4), Held 1.
Færdigheder: Kniv 45, Mod 65, Opdage Ting 30, Skjold 50, Slagsmål 50, Sværd 55.
Kamp: Knytnæve 50 Skade T4-1
Kortsværd 55 Skade T6
Udstyr: bronzekyras, hjelm, kampskjold, kortsværd, kniv, 5 sølv.

Kavalerist
Thalenerne kæmper ikke meget til hest. Kavaleriets rolle på slagmarken er at sikre hærens flanker, spejde foran hæren og genere fjendens flanker ved at kaste med spyd når kampen går i gang.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 30, Viden 30, Intuition 60, Karisma 50, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1 (3).
Færdigheder: Mod 40, Opdage Ting 45, Ridning 60, Skjold 40, Slagsmål 45, Sværd 50, Spyd 50.
Kamp: Spyd 50 Skade T6
Langsværd 50 Skade T8
Udstyr: læderrustning, hjelm, kampskjold, langsværd, 3 spyd, 5 sølv.

Håndlanger
Håndlangere er betroede folk i adelsfamiliernes tjeneste der løser problemer, af alle mulige slags. Det er ofte erfarne folk med en broget baggrund.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 50, Intuition 50, Karisma 50, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning –.
Færdigheder: Kniv 50, Kundskab (Politik) 45, Opdage Ting 55, Skjule Sig 45, Overtale 55, Sværd 50.
Kamp: Kortsværd 50 Skade T6
Udstyr: kortsværd, slynge, rygsæk, 50 sølv.

Jæger/spejder
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 50, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1.
Færdigheder: Bue 60, Følge Spor 60, Kniv 50, Kundskab (Område) 50, Opdage Ting 60, Skjule Sig 50.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Bue 60 Skade T6
Udstyr: bue, pilekogger, kniv, rygsæk, tæppe, mad og drikke, 5 sølv.

Røver/stimand
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 40, Intuition 50, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning 1.
Færdigheder: Bue 50, Følge Spor 40, Kniv 50, Kundskab (Område) 50, Opdage Ting 50, Skjule Sig 40, Sværd 50.
Kamp: Kortsværd 50 Skade T4
Bue 50 Skade T6
Udstyr: læderrustning, bue, pilekogger, kniv, rygsæk, tæppe, mad og drikke, 5 sølv.

Tyv
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 60, Viden 40, Intuition 50, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6, Rustning –.
Færdigheder: Kniv 50, Kundskab (Område), Opdage Ting 55, Skjule Sig 55, Stjæle 60.
Kamp: Kniv 50 Skade T4
Udstyr: kniv, rygsæk, tyveværktøj, 10 sølv.

Anesanger
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 60, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 40.
Liv 10, Mana 12, Skridt 6, Rustning 1.
Færdigheder: Historie 50, Magi 60, Opdage Ting 40, Overtale 50, Sprog 40, Stav 40
Magiformularer: Forhekse Våben, Helbrede Sår, Magisk Pil, Rustning, Tæmme Ilden.
Kamp: Stav 40 Skade T4
Udstyr: rygsæk, 1-2 bøger, tæppe, mad og drikke.

Dyr

De fleste dyr er instinktivt bange for mennesker og vil kun angribe hvis de ikke kan flygte, er syge, eller hvis man møder dem i Arenaen. Det virker dog som om at dyrerne i Thallus og landet omkring det er lidt større og en kende mere aggressive end dyr plejede at være det i de gamle lande.

Hund
Hunde har tjent menneskene trofast siden tidernes morgen. Mennesker bruger dem til jagt, som hyrdehunde og til at passe på deres huse. Hunde hader ulve og gør højt når de får færten af dem.

Egenskaber: Styrke 20, Smidighed 30, Viden 20, Intuition 60, Karisma 50, Helbred 30.
Liv 8, Mana –, Skridt 9.
Færdigheder: Følge Spor 60, Mod 30, Opdage Ting 65, Skjule Sig 45, Slagsmål 50, Sport 50.
Kamp: Bid 50 Skade T3

Ulv/kamphund
I vores verden er der meget få eksempler på at ulve har angrebet mennesker. I dette rollespil er ulve lidt mere glubske, særligt om vinteren når føden er sparsom. Ulve er lidt større end hunde og har sort pels. De lever og angriber altid i flok.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 30, Viden 10, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 40.
Liv 8, Mana –, Skridt 9.
Færdigheder: Følge Spor 60, Mod 50, Opdage Ting 50, Skjule Sig 55, Slagsmål 60.
Kamp: Bid 60 Skade T4
Evne: Ulve angriber ofte i flok.

Vildsvin
Vildsvinet er tamsvinets temperamentsfulde fætter. De lever i små flokke, beskyttet af en stor orne der ikke tøver med at angribe hvis svinene føler sig truet.

Egenskaber: Styrke 60, Smidighed 40, Viden 10, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 60.
Liv 14, Mana –, Skridt 7, Rustning 1.
Færdigheder: Mod 40, Opdage Ting 40, Skjule Sig 40, Sport 40, Slagsmål 45.
Kamp: Hjørnetænder 45 Skade T4+1

Hest
Heste i Thallus er små i forhold til vores verdens heste, nærmest ponyer, men de er seje og kan ride langt på en dag. Der kom ingen heste med over havet, så alle heste som thalenerne bruger, har de taget fra de skovvilde. Man bruger ikke heste i landbruget til at trække ploven, men i stedet tyre. Det er mest rige folk der har råd til heste. Heste slås kun i selvforsvar.

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 40, Viden 10, Intuition 10, Karisma 10, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Skridt 10.
Færdigheder: Mod 20, Opdage Ting 30, Slagsmål 40, Sport 70.
Kamp: Spark 40 Skade T4+2
Bid 40 Skade T4

Bjørn
Bjørne lever alene og spiser bær, fisk som de fanger i floderne, og døde dyr som de finder. De kan sagtens finde på at angribe andre dyr og mennesker, specielt når de ikke kan finde anden føde. Om vinteren går bjørne i hi og sover helt til foråret.

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 40, Viden 10, Intuition 10, Karisma 10, Helbred 60.
Liv 14, Mana –, Skridt 7, Rustning 1.
Færdigheder: Følge Spor 40, Mod 40, Opdage Ting 50, Skjule Sig 30, Sport 40, Slagsmål 50.
Kamp: Bid 60 Skade T6+2
Klør 50 Skade T6
Evne, bersærk: Når en bjørn bliver skadet, går den berserk. Hvis bjørnen når ned under 7 i Liv, får den 2 angreb, Skade T8+2. Alle angribere får + 10 % i angreb mod den.

Tyr
De skovvildes kvæg er hårdføre væsner, ikke særligt store, men stærke med en tæt, filtret pels og to store horn. Tyrene er meget territoriale og kan finde på at angribe dem som de ikke kender.

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 30, Viden 10, Intuition 10, Karisma 10, Helbred 60.
Liv 14, Mana –, Skridt 9, Rustning 1.
Færdigheder: Mod 50, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 50.
Kamp: Horn 50 Skade T6+2
Spark 45 Skade T4+1
Kampmanøvre, trampeangreb (4): Tyren laver et voldsomt trampeangreb; ofret bliver kastet til jorden og får T6+3 i Skade. Rustning beskytter ikke mod Skaden. Ofret skal rulle for Smidighed for at holde på sit våben under det voldsomme angreb.

Aner og forfædre

Aner er afdøde som har sager de ikke fik afsluttet i dette liv, og derfor nægter at slutte sig til forfædrene. Det kan også ske det at mennesker der har haft en stor skæbne, bliver hos de levende og våger over deres efterkommere. Thalenske aner er ikke nødvendigvis aggressive, og det er døde kroppe der går igen, heller ikke, mens gengangere hos de skovvilde som regel er aggressive. Selv om gengangere ikke er aggressive, har thalenerne valgt at lukke dem inde på kirkegårdene med magiske mure. Murerne stopper de 'fysiske' aner, men kan ikke stoppe aner der tilkaldes af deres efterkommere, eller aner der er mere end almindelige stålsatte på at bryde murernes magi.

Ganganger
En genganger er en ane der ikke vil acceptere at den er død, eller en ane der har besat en nyligt afdød krop; i mere sjældne tilfælde kan det være en dyreane der så sin chance for at blive menneske, uden helt at have opfattet at kroppen er stendød. Anens kontrol over kroppen er ofte ufuldstændig, og det bliver ikke bedre efterhånden som kroppen rådner. Gengangere er ikke nødvendigvis aggressive, men er hurtige til at forsvare sig hvis de føler sig truet.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 20, Viden 30, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Rustning 1, Skridt 6.
Færdigheder: Opdage Ting 30, Skjold 40, Slagsmål 40, Sværd 40.
Kamp: Knytnæve 40 Skade T4-1
Kortsværd 40 Skade T6
Udstyr: rådden læderrustning, kortsværd, 5 sølv.
Evne: Gengangere flygter aldrig fra kampe.

Flodfolk
I søen ved Patris lusker sære menneskelige skikkelser rundt i søens dybe vand. Det er udøde mennesker der er blevet forbandet af en flig af havheksens magi. De kravler op på land i nattens klamme kølighed. Her prøver de at fange de levende for at trække dem ned i søens kolde vand og drukne dem, og sende deres sjæle ned ad floden og ud til den hungrende havheks på havets bund. Og hvem ved, måske kan de endda finde vej gennem kloakkerne og helt ind i Thallus' hjerte. Thalenerne har endnu ingen anelse om hvem eller hvad flodfolket er. Der har endda dannet sig små kulter, der smider ofre ud i floden.

Flodfolk kriger
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 20, Viden 30, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 50.
Liv 12, Mana –, Rustning 2, Skridt 6.
Færdigheder: Opdage Ting 30, Slagsmål 50, Sværd 50, Sport (svømme) 60.
Kamp: Knytnæve 40 Skade T4-1
Spyd 50 Skade T6
Udstyr: rådden læderrustning, spyd, 5 sølv.
Evne: Flodfolk flygter aldrig fra kampe. En favorit taktik for de udøde under vand, er at forsøge at overmande en modstander og drukne ham.

Flodfolk druide

Flodfolk druider har havheksens særlige gunst. De kan udøve den sorteste magi, og er derfor formidable og rædselsvækkende modstandere.

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 30, Intuition 50, Karisma 20, Helbred 50.

Liv 12, Mana 14, Rustning 1, Skridt 6, Held 1

Færdigheder: Magi 70, Opdage Ting 40, Slagsmål 50, Stav 40, Sport (svømme) 60.

Magiformularer: Bersærkergang, Blodmana, Døde Øjne, Forhekse Våben, Rustning, Sindvandrer, Skræmme Levende, Sporløs, Ælde.

Kamp: Spyd 40 Skade T6

Udstyr: Spyd.

Evne: Flodfolk flygter aldrig fra kampe. Flodfolk druider kan kaste magi under vand. Alle andre bør halvere deres chance for at kaste magi under vand, da de har svært ved at gøre de rette takter og synge deres formularer.

Aner

Nogle skæbner er større end andres – mennesker der dør under usædvanlige omstændigheder, gennem deres liv opnår særlige resultater eller har en stor personlighed, vil i overgangen til dødsriget opnå særlige kræfter. Hvis anen bliver husket og æret, kan dens styrke vokse yderligere. Aner er ånder, men modsat de mindre udøde er de for stærke til at de lader sig binde til kirkegårde.

Mindre ane

Egenskaber: Styrke –, Smidighed –, Viden 50, Intuition 40, Karisma 10, Helbred 50.

Liv 14, Mana 14, Rustning 2.

Færdigheder: Opdage Ting 40, Kundskab (Historie) 40, Kaste med ting 50, Magi 50, Overtale 50.

Magiformularer: Småformularer, Skræmme Levende.

Kamp: Tung genstand 50 Skade T4 eller T6

Evne: Aner kan gå gennem vægge. Mindre aner kan kun forlade magiske gravpladser ved at blive fremkaldt. Aner slås ved at kaste med tunge ting eller ved at vælte f.eks. reoler ned over folk. Aner kan ikke skades af almindelige våben, gifte eller af magi. Formularerne Bortmane Ane og Usynlig for Anerne og alle 4. cirkel-formularer fungerer normalt. Aner kan skades af magiske våben. Overvundne aner genopstår næste nat.

Moden ane

Egenskaber: Styrke –, Smidighed –, Viden 60, Intuition 40, Karisma 10, Helbred 50.

Liv 16, Mana 16, Rustning 3, Held 1.

Færdigheder: Opdage Ting 40, Kundskab (Historie) 55, Kaste med ting 50, Magi 65, Overtale 50.

Magiformularer: Forbandelse, Forvirring, Småformularer, Skræmme Levende, Tæmme Dyr, Tæmme Ilden.

Kamp: Tung genstand 50 Skade T4, T6 eller T8

Evne: Aner kan gå gennem vægge. Modne aner kan forlade magiske gravpladser hvis de er stædige nok. Aner slås ved at kaste med tunge ting eller ved at vælte f.eks. vægge ned over folk. Aner kan ikke skades af almindelige våben, gifte eller af Magi. Formularerne Bortmane Ane og Usynlig for Anerne og alle 4. cirkel-formularer fungerer normalt. Aner kan skades af magiske våben. Overvundne aner genopstår næste nat.

Ærværdig ane

Egenskaber: Styrke –, Smidighed –, Viden 70, Intuition 40, Karisma 10, Helbred 50.

Liv 20, Mana 20, Rustning 4, Held 2.

Færdigheder: Opdage Ting 40, Kundskab (Historie) 70, Kaste med ting 50, Magi 80, Overtale 50.

Magiformularer: Alle 1., 2. og 3. cirkel-formularer samt et par 4. cirkel-formularer.

Kamp: Tung genstand 5 Skade T6, T8 eller T10

Evne: Aner kan gå gennem vægge. Ærværdige aner bevæger sig rundt som de ønsker det. Stærke aner slås ved at kaste med tunge ting eller ved at vælte f.eks. huse eller træer ned over folk. Aner kan ikke skades af almindelige våben, gifte eller af magi. Formularerne Bortmane Ane og Usynlig for Anerne og alle 4. cirkel-formularer fungerer normalt. Aner kan skades af magiske våben. Overvundne aner genopstår næste nat.

Levende aner

Ud over de døde aner findes der også levende aner. Det er normalt levende væsner der er blevet besat af en udød ane. F.eks. kan der ske det at en omfarende dyreane i Det Grå kommer forbi en gravid kvinde og forsøger at besætte det ufødte barn. Måske af uvidenhed vil dyreanen forsøge at besætte det ufødte barn i stedet for et foster af sin egen slags. Nogle anesangere har dog også, meget diskret og med alle forbehold, fremsat den teori at alt andet lige så er et menneske jo højerestående og finere end et dyr, og at nogle dyr derfor ligefrem kan

forsøge at hoppe ind i en menneskekrop med vilje. Det kan også ske med voksne mennesker omend det sker meget sjældent. Det kræver typisk at mennesket er sårbart, f.eks. et menneske i sorg eller en person der er psykisk ustabil. Et menneske der er unormalt grådig, kan gradvist få rottelignende træk fordi en rottes ane har overtaget hans personlighed, mens en jagtglad person kan blive besat af et rovdyr.

Monsteraner bør i mine øjne altid være unikke og have deres helt egen historie og udseende. Der bør ikke findes en hel race af mennesker med tyrehoveder; der bør kun findes én menneskeædende Minataurus i sin labyrint. Monsteranerne bør ikke bruges som kanonføde, men være hovedemnet for et helt scenarie. Ellers synes jeg ikke at der er nogen specielle regler for hvordan du kan bruge dem; brug dem for den komiske effekt, som boss-monstre i den episke kamp i klimakset i dit scenarie eller som en unævnelig, krybende rædsel i nattens skygger. Du kan f.eks. tage *Monster Manual* fra D&D, finde nogle af de mere syrede monstre der og bruge dem med god samvittighed for alt er muligt med monsteraner. Her er en liste over monsteraner du kan bruge i din kampagne:

Den Blå Frue

Ude ved Fiskeholmene tilbeder de en lokal ane, den Blå Frue. Fiskerne fortæller gerne fremmede at hun beskytter dem mod havets ulykker. Den nederste del af hendes krop er som en fisks, mens den øverste del ligner en smuk kvindes – bortset fra at hele væsnet er blå i huden. Hvad fiskerne fortæller er ganske vist – men det er ikke hele historien. Den Blå Frue er nemlig Thallus Flaccus' datter, Saxtas. Da flåden drog over havet fra Etrurian, stødte de ind i en voldsom storm. Den hev og sled i skibene – og blandt de frådende bølger kunne man skimte et grusomt væsen; et kæmpe blæksprutte-lignende uhyre der prøvede at suge skibene til sig. Flaccus Thallus' datter, der var en begavet anesager, prøvede at væve magi der kunne besejre uvæsnet, men hendes evner kom til kort. Så kastede hun en mægtig formular, med sin ejet liv som offer til månegudinden Lumus, og kastede sig i bølgerne. Hun døde, og flåden blev frelst, men hun forsvandt ikke. Sextas genopstod som den Blå Frue, og hun har lige siden bekæmpet Havheksen og beskyttet fiskerne mod den vanvittige ane. Besejre Havheksen kan hun ikke, men hun har da sikret at fiskerne på Fiskeholmene ikke har lidt samme skæbne som de ulykkelige på De Tavse Øer.

Gnomen

Gnomen blev født ind i Palo-familien. Han var så stærk, allerede som ufødt baby, at fødslen kostede hans moder livet i hvad der var en ekstremt blodig og tragisk fødsel. Den stærkt traumatiserede fader gemte barnet væk, og drengen voksede op i stor fattigdom. Hans store styrke blev dog hurtigt kendt i familien. Palo-familiens ambitiøse familieoverhovede, Sextus Palo, planlægger at bruge Gnomen i hans kup mod Drusus-familien. Hvad Sextus ikke helt har taget med i hans planer, er at Gnomen har haft en glædesløs og ukærlig barndom. Gnomen har sine helt egne planer for fremtiden. Han drømmer om at blive Palo-familiens overhovede, men realiteten bliver nok snarere at Gnomens sindsyge drømme om anerkendelse ender i fortvivlelse og sorg. Gnomen ligner en meget lille dværg. Så længe begge hans ben er solidt plantet på jorden har han vanvittige kræfter. Han bor ude ved minerne i Porsica hvor han har indrettet en hule. Her sidder han ensom og bitter, og planlægger sin gyldne fremtid.

Sirenen

Historien bag Sirenen er mørk og grum og med mange ofre. Pontia Sallust var en ung pige der havde en usædvanlig smuk stemme. Hun havde kastet sin kærlighed på en ung mand, Nero Invictus, men han havde allerede trolovet sig med en anden ung pige. Hun prøvede at vende hans hjerte mod hende i stedet, men den hæderlige Nero var tro mod sin kommende hustru. Den nat de blev gift, bristede Pontias forstand. Hun satte sig uden for parrets vindue og sang en bedrøvet sang om kærlighed. Forundret gik de ud til hende. Det endte ikke godt. Pontia fremsagde bittert beskyldninger, men Nero prøvede at tale hende til fornuft. Da han lagde en beroligende hånd på hendes skulder, vendte hun sig og jog en kniv i hans hjerte. Bruden løb rædselsslagen hen til sin brudgom, og hun mødte også døden for Pontias bitre kniv. Efter udåden gik Pontia ud i sumpen for at dø, men hendes fortvivlede og vilde sind kaldte en ane til. Anen besatte Pontia, og hun har levet i sumpen lige siden. Hun er stadig smuk som en gudinde, og hun kalder mænd til sig med sin sang, med en stemme så fortvivlet og smuk at kun de mest forhærdede hjerter kan modstå den. Staklerne bliver lokket ud i sumpen hvor de snart falder i noget kviksand og drukner – og så kan sirenen mæske sig i deres lig. Sirenen er en af grundene til at Tågemosen er så farlig at besejle. Mosefolkene der besejler mosen, kender udmærket til Pon-

tia, og de har lavet en mørk pagt med hende så hun lader dem være i fred (se side 75).

Karkinos
Den er Havheksens herold. Hans arme og hoved er som en krappes, mens resten af kroppen ligner et menneskes. Som mange vanskabninger blev han sat ud i naturen for at dø. Havheksen hørte barnets gråd og fandt det lille fortabte væsen på stranden. I et sjældent anfald af klarsyn åd hun ikke det lille barns sjæl, men opfostrede det på havets bund. Karkinos har den særlige evne at han kan ånde både på land og i vandet. Han løber ærinder for Havheksen, men hans aparte udseende gør at han ikke nemt kan gemme sig blandt mennesker. Hvis han kan slippe af sted med det, vil han kæmpe under vandet hvor han har alle fordelene. Han er i øvrigt fuldstændig loyal mod Havheksen og en grusom modstander.



Lamia
Hun er en kvindelig vampyr der spiser børn. Alle børn i Thallus har ganske god grund til at frygte mørket for ude i natten lurer Lamia på børn der skal på dasset. Fanger hun dem, suger hun dem ud og efterlader kun hud og knogler. Hun er selv kun skind og ben – kun når hun har ædt et barn, kan hun gå for at være noget menneskeligt. Hendes sult er umættelig, men i kamp er hun en kujon der vil flygte ved første lejlighed.

Lilith
Lilith er en kvinde med fugleføddder og vinger. Et barn der blev besat af en ørns ane. Hun strejfer mest alene omkring, men når ensomheden bliver for stor, søger hun kærlighed med en mand. Bliver hun afvist, lægger hun en rede med æg der udklækker slanger. Om natten vil slangerne forsøge at bide manden der har forsmået hende.

Panis
Denne levende ane har rødder hos de skovvilde. Han har en tyrs horn i panden og klove i stedet for fødder. Hele hans krop er dækket af en kort, tæt pels. Panis er tæt forbundet med kvæg, og han stjæler køer hvor han kommer frem. Hans flok er nu enorm og altid i bevægelse rundt på alle de store sletter. Panis rider på den største og vildeste tyr i flokken, bevæbnet med et mægtigt spyd. De skovvilde har stor respekt for ham (selv om han stjæler deres køer) og tilbeder ham næsten som en guddom – mens thalenerne ser ham som en pest. De har flere gange prøvet at stoppe ham, men da han er omgivet af en horde af vilde dyr, er han næsten umulig at komme tæt på.

Psoglav eller Hundehoved
Psoglav har krop som et menneske, men et bestialsk hundehoved med et enkelt øje. Det siges at han lever i en hule sammen med masser af rigdomme som han har skrabet sammen gennem årene. Han ser aldrig solen, og det kan muligvis være en svaghed som man kan udnytte hvis man vil forsøge at nedkæmpe ham. Psoglav lever af at spise menneskekød. Lige for tiden lever han i kloakkerne under hovedstaden Patris. Psoglav har et arrangement med en bande tyve og mordere som bruger anen til at skaffe lig af vejen. Det er et fint arrangement som fungerer til begges store tilfredshed. Psoglavs skat er forbandet, og det fine guld og sølv vil kun bringe ulykker over den som får dele af skatten mellem hænderne.

De sidste tre aner der skal nævnes, er meget specielle. De er en slags superaner der er virkeligt kraftfulde og i en hel klasse for sig selv.

Havheksen
Historien om havheksen starter med en rejse. En ung pige skulle ud på en rejse over havet fra den ø hvor hun boede sammen med sin familie. Aulia var nemlig fra fødslen blevet bestemt til at skulle giftes med sin fæt-

ter som boede på hovedlandet. Aulia havde altid været bange for havet, men hun prøvede tappert at skjule sin frygt. På den dag hvor hun skulle rejse, kunne hun ikke længere rumme rædslen for det grusomme hav, og hun tryglede sine forældre om at måtte slippe for rejsen. Der hjalp imidlertid ingen kære moder, og hun blev sat på skibet. Efter kun en dags sejlads ramte en heftig storm skibet, og det sank. Aulia sank mod havets bund mens hun forgæves kæmpede for at få luft, og hun druknede. Hendes ane drev rundt i havet, fortvivlet, angst og ensom, ude af stand til at finde et væsen at fare i. Til sidst blev anen vanvittig. Da Aulia mødte en anden død ane, omfavnede hun den i sin ensomhed og fangede den. Hendes ensomhed blev lindret et stykke tid, men snart måtte hun igen fange en ane til at gøre sig selskab for den første ane var blevet slidt tynd og ude af stand til at lindre pigens smerte. Siden da er der gået flere hundrede år. Havheksen har fanget tusindvis af aner, men hun er altid desperat efter flere; for ude i mørket lurer dødsriget med truslen om ensomhed i al evighed. Havheksen er blevet voldsomt kraftfuld, og intet synes at kunne stille hendes sult efter sjæle.

Kraken

Kraken er af hedonisk oprindelse. Hedonerne har, ligesom alle andre folkefærd på Maris, deres egen måde at ære anerne på. De havde en gruppe af tolv stærke aner som blandede sig meget i deres efterkommeres liv. De tolv krævede at blive æret nærmest som guder og ville have store ofre. Det blev hedonerne så trætte af at de gjorde oprør og startede en krig mod deres forfædre. Nu er gamle stærke aner ikke nemme at slå ihjel, specielt ikke når de genopliver de faldne og sender dem mod deres kampfæller. Krigen gik dårligt for hedonerne. Da det så sortest ud, blev de kontaktet af en af anerne. Den påstod medfølende at den var oprevet over krigens brutalitet og folkets lidelser. Anen foreslog en pagt og fortalte at den ville give menneskene våben, så de kunne overvinde deres forfædre og vinde deres frihed. Det vendte krigens lykke, og en efter en faldt de elleve aner. Da krigen var vundet, og der kun var én ane tilbage, stod Kraken frem. Nu var den hedonernes hersker og alle døde tilhørte ham! Hedonerne prøvede desperat at slå Kraken ihjel, men opdagede til deres rædsel at våbnene ikke ville gå imod deres skaber. Kraken har siden enerådigt hersket over hedonerne, og han er kun blevet stærkere. Kraken er en af de få ting som Havheksen er bange for, og det er grunden til at hedonerne trygt kan sejle på havene.

Adad

I Al Maluk hersker Adad. Malukkerne har siden tidernes morgen kun haft én ane som optager anerne fra alle dem som ikke bliver genfødt. Adad er altså én ane, med hundrede tusind stemmer, umådeligt magtfuld og besiddende livskundskaben fra mange årtusinder. Adad herskede og hersker over sine efterkommere som en streng, men velgørende patriark der kun ville sine efterkommere det bedste. På den anden side af havet havde etruierne, i det Gamle Land Etrurian, fået for vane at binde deres forfædre i statuer, således at anen ikke forsvandt eller blev genfødt, men så dens viden i stedet kunne tjene folket. Etruierne valgte at ignorere hvilken smerte det var for anerne at blive fængslet; ude af stand til at opfylde deres skæbne. Med tiden bandt de tusinder af aner på denne måde. Smerten forplantede sig over havet og fyldte Adad med stor uro. Anen bad sit folk om at sende folk over havet og overtale etruierne til at give deres forfædre fri. Folket sendte meget modstræbende udsendinge afsted, men etruierne afviste dem hånligt. Så krævede Adad at hans folk sendte krigere til Etrurian og befriede forfædrene med magt.

Nu er det sådan at malukkerne frygtede havet, blandt andet på grund af Havheksen. De prøvede først at forhale kravet, og da Adad blev insisterende, afviste de ham. De håbede på at hvis de lod som ingenting, så gik problemet over af sig selv. I stedet samlede Adad gennem et årti magi i hele riget og udløste den i én kata-klysmisk formular der regnede død ned over Etrurian. Adads eget land gik heller ikke ram forbi for formularen var så stærk at den tømte landet for liv og efterlod det som en ørken. Folket sultede, deres samfund med rige, store byer brød sammen, og mange omkom af sult. Siden den gang har malukkerne ikke turdet sige deres ane imod. De har totalt underkastet sig hans vilje og taler altid pænt om ham, selv når de er i enrum.

Kapitel 13

Spøgelset fra Calliva

Dette scenarie introducerer spillerne til flere af de vigtigste elementer i Familie & ære, nemlig de seks store adelsfamilier og deres indbyrdes rivalisering, anerne og de skovvilde.

Historien starter i provinsbyen Ludica hvor det meste af kampagnen i rollespillet tager sit udgangspunkt, men foregår mestendels i nabobyen Calliva. Det er meningen at spillerne skal have mulighed for at føle baggrundsverdenen og hinanden på tænderne og få mulighed for at kvaje sig uden at det fra starten får konsekvenser for resten af kampagnen. Scenariet tager udgangspunkt i at en af spilpersonerne er fra Flaccus; hvis der ikke er en Flaccus i gruppen, bør scenariet tilpasses så det passer til gruppens sammensætning. Hovedpersonen i scenariet bør også være forholdsvis ung. En anden spilperson har et nært forhold til en barnepige, Luva. Det er en fordel hvis en af spilpersonerne er anesange.

Historien kort

I nabobyen Calliva fødte to piger et barn nogenlunde samtidigt. Ingen af graviditeterne havde anernes gunst. Den ene pige, Licia Flaccus, en kusine til en af spilpersonerne, fødte et dødfødt barn. Den anden pige, Appia Postumus, fødte et deformt barn med en kalvs hoved. I virkeligheden en Tyreklan-bersærker, men det har thalenerne hverken viden om eller forståelse for. På grund af flere sammenfald, udviklede tingene sig. Licias fader var død tre måneder i forvejen. Han efterlod sig en stor gæld som hans enke nægtede at betale da hun (ikke helt uden grund) formodede at det var spillegæld. Licias barn var resultatet af et forbudt forhold med en ung mand. Licia blev dybt ulykkelig, og hendes følelser vækkede faderens ane. Han prøvede forgæves at hjælpe hende, men vidste ikke hvordan. Da han søgte styrke, søgte hans ane instinktivt bolig i en af hans store passioner; en stor præmietyr. Desværre gik det helt galt; anen tabte til dyret, blev sindssyg og begyndte at overfalde tilfældige folk.

Sådan er situationen da spilpersonerne tilkaldes af tanten til en af dem. Hun ønsker at hendes mands ane får fred; hun er nemlig bange for at spøgelset skræmmer Licia som allerede har problemer nok.

Historien starter

Morgenen efter

Scenariet starter med at en af vores spilpersoner sover rusen ud. Natten før afholdte Invictus en stor fest med masser af god mad og vin, og det har sat sine spor. Han ligger nøgen i sin seng. Solen bager ind ad vinduet og rummet er kvælende varmt. Tøj og sandaler er smidt sådan lidt tilfældigt. Der er bræk på hovedpuden. Ude



i gården er en tjener ved at hugge brænde til aftensmaden, og hvert øksehug skærer sig som en kniv ind i vores lidende helts hjerne. Hans prøvelser er blot lige begyndt.

Døren til værelset går op, og heltens moder kommer brasende ind. Moderen, Quintia, forlanger at helten står op, mens hun utålmodig samler hans tøj op. Hun har fået brev om at hendes søster er i problemer, og da helten enten selv er anesanger eller en af hans venner (en anden spilperson) er, må han tage sig af sagen: "I går alligevel og driver den af. Bare fordi fader er ude og rejse, tror man åbenbart at man er herre i huset; men man glemmer at der hører forpligtigelser til. Op, kære. Jeg har allerede sendt bud efter dine venner, og en af dem sidder nede i køkkenet".

En efter en ankommer spilpersonerne til huset. De kommer ind i køkkenet, får stukket en tallerken morgenmad (uanset om de har spist eller ej) i hænderne og bænker sig ved det store bord. Scenen i køkkenet bruges til at præsentere spilpersonerne. Efter spilpersonerne er blevet præsenteret, giver moderen brevet fra søsteren til vores hovedperson (Brev side 114).

Søsterens mand som døde for tre måneder siden, er begyndt at gå igen. Nogen må gøre noget. Spilpersonerne sendes af sted til Calliva. Hvis nogen af dem mangler heste, kan deres rige venner sagtens låne dem et eller flere ridedyr. Ved afskeden kræmmer Quinta sin søn og giver han et kys på hver kind. Rejsen tager tre dage.

En anden spilperson fra en af de rigere familier (dvs. alle andre end Crassus) har en gammel barnepige, Luva. En skovvild der vist nok teknisk set er slave, men nu er en del af familien. Da hun hører at han skal til Calliva, beder hun ham om at tage en pakke med til en hun kender i byen. En anden skovvild. Hun pakker spilpersonens tasker med mad for ham. Da han senere åbner tasken, kan han se at barnepigen har pakket hans ynglingsslik ned med maden. Formålet med dette forløb, er at introducere barnepigen. Det lægger op til det andet scenarie i bogen, *Fjern Torden*.

Overfaldet

Denne scene er et forvarsel om kampen senere og bør ikke tage for megen tid eller opmærksomhed, men på den anden side heller ikke hastes igennem.

Tidligt om morgenen den tredje dag, samme dag som spilpersonerne forventer at ankomme til Calliva om eftermiddagen, støder de på to oksekærrer der er blevet overfaldet. Det er kærrer med korn der er blevet angrebet af noget 'meget stort'. Kærrerne er læsset med kornsække hvoraf nogle er gået op, og kornet er drysset ud over vejen. Da de kommer nærmere, letter en stor rovfugl og flyver væk. Det er muligvis en ørn. Lad en spiller rulle for Opdage Ting; hvis spilpersonen laver et perfekt rul, kan han se at ørnen er abnormt stor.

Der ligger tre lig af mennesker, og en dødeligt såret. Der ligger også en død okse. Menneskene er dræbt af et stumpt instrument (klove) og noget der ligner en tilspidset pæl (horn). Oksen er dræbt af noget der også bedst kan beskrives som en tilspidset pæl – eller måske et horn. Tre af okserne mangler. De har revet sig løs. Spilpersonerne kan se at nogen har forsøgt på at lægge en benpresse på den døende. Det er ikke meningen at den døende når at tale. Den 'gyldne time' er gået, og han kan ikke reddes af noget magi som thalenerne besidder. Bonden dør af sine sår mellem hænderne på dem.

Et rul for Følge Spor afslører at der er masser af spor fra okser, og sporene har tilsyneladende ødelagt hvad spor overfaldsmændene måtte have efterladt sig. Der er ikke spor af sværd eller pile.

Oksedriverne har en sæk med mad, to sløve sværd og en pung med penge. Der er ikke blod på nogen af sværdene, og det er tydeligt at kodriverne er blevet overrasket og ikke har haft mulighed for at organisere et forsvar. Ved siden af den sårede finder spilpersonerne en kniv af et rimeligt primitivt og anderledes design; et rul for Kundskab (Skovvilde) eller Kundskab (Historie) fortæller at kniven er af skovvildedesign.

Der ligger en thalensk landsby et par kilometer derfra som spilpersonerne kan bede om at rydde op og tage sig af de døde.

Tante Ovia

Efter endnu to timers rejse ankommer spilpersonerne til Calliva. Ved at spørge sig frem finder de tantens hus. En lidt ældre og høflig butler lukker op. Tante Ovia inviterer dem indenfor og lader en tjenerinde servere et måltid; det er rigelig, men lidt billigt mad. "Guder altså. Hvor er du altså vokset. Sidst jeg så dig var du bare en lille dreng. Osv. osv.". Tante Ovia minder i skræmmende grad om spilpersonens moder. Ved måltidet møder spilpersonerne også kusine Licia. En køn, men ret depressiv ung pige der stikker til maden.

Tanten forklarer at onklen går igen og har været i huset om natten. To gange er tanten vågnet ved at han stod ved enden af sengen, og tre gange er møbler blevet kastet rundt i stuen. En af tjenerne så også en stor tyr, "men han har sikkert drukket af vinen", vrisser tante. Nogen må gøre noget. Alle andre end familiemedlemmer får tilbudt et lille beløb for deres ulejlighed. Spilpersonerne får deres egne rummelige værelser med udsigt til en stille sidegade. Det er et pænt kvarter tantens hus ligger i, og der er stille og roligt om natten.

Som alle huse i Thallus er huset rimeligt lukket ud til gaden, men åbner sig indad mod en have. De følger et klassisk romersk tema. Der er kun to udgange; en hoveddør til de fine gæster og en bagudgang til tjenerstanden og alle andre af mindre fin stand. De få vinduesåbninger på gadeplan har jerntremmer for, mens vinduer på 1. sal har skodder der lukkes om natten. Om natten sover en tjener foran hoveddøren. Det er altså rimeligt svært at snige sig ind.

Hvad tante får dagen til at gå med

Det er meningen at det er spilpersonerne der skal løse scenariet, og tante blander sig meget lidt (faktisk kun hvis spillederen vil give spillerne et lille skub). Men det betyder nu ikke at tante er fuldstændig passiv. Tante har en vigtig ting at tage sig af lige nu; og det er at muntre Licia lidt op. Som andre thalenere af en vis status bruger tante meget tid på at socialisere. Hun har som regel en tjener på slæb og har sin datter med sig. Tantes dag ser nogenlunde sådan ud:

Morgen og formiddag:

Stå op og gå i køkkenet for at se om tjenerne er i sving med morgenmaden.
Gøre sig i stand.
Spise morgenmad i haven.
Gå i badestuen og få et bad; snakke med de veninder hun møder der.
Købe ind på torvet til aftensmaden eller snuse rundt og lodde hvad prisen på kvæg er.
Komme hjem og diskutere aftenmaden med tjenerne (hvis de spiser hjemme, eller tante har gæster).
Gøre sig i stand.
Gå ud i byen og spise frokost med veninder eller en forretningsforbindelse.

Eftermiddag og aften:

Komme hjem. Gå i haven og rode med planter (dvs. koste rundt med de tjenere der roder med planterne) eller sidde ved væven eller snakke regnskab med forpagteren eller butleren.
Gøre sig i stand og klæde sig om til aftensmaden.
Spise aftensmad enten hjemme (og ofte med gæster) eller ude i byen.
Komme sent hjem og tjekke om huset er som det skal være.
Gå i seng.

Undersøgelse

Spilpersonerne beslutter sig sikkert for at tjekke gravstedet. På vej ud af huset ser de en knægt gøre en grafitti færdig på muren over for huset; en tegning af en tændstikmand med gedehoved og ordene "Licia knepper med geder". Hvis spilpersonerne vil løbe ham op, så del kort ud, og kør det som en kampscene. Formålet er lige at introducere spillerne til kampreglerne. Får de fat i knægten, fortæller han nødtvunget at han hedder Mocius Invictus, og at han har fået besked af sin storebroder på at male smædeordene. Han ved ikke hvorfor – og om det i hele taget er sandt.

Du bør også nævne at der er masser af byboere der har travlt med dagens gøremål, og spille et par korte scener med dem. Formålet er at spillerne kan hive nogle rygter ud af dem, og at lade spillerne føle at byen er levende omkring dem.

Pølsemanden: En trivelig mand har en bod hvor han sælger byens berømte pølser, oliven, små brød og vin. Det er en god lejlighed til at få lidt til maven og høre lidt generelt sladder om byen.
Klædehandleren: En rig mand med ringe på mange fingre. Han vil prøve at prakke spilpersonerne fint hedonisk klæde af hør og silke på. Han kender til byens lidt finere kredse. Det er også en fin mulighed for at købe et smukt tørklæde hvis spilpersonerne vil prøve at lokke et smil ud af Licia.
Crassus-familien: Crassus-medlemmer af gruppen kan bruge deres kontakter til at få endnu bedre informationer.

Lad spillerne rulle for Overtale, eller f.eks. Kontakter (Basaren) eller (Underverden):

- Der har været flere overfald på rejsende i den senere tid. Byens familier har skillinget sammen til en belønning til dem der stopper uvæsenet. Den er på 500 sølv.
- Ticatus har et dårligt forhold til Invictus i denne by; de to familier har ligget i strid i over ti år. Der har været ballade hos Ticatus flere nætter i træk. Stemningen i byen er ikke for god.
- (Med et perfekt rul) Din onkel Selinius var glad for to ting her i livet; køer og at spille. Onkel har haft spillegæld flere gange, men er altid kommet oven på igen. Han var i øvrigt vellidt af alle.

Kusinen

Licia er nedtrygt fordi hun har været gravid, men tanten ved ikke med hvem. Barnet var dødfødt. Hun er ikke moder til barnet med tyrehovedet. Licia vil ikke ud med hvem hendes elsker var, med mindre at en af spilpersonerne vinder hendes fortrolighed. Hendes kæreste var Lartius Ticatus … som hun elsker … Men han må ikke gifte sig med hende fordi hans fader har lovet ham væk til en anden. Finder hans fader ud af hvad han har gjort, tror Lucia at de vil tæve ham ihjel. På dette tidspunkt bryder Licia i gråd.

Invictus

Pater Familias eller overhovedet for Invictus i byen er Sentius Invictus. Han er såmænd meget pragmatisk: ”Jeg har kendt din onkel i mange år, og vi har gjort mange forretninger. Jeg respekterede din onkel”. Men Sentius vil altså også gerne have sine penge som han har lånt onklen ganske ærligt. 1300 sølv. Men han vil da også gerne tage tyren i stedet. Han har et skyldnerbevis på beløbet. Hvis han hører om graffitien, bliver han stiktosset og tilkalder sønnerne. Da de indrømmer, knalder ham dem en syngende lussing: ”Vi sparker ikke til dem der ligger ned”. Senere ser heltene tjenestefolk male graffitien over.

Postumus

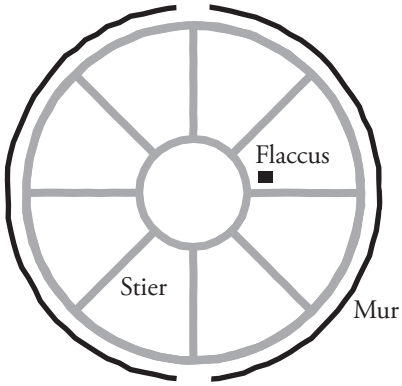
Postumus ønsker ikke at diskutere det deforme barn. Man kunne få den tanke at Postumus havde sat rygterne i gang for at beskytte dem selv, men det er nu ikke tilfældet; det er tilfældigt at folk forveksler de to graviditeter, og de har intet at gøre med affæren. Hvilket de vil gøre isnende klart for spilpersonerne.

Ticatus

Ticatus har haft besøg af spøgelset tre gange, og de er både bekymrede og nervøse. De tror at det er Invictus der står bag. At det er et forsøg på at svine dem til i den årelange strid. Pater Familias for Ticatus er Nerva Ticatus. Han er hård, men retfærdig (når det altså ikke lige angår Invictus). Hvis spilpersonerne påstår at hans søn har gjort kusinen med barn, beder han spilpersonerne sværge på det foran anerne; Nervas søn er lovet væk, og det kan ikke ændres, men Nerva tilbyder erstatning på 800 sølv for affæren.

Kirkegården

Kirkegårde er ikke altid noget rart sted at opholde sig; det gælder i højeste grad i Thallus. De døde vil nemlig ikke altid være døde, og nogle gange går de igen. Derfor spærrer man dem inde på kirkegården, bag en lav mur der er magisk. Det er noget besværligt at finde rundt på kirkegården; der er naturligvis ikke nogen fortegnelser. Heltene går forbi et mausoleum hvor en skikkelse



skuler ud på dem fra halvmørket. Det er en genganger. Bemærk at udøde forfædre ikke per automatik er farlige i Thallus. De finder indgangen til mausoleet: Der er en gang ned, og den forgrener sig til tre gange. Spørg spillerne hvilken gang deres helte vælger, og spil så de tre rum i følgende rækkefølge (med andre ord; snyd):

1. Den vrede ane. Heltene finder en grav med flere rum. Det er mørkt og meget støvet. De ser et halvudvisket mærke på en mur, da de er kommet ind i kammeret. Da de tørrer støvet væk, er det et Ticatus-adelsmærke. I samme øjeblik rejser en utydelig skikkelse med et sværd i hånden sig bag dem, og døren smækker i. ”Gravrøvere”, rasper en stemme. Det er en meget vred ane. Et medlem af Ticatus-familien kan muligvis tale gravånden til ro.

Gravånd

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 20, Viden 30, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 50.

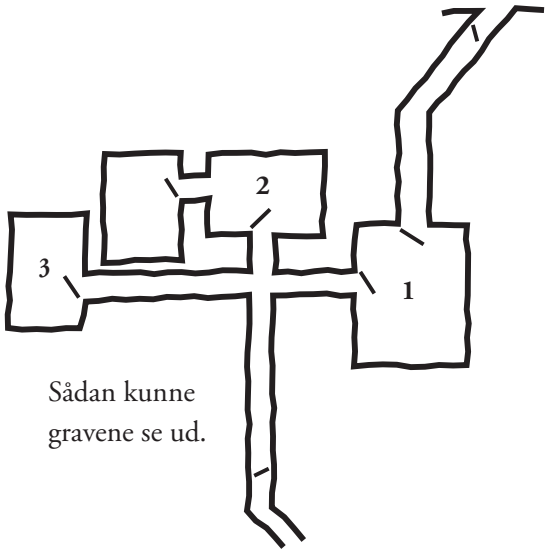
Liv 14, Mana –, Skridt 6, Rustning 1/3, Held 1.

Færdigheder: Opdage Ting 30, Skjold 60, Slagsmål 60, Sværd 60.

Kamp: Knytnæve 60 Skade T4-1
Kortsværd 60 Skade T6

Udstyr: tøj, kortsværd, rådden læderrustning, rustent skjold, 5 sølv.

Evne: Gravånder flygter aldrig fra kampe.



Sådan kunne gravene se ud.

2. Flaccus-familiens gravrum. Et indelukket og ildelugtende underjordisk gravkammer med sarkofager og masser af kister. Der er en mørnet bog med fortegnelser over de døde; sidst i listen nævnes onkel Selinius. Under hans navn står "xxx" og en dato for tre måneder siden. En af kisterne er nyere end de andre. Den er ikke åbnet. Åbner de den, ligger onkel Selinius i kisten; men der er tegn på at liget har flyttet sig. Der er kradsemærker på indersiden af kistelåget. Bemærk at det altså ikke nødvendigvis betyder at han blev begravet levende.

I en gammel mørnet kiste nær indgangen ligger et lille barnelig der er lagt ned ved et skelet; men det finder spilpersonerne kun hvis de specifikt leder efter det. Når spillerne er ved at være færdige i dette rum, hører de gråd fra et sted i krypten.

3. Barnet. Gråden kommer fra en grav; den tredje gang. I denne grav sidder en talende udød ane; en næsten mumificeret gammel mand. Den udøde holder en bylt med et barn i armene. Barnet har et kalvehoved. Den udøde hysser på barnet. Anen fortæller at barnet er blevet lagt ud på kirkegården for at dø; men dette er ikke noget godt sted for et barn. De levende bør ikke være hos de døde. Den udøde vil fortælle om onkel Selinius hvis spilpersonerne lover at tage barnet, give det noget at spise, tage det ud i skoven og efterlade det på et sikkert sted. Anen fortæller at onklen "var urolig. Han blev kaldt væk og ikke er vendt tilbage". Bliver anen spurgt om det, fortæller den at den fandt barnet "ovre hos Postumus". Spørger spilpersonerne om den dødes navn, fortæller han at han hedder Manihus.

På vejen tilbage til byen ser de ørnen igen. Den flyver langs vejen, men drejer af inden den når byen og flyver ud i vildmarken.

Gården

Måske begynder heltene at interessere sig for hvad onkel lavede; ellers kommer der besked fra forvalteren om at tante bør komme ud til gården; og hun sender så spilpersonerne. Onkels store kvægfarm er en veldrevet gård med mange fine dyr. Men der ser lidt menneskетomt ud. En slave fortæller lidt nervøs at forvalteren og nogle af hans mænd er ude og lede efter en tyr. Hans kone er hjemme og kan sende bud efter hendes mand.

Forvalteren forklarer at der er opstået et problem. Præmietyren er væk. Onkel lånte over tusind sølv til at købe tyren, og nu er den væk. Han forklarer stammende at han ville prøve at finde den før han besværede tante. Det er altså bare to uger siden. Presset fortæller han at han er bange for at tante vil piske ham og smide ham og hans familie på porten.

Tyren brød ud af en indhegning; eller rettere nogen må have lukket den ud for låsen til stalden var slået fra. Da spilpersonerne har en klemme på forvalteren, kan han presses til at fortælle alt om onkel Selinius og historien om kusinen og barnet.

Hvor er pengene?

På vej tilbage til byen står en gruppe på syv unge og venter på heltene. De har kæppe i hænderne. De er rigt klædt og tilhører tydeligvis overklassen. Tre af dem har også sværd i bæltet, men de er ikke trukket. De spærrer vejen foran heltene. Hvis spilpersonerne har givet grafittimaleren tæv, er de meget aggressive. Det er Maro Invictus og hans venner – spilpersonerne genkender grafittimaleren mellem dem: "Hvem i helvede er I? Hvornår har jeres tante tænkt sig at betale de penge Selinius skylder? Vi bryder os ikke om at fremmede blander sig i sager der ikke kommer dem ved. Skrub

tilbage til hvor I kom fra, osv.". En voldelig konfrontation er ikke acceptabel som spillerne burde vide – hvis de slår nogen af knægtene ihjel, får de hele byen på nakken. Knægtene er ikke bange for et slagsmål, men hvis nogen af dem bliver hugget ned, flygter de tilbage til byen i løb.

Adelige knægte

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 50, Viden 30, Intuition 30, Karisma 50, Helbred 40.
Liv 10, Mana –, Skridt 6.
Færdigheder: Diplomati 20, Mod 40, Opdage Ting 30, Ridning 50, Slagsmål 40, Sport 50, Sværd 40, Viden (Politik) 30.

Kamp:	Kortsværd 40	Skade T6
	Kæp 40	Skade T4

Udstyr: fint tøj, kniv, 25 sølv.

Spøgelset

Hvis spillerne ikke af sig selv begynder at interessere sig lidenskabeligt for tyren, må du give dem et nænsomt skub i den rigtige retning. En nat mens heltene sover, vågner de ved at der lyder rabalder fra en stue på første sal. Iler de til, ser de møbler blive væltet omkring og en utydelig skikkelse af en kæmpe tyr der fnysende står midt i stuen. Hvis en hurtig spiller tjekker Licia, ligger hun og vrider sig i søvne, tydeligt i et mareridt. Lige så snart hun vækkes, holder rabalderet op.

Den skovvilde

Denne scene kan godt være lidt tricky. Hvis spilpersonerne leder rundt i landskabet uden for byen efter tyren, ser de en svag røgsøjle. De finder et lille bål og en sovende skovvild, udstafferet godt med ørnefjer, et kort sværd og en lille sært udskåret stav. Der er sparket jord over bålet, men ilden er åbenbart gået i gang igen mens han sov. Den skovvilde, Dansende på Himlen, er meget tøvende og forbeholden over for thalenerne, men prøver spilpersonerne at være venlige, fortæller han at hans landsbys kael har sendt ham hertil for at finde et barn, man han kan ikke finde det. Hans åbenhed skyldes at han forgæves har brugt flere dage på at finde det. Dansende på Himlen har set tyren. Den overfaldt en karavane for nogle nætter siden. Hvis de giver ham barnet, vil han indvillige at vise dem hen til tyren. Det er i øvrigt hans kniv de fandt ved kærren. Dansende på Himlen vil ikke deltage i kampen med tyren da det ikke er hans affære.

Scenariets løsning

Der er jo tre konflikter der skal løses: Spøgelset skal stedes til hvile, gælden betales, og den skovvilde leder efter barnet. Nåh ja, der er jo egentligt også stakkels Licia. Hendes sår på sjælen lader sig ikke sådan løse; dem kan kun tiden hele. Og måske alligevel … Hvis en af de mandlige spilpersoner viser interesse og omsorg for Licia, ser tante en åbning. Hun forhører sig diskret hos en af de andre spilpersoner om han muligvis stadig er ungkarl, og forholder det sig således, vil tante vise stor gæstfrihed over for ham – og skulle det være en Crassus, ja … Tante er ikke kræsen.

Lad os vende tilbage til scenariets løsning.

- For tage det sidste til sidst; tanten er nok velhavende, men det hele er bundet i huset og familiens gård. Hun kan ikke tillade sig at stifte stor gæld. Spillerne kan klare denne del ved at presse en erstatning ud af Ticatus og indkræve belønningen ved at stoppe overfaldene. Erstatningen fra Ticatus giver 800 sølv, mens belønningen løber op i 500 sølv. Det stemmer pudsigt nok med den gæld på 1300 sølv som Invictus kræver.
- Anen kan stoppes enten ved at slå tyren ihjel eller ved at lokke den i en fælde, overmande tyren og så uddrive onkels ånd. Overlever tyren, kan den også bruges til at betale gælden med.

Den sidste kamp

På den ene eller anden måde får heltene opsporet tyren. Det er et stort bæst, med salv ud af kæften, spor af blod på hornene og et sindssygt blik i øjnene. Alt efter hvor kamporienteret heltene er, er den i selskab med nogle andre tyre. Det er kreaturer som den har 'befriet' i sine overfald og nu dominerer.

Onkel-i-tyren

Egenskaber: Styrke 80, Smidighed 30, Viden 10, Intuition 10, Karisma 10, Helbred 60.
Liv 14, Mana –, Skridt 9, Rustning 1, Held 1.
Færdigheder: Mod 70, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 60.

Kamp:	Horn 60	Skade T6+3
	Spark 45	Skade T4+3

Kampmanøvre, trampeangreb (4): Tyren laver et voldsomt trampeangreb; ofret bliver kastet til jorden og får T6+3 i Skade. Rustning beskytter ikke mod Skaden. Ofret skal rulle for Smidighed for at holde på sit våben under det voldsomme angreb.

Tyr

Egenskaber: Styrke 70, Smidighed 30, Viden 10, Intuition 10, Karisma 10, Helbred 60.
Liv 14, Mana –, Skridt 9, Rustning 1.
Færdigheder: Mod 50, Opdage Ting 40, Sport 40, Slagsmål 50.

Kamp:	Horn 50	Skade T6+2
	Spark 45	Skade T4+1

Kampmanøvre, trampeangreb (4): Tyren laver et voldsomt trampeangreb; ofret bliver kastet til jorden og får T6+3 i Skade. Rustning beskytter ikke mod Skaden. Ofret skal rulle for Smidighed for at holde på sit våben under det voldsomme angreb.

Baggrundsinformation

Calliva

Calliva er kendt og berygtet for at være Thallus' vigtigste kvægby. Kvæget opdrættes her og sendes hovedsagelig i flokke til de andre provinsbyer hvor de slagtes – men der er også en produktion af pølser og andet tørret kød, og der garves skind og sys lædervarer i byen. Ikke overraskende drejer alt i Calliva sig om kvæg, og selv adelsfamilierne har deres fingre nede i kvægavlen. For selv om det lugter af simpelt arbejde, så er kvægavlen simpelthen for indbringende til at adelsfamilierne kan holde sig væk. Calliva er en rig by, men der lugter fælt af dyr og urin fra garverierne. Det siges at man kan lugte på en mand om han stammer fra Calliva.

Personer

Quinta Flaccus: En af heltenes moder. Hun er arketypen på en lidt for dominerende moder; stor, frodig og overbeskyttende. Hun styrer husholdingen med hård hånd og overlader i det store og hele familiens forretninger til sin mand. Hendes familie er hendes livsprojekt, og Quinta har svært ved at erkende at hendes lille søn er blevet voksen og må leve sit eget liv. Et smukt træk kunne være hvis hun senere i kampagnen spontant laver et eller andet dristigt og modigt.
Personlighed: stolt; overbeskyttende; modig.

Selinius Flaccus: Hovedpersonens onkel der går igen, har besat sin præmietyr og er blevet splittergal. I levende live var han kendt som lidt af en spiller, men ellers respekteret og generelt vellidt.

Luva: En anden af spilpersonernes barnepige. Hun er født skovvild og har skjulte magiske evner. Hun kommer til at spille en rolle i næste scenarie, og derfor skal hun introduceres her. Luva har i perioder mareridt og epileptiske anfald. Det er de første tegn på de magiske kræfter der er ved at vågne – og som i længden ikke lader sig fornægte.
Personlighed: loyal; omsorgsfuld; ængstelig over hendes 'sygdom'.

Tante Ovia: Hun er søster til Quinta og altså en af spilpersonernes tante. Hun er sin søster op ad dage, men er om muligt endnu mere sindbilledet på en hausfrau. Under hendes udseende af spoleret overklassekvinde har hun faktisk rimeligt styr på familiens økonomi og nærer ægte bekymring for sin datter, og hun forsøger på sin egen facon at skåne hende og muntre hende op. Licia har faktisk kun hørt meget lidt kritik på grund af den skam hun har bragt over familiens navn. Ovias eneste reelle fejl er at hun er påholdende indtil det nærige.
Personlighed: detaljeret; loyal; påholdende.

Licia Flaccus: En af spilpersonernes kusine. Hun havde et hemmeligt forhold til en af byens andre adelige og var så uheldig at blive gravid. Drengen er lovet ud til anden side, så et ægteskab kan ikke komme på tale. Licia prøver at holde en facade af værdighed som det forventes af hende, men sandheden er at hun holder sig oppe med neglene.
Personlighed: lukket; splittet; depressiv.

Appia Postumus: En stakkels ung kvinde der fødte et deformt barn, med hovedet af en ulv. Sagen er naturligvis blevet forsøgt dysset ned, men nogen fra tjenerstanden kunne ikke holde kæft, så rygterne har spredt sig. Hun opholder sig mest i familiens skød mens hun kommer sig over den traumatiske oplevelse.
Personlighed: depressiv, lukket.

Vivius: Tantes forvalter. Han har mistet den præmietyr der var i hans varetægt, og prøver febrilsk at dække over fadæsen (som han intet kunne gøre for at undgå).
Personlighed: loyal; nervøs; ærlig.

Sentius Invictus: Pater familias, dvs. overhoved for Invictus-familien. Det går generelt godt for Invictus i Calliva, og familien står stærkt her. Sentius forstår at leve livet med en stor og stærk familie, god mad og smukke elskerinder. Det har sat sine spor; han er en stor imposant mand, både fysisk og psykisk. Sentius grunder sjældent over fortidens fejltagelser og griber pragmatisk mulighederne som de byder sig – bortset fra striden med Ticatus som kan vække vreden i ham.
Personlighed: pragmatisk; viser åbent sine følelser; har masser af selvtillid.

Nerva Ticatus: Pater Familias for Ticatus. En tynd mand der er ved at blive skaldet. Som alle fra Ticatus er han trænet i kamp og ser alting gennem en krigers øjne; alt er et spil hvor initiativet skal vindes, der skal foretages skinangreb og taktiske tilbagetog. Han har ikke tålmodighed tilovers for irrelevante ting som retfærdighed.
Personlighed: humørforladt; disciplineret; lukket.

Lartius Ticatus: Licias kæreste. Han frygter for korporlige tæsk hvis affæren bliver opdaget. Han fik Lusia overtalt til at holde mund, men er skamfuld over affæren. Hvis spilpersonerne presser ham for meget, kan han finde på at gøre et eller andet vildt; f.eks. gå ud og lede efter tyren og blive slået ihjel.
Personlighed: skyldtynget; kuet; desperat.

Dansende på Himlen: Skovvild Ørneklan-bersærker. Det vil sig at han af de skovvildes aner er udvalgt til en særlig skæbne. Han er elitekriger og trænet i kamp. Bersærkerne fra Ørneklanen kan forvandle sig til kæmpestore ørne. Dansende fra Himlen har fået et syn fra anerne om at redde barnet, som han mener er bestemt til en stor skæbne.
Personlighed: loyal; rolig; doven.

Manihus Flaccus: Ane der går igen. Manihus døde for en halv snes år siden. Hans rastløse ane kunne ikke finde fred, så Manihus besatte sit eget lig og har vandret omkring på kirkegården lige siden og snakket med de andre døde. Hans lig er mumificeret og rådner ikke så meget længere – men lugter ret slemt. Hans hukommelse er ikke længere hvad den har været, og han blander hans egne minder sammen med ting han hører fra andre.
Personlighed: nysgerrig; pragmatisk; høflig.

Kæreste søster

Jeg skriver til dig i min fortvivlelse. Siden min stakkel mands død er tingene kun gået værre. Jeg var glad for at have dig ved min side ved begravelsen, og jeg ved virkelig ikke hvad jeg skulle gøre uden din støtte. Licia vil stadig ikke ud med sproget. Jeg ved virkelig ikke hvad jeg skal gøre ved det pigebarn. Jeg har bedt til anerne, men lige meget har det hjulpet. Invictus går mig stadig mere aggressivt på dørene med pengene, men jeg nægter at betale spillegæld! Og oven i det så har Selinius været i huset flere gange! Jeg er vågnet ved at nogen var i soveværelset, og tjenestepigen sværger at hun har set ham. Møbler er blevet væltet, og alting er i oprør. Jeg er ved at bryde sammen, og ingen vil hjælpe en stakkels kone! Måske du kan finde på råd? Skriv snart.

Ovia

Kapitel 14

Fjern Torden

I dette andet scenarie til Familie & ære møder spil-personerne en fremtrædende skovvild fra Ulveklanen. Den skovvilde, Talutah Fjern Torden, luskede rundt i omegnen af Ludica, men løb ind i en Ticatus-patrulje hvorefter det kom til kamp. Hun ligger nu såret ude i skoven. Hendes smerte og uro opfanges af en *kael*, en samling af aner, som kalder Luva, en utrænet skovvild anesanger, ud til til overfaldsstedet for at redde den skovvilde. Anesangeren er en af spilpersonenernes gamle barnepige som, uden at hun selv eller hendes omgivelser ved det, er magisk aktiv.

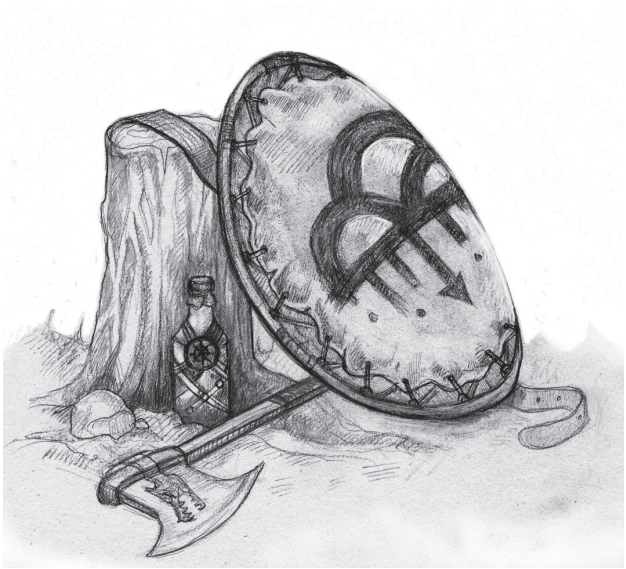
Scenariet kredser i første omgang omkring en spilperson og hans forhold til sin gamle barnepige. Temaet for scenariet er at tage afsked med barndommen. Spilpersonens fader er på forretningsrejse, så spilpersonen har mere frihed til at tage sig af sagerne da han i faderens fravær er familiens overhoved. Scenariets hovedfokus ligger på hvad spilpersonerne gør med den skovvilde. Det kan sætte tonen for gruppens forhold til de skovvilde i resten af kampagnen.

Scenariet er meget lidt baseret på kamp, og meget af tiden vil gå med snak. Hvis spillerne har temperament til dette, er det er mit råd at du ikke skynder på dem, men lader dem tage sig den tid de skal bruge. Gruppens interne diskussioner er med til at definere deres indbyrdes relationer for resten af kampagnen.

Ud over at lægge fundamentet for gruppens holdning til skovvilde, er formålet med scenariet også at spillerne skal tages på en mindre tur rundt i deres by for at snakke med nogle af byens borgere. Det er min ide med Ludica at spillerne i løbet af kampagnen ikke 'skal redde hele verden', men at de skal redde 'deres del', dvs. at de skal redde Ludica. Et andet formål er at Ludica er en motivation for at kæmpe den gode kamp lidt ligesom Herredet er det for Frodo i *Ringenes Herre*.

Stormvarsel

Historien ganske kort: En af spilpersonernes barnepige, Luva, er uden at vide det blevet velsignet af de skovvildes aner og ved at få magiske kræfter. Det er sket i en ret sen alder da hendes liv i Thallus har skærmet hende mod de skovildes aner; hun blev nemlig taget som slave under et anetogt som barn inden hendes kræfter manifesterede sig. Nu er en kael blevet aktiv uden for Ludica (se side 90). Den har mærket Luvas potente kræfter og har fattet interesse for hende. Resultatet har været stadig hyppigere profetiske syn som mest ligner anfald af epilepsi. En nat får hun et syn; en vision om at en ulv sidder i en fælde.



'Ulven i fælden' er Talutah Fjern Torden, en leder fra Ulveklanen som sammen med sine vagter luskede rundt omkring Ludica for at møde en af lederne af Slangen (se side 50). Hun stødte ved et uheld ind i et medlem fra Ticatus som var på jagt. Thalenerne angreb uden tøven de skovvilde som forsvarede sig. Resultatet var tre døde thalenere, to døde skovvilde og Talutah Fjern Torden som blev dødeligt såret. Fjern Torden lå og jamrede sig, og hendes smerter blev opfanget af kaelen som sendte

Luva et syn. Luva samlede resolut sine ting og ilede ud i skoven til undsætning drevet af sit syn. Næste morgen opdages det at hun er væk.

Hvor er Luva?
Spilpersonen vågner op til nogen opstandelse. Spilpersonens moder farer forvirret rundt. Der er ikke gjort klar til morgenmad, der er intet nybagt brød og ingen Luva. Der er en lidt trykket stemning i hele huset. Moderen er i vildrede, og tjenestefolkene venter på hvad herskabet vil gøre. Bagdøren stod åben og ulåst. Det er uhørt og aldrig sket før. Luvas seng er tom, og nogle af hendes ting er væk.

Det mest naturlige vil være at afhøre husets tjenestefolk. Der er fire; stuepigen Appia, kokken Aulus, gartneren og alt-mulig-manden Manus og så Luva, spilpersonens gamle barnepige og nu stuepige. De tre af tjenestefolkene er thalenere, så Luva er faktisk lidt af en outsider. Ikke desto mindre vil tjenestefolkene prøve at skærme Luva for eventuel afstraffelse ved at dække over hendes hemmeligheder. Det er tydeligt at de er meget tilbageholdne med oplysninger i et misforstået forsøg på at hjælpe hende. Får spilpersonerne hul på bylden, kan tjenestefolkene fortælle at Luva den seneste tid har haft flere 'anfald'. En gang skreg hun op om ting hun ikke kunne vide noget om; en arbejdsulykke der foregik i nærheden af huset. De mener ikke at Luva kender nogen speciel i byen, som hun kunne være stukket af til; hun har nok i 'sin' familie. Hun har godt nok en bekendt i Calliva (se første scenarie), men det er en lang tur til fods, og tjenestefolkene mener ikke at hun har taget mad eller penge med. Det er kokken der styrer husets pengesager.

Luva har fem timers forspring. De kan ved at snakke med Scipio finde ud af at hun er forsvundet ud ad handelsporten. Han kan huske hende fordi hun stod og ventede på at porten ville blive åbnet, og i øvrigt var lettere hysterisk. Ingen i de skovvildes lejr kan huske at have set en ældre, skovvild kvinde klædt i thalenske klæder. De trækker på skulderen. Spilpersonerne kan følge hendes spor videre ud i skoven ved at spørge bønder om de har set hende. Luva har et stort rødt modermærke på kinden, er ret høj og ret genkendelig. Jagten på Luva skal egentligt bare overstås så den rigtige historie kan begynde. Luva har nu heller ikke gjort specielt meget ud af at dække sine spor.

Overfaldsstedet
Godt uden for byen, nær skoven, kommer de til et overfaldssted på en mindre jordvej. Der ligger en Ticatus-adelsmand, to andre thalenere, samt to døde skovvilde. Thalenerne var til hest, de skovvilde til fods. En af de skovvilde er spiddet bagfra. Et blodspor fører videre ind i skoven. Der finder de Luva og en ældre skovvild; Talutah Fjern Torden. Hun er dødeligt såret. Såret er så gammelt at hun ikke kan reddes af magi som spilpersonerne eventuelt måtte have.

Adelsmanden er Sextus Ticatus. Han er godt fem år ældre end spilpersonerne, så det er ikke en person de kender godt; men de har da set ham ved forskellige sociale begivenheder i byen og i byens gymnasium. Han har ikke noget specielt ry; hverken for det gode eller det dårlige. Han er vist også en udefrakommende og f.eks. ikke arving til Ticatus-familien i byen. Ikke desto mindre er det spilpersonernes fornemmelse at Ticatus vil reagere stærkt på at et af deres familiemedlemmer er slået ihjel.

Fjern Torden er midt i fyrrerne og en hærdet kvinde. Hendes hud er rynket og ligner læder efter mange år i solen. Hendes hår er gråt og velplejet. Hun er klædt i kilt og en kort tunika med en læderrustning over. Hun har lange støvler med snøringer og et bredt bælte med beslag der ligner ulvehoveder, udført i bronze og sølv. Hun har et meget nydeligt sværd med et meget fint udsmykket sværdhæfte. Hun har smidt et skjold som er gennemboret og ødelagt efter flere sværdhug. Alt er, efter barbarernes standard, meget fint udført og viser at her er en kvinde af høj status.

Fjern Torden er såret i siden, og hun har mistet meget blod. Såret er lavet sidste aften og kan ikke helbredes med den magi som thalenere har til rådighed. Hendes ansigt er gråt, og det er tydeligt at hun er i smerter og døende. Hun prøver at bevare sin værdighed nu da hun er faldet i kløerne på fjenden. Fjern Torden fortæller at hun var i nærheden af Ludica 'for at møde nogen', men at hun var uforsigtig og løb ind i Ticatus-patruljen. De prøvede først at stikke af, men de blev reddet ned af thalenerne der angreb uden varsel. Fjern Torden tog så kampen op og fældede først Sextus' hest og dernæst ham selv.

Luva beder 'sin herre' om forladelse. Hun fortæller som sine syn. Hun er fortvivlet og bange. Hun har aldrig været ude på så dybt vand før. Luva beder spilperson-

erne om at hjælpe hende. Fjern Torden må reddes. Luva ved ikke hvorfor, men hun ved så meget: "En storm nærmer sig. Jeg ved ikke hvad det er jeg ser. Jeg ved ikke hvorfor. Men jeg ved at ulven er betydningsfuld. Så sandt som jeg bar dig ved mit bryst, beder jeg dig om at hjælpe mig".

Luva ved absolut ingenting om healing, men selv hun kan se at den er helt gal med Fjern Torden. Luva tror at Lorca vil kunne hjælpe. Lorca er en gammel skovvild der bor inde i Ludica, Hun har et vist ry i byen som 'klog kone'. Spilpersonerne kan enten bringe Fjern Torden ind i byen eller hente Lorca ud til hende. Det er meget sjovere hvis spilpersonerne skal smugle Fjern Torden ind i byen.

Midler og muligheder

Det er nok nu at den store diskussion om hvad spilpersonerne skal gøre med Fjern Torden, vil finde sted. I mit første prøvespil af dette scenarie endte det med at spilpersonerne kom op og slås, og at en af spilpersonerne måtte forlade gruppen, og hans spiller lave en ny karakter. Den mest udfarende spiller var veteran fra *Krangor*, og det bidrog måske til at snakken blev overophedet. Lad os håbe at det ikke går så galt her.

Det vil være en overordentligt stor fjer i hatten at tage en fremtrædende skovvildeleder som Fjern Torden til fange. Dog har spilpersonerne stadig den store udfordring at Fjern Torden er døende. Som det er nu, har hun 66 % risiko for at dø (1-4 på en T6). Men hun er sej, og det vil tage noget tid. Bliver hun behandlet med Færdigheden Helbrede (spilpersonen får -20 på sit rul på grund af Fjern Tordens sår), falder risikoen til 50 % (1-3 på en T6), og med et Perfekt Rul til 33 % (1-2 på en T6). Hvis Fjern Torden overlever, kan spilpersonerne forsøge at få mest muligt ud af deres fange.

Et rul for Færdigheden Kundskab (Politik) kan give spillerne et indtryk af hvordan den politiske reaktion vil være. Prinsen vil nok ikke blive begejstret. Folk i Ludica husker alt for godt hvordan det gik Crassus da de skovvilde gik amok mod deres land, og de vil meget nødigt blive mål for barbarernes vrede. I øvrigt så handler Ludica med de skovvilde, og en konflikt vil ramme byens økonomi hårdt. Men hvis spilpersonerne allerede er trådt offentligt frem med deres fangst, er der ikke meget Prinsen kan gøre ved det.

Det kan også være at spilpersonerne er så barske at de selv vil tæve sandheden ud af Fjern Torden. Fjern Torden vil forsøge at modstå så længe hun kan for at beskytte de mennesker hun skulle møde, nemlig Vandrende Tyr og Madame. (se side 88 og 86) der hjælper skovvildeflygtninge. Fjern Torden vil bruge sit Held til at modstå torturen, og overdreven tortur vil i øvrigt nok bare fremskynde hendes død.

Spilpersonerne kan på den anden side også forsøge at redde Fjern Torden. Selv om hun er fjende og har sneget sig ind i nærheden af Ludica, kan det jo godt være at de lader godheden løbe afsted med dem. Mere kynisk set så er det også en unik mulighed for at få en kontakt blandt de skovvilde.

Tilfangetagelse af Fjern Torden

Hvis spilpersonerne tager Fjern Torden til fange så er det meget lige ud ad landevejen. Spilpersonerne kan lige så godt prøve at få så meget offentlig opmærksomhed som muligt, så at slæbe Fjern Torden humpende gennem byen og over Store Torv er absolut en mulighed. Måske holder byrådet endda møde. Alle rådsmedlemmerne kommer ud på trappen. De adelige vil takke og rose spilpersonerne. Prinsen vil takke kort og formelt, men hans blik er mørkt. Fjern Torden slæbes triumferende gennem byen og sættes i fængslet under stor bevogtning. To dage senere sendes hun til hovedstaden Patrus hvor hun summarisk dømmes for mordet på Sextus Tucatus og på næste helligdag henrettes offentligt i Arenaen. Hun piskes, brændes med gloende tænger og hænges til skræk og advarsel. De skovvilde informeres med tiden om hendes skæbne gennem deres kontakter i Slangen.

Konsekvenserne af spilpersonernes valg vil vise sig langt senere når de skovvilde angriber Thallus som svar på konsul Jargos angreb på dem. Hvis spilpersonerne lod Fjern Torden gå, vil de skovvilde fare meget mere med lempe i forhold til Ludica. Se scenarie 9 *Handelsforbundet* side 129 og scenarie 11 *Vildt diplomati* side 130.

Redde Fjern Torden

Lad os i det følgende gå ud fra at spilpersonerne vælger at redde Fjern Torden. Lorca bor i den fattige del af byen, i et lille hus. Hvis en spiller klarer et rul for Kundskab (Område) eller har Kontakter som Styrke, kan du give ham den generelle beskrivelse af Lorca på side 87. Huset ligner noget der er ved at falde sammen, men den lille have er sirligt passet (haver er en specialitet

for kvinder blandt de skovvilde). Lorca har sine hemmeligheder, og hun er ikke meget for at gå med fire-fem vildt fremmede mænd. Hun vil derfor slå sig i tøjret, henvise til sin høje alder og dårlige ben og fortælle at det hun skal bruge, har hun i sit hus. Lorca har et krøllet stykke papir der beviser at hun er frigivet (brevet er et falsum, og hendes påståede 'herre' som boede i Dunelm, er belejligt død), så hun er i lovens forstand thalener. Derfor er hun også efter byens love borger, så spilpersonerne kan ikke sådan koste rundt med hende. De må bringe Fjern Torden til hendes hus.

Selve indsmuglingen kan gøres på mange måder. De kan hente en kærre hos den nærmeste bonde og smugle Fjern Torden ind i tæpper eller under et læs hø. Eller de kan klæde hende ud i thalensk tøj og prøve at få hende ind på den måde. Det sidste er måske ikke så let for hun ligner alt andet end en thalener. Måske vil nogle spilpersoner prøve at distrahere Scipio mens andre bakser kærren forbi ham igennem porten. Denne løsning bør belønnes med et Held. Det er ikke så vigtigt, og spilpersonerne bør få kærren gennem porten. Scipio vil stoppe kærren og spørge lidt spøgende om de har noget at fortolde. Men solen skinner, og dagen er rolig, så Scipio er i godt humør. Værre er det at en spilperson, med et succesfuldt rul for Opdage Ting, ser at Marcus Invictus, en jævnaldrende søn af Nerva Invictus, sjovt nok hænger ud ved porten og meget interesseret følger med i hvad der sker. Han følger med ind gennem porten og efter spilpersonerne.

Magtspillet i Ludica starter

Spilpersonernes fjender i byen, Invictus, har en spion blandt tjenerne i det hus som vores hoved-spilpersonen bor i. Det er tjenestepigen Appia hvis broder Spurius er forfalden til spil. Han har ophobet en stor spillegæld som Invictus bruger til at afpresse Appia med. Nerva Invictus har af spionen fået at vide at noget er galt, men ikke helt præcist hvad. Nerva er en af kampagnens kommende skurke. Han beslutter sig for at dette kan være en chance for at ydmyge spilpersonens familie og bringe dem i miskredit, så han har sendt sin søn – og et par af hans venner – til at følge efter spilpersonerne. De kender byen godt, men er ikke nødvendigvis særligt trænede til at snige sig efter folk i byen.

Langt mere alvorligt er det at Ticatus, i skikkelse af Cinna Ticatus, vil begynde at savne deres fætter i løbet af dagen. Det er ikke udsædvanligt at han beslutter sig for at forlænge jagten og slå lejr i skoven – men nu er der ved at være gået lige lovlig lang tid. Mens spilpersonerne kommer rullende med deres kærre over torvet, bliver de standset af Cinna Ticatus der spørger om de har set Sextus. Efter spilpersonerne har benægtet, søger han videre, men affæren er ikke glemt.

Invictus vil begynde at snige sig efter spilpersonerne, udspionere dem og lægge dem hindringer i vejen. Hvordan det vil udfolde sig, er meget svært at forudsige for det kommer helt an på hvad spilpersonerne foretager sig. Selv om Invictus finder ud af at spilpersonerne har hjulpet en person til Lorca, falder brikkerne først på plads efter at Sextus' lig bliver fundet – specielt hvis der stadig ligger to døde skovvilde på overfaldsstedet. De unge Invictus vil lade informationerne gå videre til Nerva Invictus, og han vil bruge informationerne til at undergrave spilpersonernes ry. De unge kan også finde på at tage sagen i egen hånd, og en nævekamp er ikke urealistisk. Der vil komme rygter om at spilpersonernes familier 'ligger i seng' med de skovvilde. At de er forrædere. Der bliver hvisket i vinstuerne og skrevet smædeord på murerne. Det er ikke meningen at det skal komme til den store konfrontation i dette scenarie, men at der skal lægges brænde til rette til fremtidige opgør.

Fjern Torden reddes

Lorca vil kigge på Fjern Tordens skader og ryste på hovedet. Hun beder spilpersonerne om at rydde hendes spisebord og lægge Fjern Torden op på det. På dette tidspunkt er Fjern Torden gledet ind i bevidstløshed, så der er ingen pinlige spørgsmål. Lorca siger at hun ikke vil stille spørgsmål, men så skal spilpersonerne på deres side også tie stille. Hun vil insistere på at ingen må være i hendes hus mens hun laver sin behandling. Det er et helligt ritual, og mens hun skal kommunikere med anerne vil hun ikke forstyrres. Hvis en spilperson på en eller anden måde sniger sig til at kigge ind, kan de se at hun foretager et ritual med fjerbesatte rangler og hele pibetøjet. Et succesfuldt rul for Magi afslører at hun kaster en Formular, og en stærk en af slagsen. Fortæl spilpersonen at ingen thalenere kan hele sår, der er så gamle. Det er stærk magi det her. At der lever en stærk skovvild anesanger midt i Ludica, er ikke nogen uinteressant oplysning. Efter at Fjern Torden er blevet heelet, er hun ved bevidsthed og har det meget bedre. Lorca har benyttet at hun er i enerum med Fjern Torden til at udspørge hende, så Lorca ved hvem hun er.

Mens spilpersonerne står og venter, kommer en af deres kontakter forbi. Han fortæller at Sextus er fundet død, og at Ticatus er i oprør. Hvis spilpersonerne ikke har ryddet op, får de skovvilde skylden, og Ticatus benytter chancen til at sprede propaganda både mod barbarerne og mod Prinsen som de beskylder for slaphed. Ticatus kræver at de skovvilde uden for byen jages væk. Hvis spilpersonerne har fjernet ligene, hedder det sig at Sextus er blevet overfaldet af røvere. Beskyldningerne mod Prinsen er de samme, men har slet ikke samme bid.

Afslutning

Tilbage er kun at få Fjern Torden ud af byen igen. Eftersom byen summer af rygter, er det ikke helt så nemt at bruge samme metode. Det nemmeste vil være at gemme Fjern Torden i Lorcas hus til det bliver mørkt, og så hjælpe hende over bymuren som kun er lemfældigt bevogtet. Lorca brummer og slår sig, men går med til at det nok er den bedste løsning. Hun bruger dagen til at snakke med Fjern Torden og få informationer om hvordan det står til hos de skovvilde. Bymuren omkring Ludica er kun delvist færdig, så der er steder hvor Fjern Torden nemt kan smutte over.

Grundige spillere kan også bevæge sig ud til de skovvildes lejr lige uden for bymuren for at finde nogle der er villige til at hjælpe Fjern Torden med en hest og mad til hendes videre rejse. De skovvildes lejr er interimistisk, efter krav fra byen. Det er lidt af et gedemarked, og spilpersonernes første rigtige møde med de sære og anderledes skovvilde. Der normalt mellem femogtyve og hundrede skovvilde på stedet, afhængig af årstiden, med lige så mange heste. De bor i kuppelformede telte lavet af skind. Der lugter stærkt af sved, røg og skind. Halvnøgne unger render glade omkring og leger. Mænd med bar overkrop står i grupper og snakker mens de ryger pibe. Kvinderne er travlt optaget af at passe hus-holdningen og sender kun thalenerne korte blikke. De vilde stirrer med deres fremmede blå øjne på de fremmede, mens de går omkring i deres lejr. Alle thalenere modtages med kølig høflighed, og der skal nogen overtalelse til før spilpersonerne finder nogen at snakke med. Det hjælper hvis Luva er med dem. De kan møde to skovvilde.

Den første er Nieva. En skovvild der prøver at ligne og opføre sig som en thalener. Han lever som mellemmand i handel mellem thalenerne og de skovvilde. Det er ikke noget han er blevet rig af. På de blikke som de andre skovvilde sender Nieva, er det tydeligt at han er almindeligt foragtet af dem. Han prøver desperat at fedte sig ind hos spilpersonerne og spørger om de er kommet for at gøre forretninger. Spilpersonerne kan godt overtale ham til at hjælpe Fjern Torden; han er så fattig at han vil gå med på næsten hvad som helst, men han er ikke specielt kompetent. Nieva kan bruges som informant i fremtidige scenarier – men spilpersonernes fjender kan sagtens bestikke ham eller true ham til at forråde spilpersonerne. Mod en passende bestikkelse kan Nieva dog sende dem videre til Vandrende Tyr.

Den anden skovvilde er Vandrende Tyr, et stort brød af en skovild, og af noget højere status. Han afskyr alle thalenere som de fremmede indtrængere de er, men får spilpersonerne først vundet hans tillid, så har de en god kontakt der vil kunne fortælle dem meget om de skovvilde og deres lande. Hvis Vandrende Tyr hører om Fjern Torden, vil han uden tøven risikere alt for at redde hende ud.

Hvad med Luva?

Tilbage har vi stakkels Luva. Fjern Torden fortæller spilpersonerne at Luva er druide, og at hendes 'tilstand' blot vil blive 'værre'. Hun foreslår at Luva tager med tilbage til hendes folk, så hun kan få hjælp; hos thalenerne bliver hun ikke andet end et misforster. Spilpersonen vil nok lade hende gå. Det er tid til en tårevædet afsked. Hvis spilleren er med på den, er der ingen grund til at lægge bånd på følelserne. Tanken med denne scene er at den er et symbol på forandringen i spilpersonernes liv. Deres ungdom, med al deres ansvarsfrie lediggang er ovre. Det er tid at blive voksne. Det er tid at tage et ansvar for Thallus' skæbne.

Minder

På næste side finder du to korte beskrivelser der fortæller om forholdet mellem spilpersonen og hans barnepige. De skal udleveres til spilleren, på et passende tidspunkt i scenariet. Ideelt set skulle forholdet mellem spilpersonen og Luva bygges op gennem et par scenarier. Det har vi ikke tid til her, men det kan du jo selv arbejde med.

Minderne næste side, og brevet side 114, kan hentes på Rollespilsforlagets hjemmeside.

Hvepsen

Du er fem år og leger i haven med dit træsværd. Solen skinner, og eftermiddagen synes uendelig. Du slår ud mod indbildte fjender og stikker efter rosenknopperne på buskene. Du kigger lige ud ad øjenkrogen efter din moder. Du ved at hun kan finde på at skælde ud hvis dine slag går for meget ud over hendes velholdte buske. Da du ser på busken igen, fanges dine øje af et stort insekt der dovent flyver rundt mellem knopperne. Det sætter sig på et blad. Det er stort. Det har en sort krop med sorte og gule striber. Du ler og griber ud efter det smukke dyr.

En voldsom smerte rammer din hånd. Med et stort hyl trækker du hånden til dig og ryster den. Smerten forsvinder ikke, men synes at vokse og vokse indtil den fylder hele din verden. Du stikker i endnu et højt hyl.

Din moder kommer løbende til. Forfærdet over hvad der sket dig. Du spejder fortvivlet omkring, efter sikkerhed og tryghed. Din moder når lige at lægge hånden på din skulder, så ser du hende. Luva. Din barnepige. "Jeg vil have Luva", hyler du og løber hende i møde. Hulkende når du hende og begraver dit ansigt i hendes tunika. Genkender den duft du elsker så højt. Hun bukker sig ned og tager dig i sin favn. De to kvinder udveksler blikke. Blikke som du ikke kan tyde. Men alt vil blive godt igen. Det er du sikker på.

Madmoder

Du er 13 år, og livet er en gylden vej foran dig. Lige nu skal du mødes med dine venner i gymnasiet. Det er din dag i dag. Det er i dag du skal vise Nero Invictus hvordan man kaster en diskos. Du har trænet i hemmelighed i to måneder. Lige siden Nero ydmygede dig. Nu skal du vise ham. Du har vasket dig og haster ned til morgenmaden. Du nærmest løber ud i køkkenet.

Luva står ved vasken. Hun vender sig halvt om. "God morgen", siger hun. "Maden er klar". Hun rækker ud efter en tallerken og sætter den nynnende over på bordet foran dig sammen med et glas vin blandet med vand. Du er sulten, men spændingen er også stor. Du spiser hurtigt, så du kan komme afsted.

Luva vender sig mod dig og rynker brynene. "Hvad har jeg sagt til dig om at kaste maden i dig? Du er måske en ulv?" Din ske stopper halvvejs til munden.

"Jamen. Mine venner. Jeg skal møde dem", siger du.

Luva kigger hen på dig fra vasken. Hun tørrer hænderne i forklædet. "Dine venner. Pfft. Tror du at maden kommer af sig selv? Dyrene har givet os dem. Bønderne har passet dyrene. Jeg har tilberedt den. Du skylder den respekt. Respekter verden, og den vil vise dig respekt". Du mærker din ansigt rødme, og du kigger ned i bordet.

"Hvad er det der haster så meget?"

"Det er ham, du ved. Nero Invictus. Ham jeg fortalte dig om. Jeg skal dyste mod ham i dag. Det dumme sv…".

Luva kigger på dig med sine gennemtrængende øjne. Mørke øjne der gennemskuer alt. "Eh hrm. Hvad har jeg sagt til dig om bandeord ved bordet?" Du kigger væk. "Invuctus eh?" Luva kigger ud ad vinduet. Men det er ikke gårdspladsen hun ser. Hendes øjne skuer noget andet, fjernt i horisonten. "Invictus". Hun tager et stykke brød og ost og pakker det i et klæde. Rækker det til dig, "Jamen stik så af. Men du husker at spise dette her på vejen". Du smiler. Hopper op og tager mod pakken, og er næsten allerede på vej ud ad døren. "… og held og lykke …". Du smiler på vej ud i solen. Glæder dig til at møde dine venner. Glæder dig til at dykke Nero. Og til at fortælle Luva om det.

Kapitel 15

Thallus-kampagnen

I Familie & ære går jeg ud fra at du har prøvet at spille bordrollespil før og derfor ved hvordan mekanismerne i spillet virker – hvordan du som spilleder organiserer spillet og sammen med spillerne fortæller en god historie. Hvis du er helt ny som rollespiller og har mod til at kaste dig ud i Familie & ære, kan du på forlagets hjemmeside finde et dokument, '*Ny til bordrollespil*', hvor du kan læse mere om hvad bordrollespil er, og hvordan du kommer i gang. I dette afsnit kan du læse om hvad der gør Familie & ære til noget specielt.

Typer af kampagner

Der er fire store konflikter i Familie & ære – med mulighed for et mylder af personlige konflikter. En kampagne vil nok indeholde et miks af tre elementer.

Thalenere mod de skovvilde

En oplagt konflikt er at køre en kampagne om sammenstødet mellem de oprindelige beboere, de skovvilde, og indtrængerne, thalenerne. Konflikten har kørt på lavt niveau i næsten 40 år, men kan sagtens blusse op igen med kort varsel. Nogle thalenere kan finde på at spille det 'nationale kort' for at styrke deres magtposition internt i Thallus – for når en ydre fjende truer, slutter folk op omkring stærke ledere. Det samme gør sig gældende på den anden side. Der er også kræfter i de skovvildes klaner der prøver at øge deres prestige ved at tale had mod de fremmede; Tadc Blå Frakke fra Ulveklanen og Shimasani Tiltagende Måne fra Ravneklanen er to der prøver at øge deres magt. Og så er der skovvilde der bare hader thalenerne af et godt hjerte, enten fordi thalenerne har påført dem stor smerte, som Bedelia Røde Sol fra Bjørneklanen, eller af ren og skær ondskab, som Lozen Fem Sorte Fjer fra Edderkopklanen.

Det er i mine øjne ikke den bedste kampagne hvis den alene kører på dette tema, da grænserne er trukket for hårdt op, både hvad angår kultur og konflikter.

Thalenere mod thalenere

Den anden type er den politiske kampagne hvor broder kæmper mod broder (nogle gange bogstavligt) i en blodig borgerkrig om magten. De seks store adelsfamilier (og også lavadelen for den sags skyld) har gode og lange traditioner for at yppe kiv og kæmpe indbyrdes. Jeg vil endda gå så langt som at sige at det er ursynden i Familie & ære. At de seks familier, efter at have overlevet rædslerne i det Gamle Land, ikke kan slippe fortiden, men bringer den gamle konflikt med sig. Nissen flytter nogle gange med.

Denne kampagne handler om skiftende loyaliteter og det dertil førende forræderi, om stolthed og arrogance – og faldet. Det handler om menneskeskæbner der bliver knust og kværnet i historiens ubarmhjertige maskineri. Dette er en mere interessant kampagne i mine øjne fordi den handler om mennesker, og hvad der driver dem; om menneskelige svagheder – og deres skæbne. Som en eller anden skrev et sted, så har man ikke brug for *aliens* og fremmede i sære dragter – mennesket i sig selv er meget mere interessant. Kampagnen er mest interessant hvis der hersker 'kold krig', og du bør skyde det endelige opgør – og de dertil skarpt optrukne fronter – så langt hen i kampagnen som muligt. Det er denne type kampagne som jeg tager mit udgangspunkt i kampagnetrådene som du finder efter denne introduktion. Jeg har lagt op til at det er et opgør mellem Ticatus og Invictus på den ene side, og Flaccus og Postumus på den anden. Sallust og Crassus er jokerne i spillet. De kan hælde til den ene eller den anden side. At inkludere en eller flere Crassus i gruppen, giver en interessant kontrast og dynamik i gruppen.

Thalenere mod fortidens rædsler

Så er der den mere traditionelle dungeon-kampagne

med et tvist af 'horror'. Jeg har ladet døren stå på klem for denne mulighed. I fortiden har der nemlig raset to krige på planeten Maris. Den første mellem to stolte og magtfulde racer der stort set boede på hver deres side af kloden, men hadede tanken om de andre. Måske fordi de grundlæggende var ens i deres arrogance. Lad os kalde dem Ældste. De ødelagde hinanden i en magisk krig. Ældste overlod slavesoldater, som de Ældste betragtede med samme mangel på forståelse eller lidenskab som vi ville betragte en slagtegris, til dem selv i den formodning at de ville uddø. Men slaverne overlevede kataklysmen og skabte deres egne samfund. Efter den ødelæggende krig gik sejrherren i dvale for at overleve en planet hvis miljø var ødelagt af deres udskejelser. Det er nu 15.000 år siden.

Den anden krig skete da nogle få af Ældste vågnede op af dvalen og fandt at en af deres slaveracer ikke bare var blevet organiserede og civiliseret – men var ubehageligt tæt på at finde herskerracens gemmesteder. Ældste begyndte en udryddelseskrig i det der i dag er Thallus – og vandt. Kun en sølle rest af slaveracen, lad os kalde dem Yngste, overlevede og lever i dag i den nordøstlige del af Thallus – skingrende skøre på grund af det holocaust som de oplevede, og paranoide over at nogen skal finde dem igen. Den krig foregik for 1.000 år siden. Der ligger ruiner, våbendepoter, monsterreder og laboratorier gemt over hele Thallus – og en mørk og grusom historie at afdække. Ældste gik i hi igen, udmagret af krigen. Måske vågner de op og finder thalenerne og de skovvilde i struben på hinanden – og beslutter at give konflikten et ekstra skub. Måske har Yngste fulgt med i thalenernes og de skovvildes konflikter i århundreder og har besluttet sig for at bruge de to racer som redskaber til at få hævn. Eller de to gamle civilisationer bruger hver deres folkeslag som redskaber i deres fortsatte kamp …

Mulighederne er mange – men det er kun en kampagne hvor jeg har opstillet et svagt skelet til en historie, og det er op til dig at fylde hullerne ud. Det handler om mystik og frygten for det ukendte. Der skal i nogen tid herske tvivl om hvem modstanderen er, og hvordan han bekæmpes. Efterhånden skal mysteriet åbnes i stigende rædsel. Det er mørk fantasy der henter inspiration i Lovecrafts roman *At the Mountains of Madness.*

Skovvilde mod thalenere

Og så er det egentligt også en fjerde mulighed, nemlig at vende kampagnen på hovedet. Spilpersonerne er de gode; de ædle vilde der ser deres forfædres lande overrendt af fremmede. Efter i århundreder at have ført nærmest ritualiserede krige mod thalenerne – og fået eftertrykkelig prygl af de pragmatiske og krigsduelige indtrængere – er de skovvilde endelig vågnet op til krigens blodige realiteter. De er ved at indse, at de ikke kan blive ved at holde fast i de gamle dyder. Ikke hvis de vil vinde. De skovvilde ved at thalenerne har forladt deres hjemland efter katastrofen. De ved også at vinder de over thalenerne, har disse ikke noget sted at drage væk til; at nederlaget vil betyde døden for dem. Den grundlæggende konflikt i denne kampagne er modernitet kontra tradition; ved at forandre sig kan de vinde over de fremmende – men risikerer derved at miste deres kultur – og ultimativt deres sjæl. Ved at bekæmpe monstret bliver de selv monstre – og et kompromis er måske derfor at foretrække.

Den blandede kampagne

Og så kan du blande de tre af ovennævnte elementer til en suppe der smager dig og dine spillere. Jeg blander to af elementerne i kampagnen beskrevet her i bogen; thalenere versus thalenere, og thalenere versus skovvilde. De skovvilde er et spejl som thalenerne holdes op imod. Da vi spillede *Krangor* i Avalon (se side 5), var de skovvilde som udgangspunkt uvaskede barbarer styret af ældgamle onde guder. De skovvilde var den ydre trussel der skulle tvinge spillerne til at handle sammen og således styrke vores tænkte verdens indre sammenhængskraft. Efterhånden som spillerne udfoldede deres intriger og svinestreger, fremstod de skovvilde mere og mere som de 'ædle vilde'. De skovvilde kan bruges som hjælpere eller modstandere, alt efter hvad din kampagne kræver. Familie & ære er skrevet for at du kan komme godt i gang. Der er to færdige scenarier og femten tråde til en kampagne – men Familie & ære er grundlæggende en sandkasse – det er bare at gå i gang med at skabe dit eget epos.

Bykampagnen

Familie & ære lægger mere op til bykampagner end hulekampagner. "Hvad er forskellen mellem den traditionelle hulekampagne og bykampagnen (eller den urbane kampagne)?" Jeg er glad for at du stillede mig netop det spørgsmål.

Bykampagnen handler mere om at opklare mysterier end om at udforske forladte borge og dunkle hule-

systemer (selv om disse til en vis grad kan erstattes af klamme kældre og kloakker). Du 'opklarer' mysterier når du afhører bipersoner (dvs. har en lille rollespilsscene), leder efter spor eller sammenholder oplysninger.

Den klassiske hulekampagne kan se sådan ud:
Udforskning – lille kamp – udforskning – rollespilsscene (eller *efterforskning*) – udforskning – lille kamp – udforskning – STOR kamp!

Til sammenligning kan bykampagnen se sådan ud:
Efterforskning – rollespilscene – efterforskning – lille kamp – efterforskning – STOR kamp!

Al den snakken med bipersoner rummer nye muligheder – og nye udfordringer. Bykampagnen er nemlig meget mere åben end hulekampagnen, for spilpersonerne kan frit bevæge sig rundt, og de kan snakke med bogstavligt talt hvem som helst. I et hulesystem kan du nogenlunde styre i hvilken rækkefølge spillerne rydder 'kamre' for monstre og skatte. Spilpersonerne har som oftest kun de ressourcer til rådighed som de selv har slæbt med sig – og så de ting de finder undervejs. Det gør at det alt i alt er nemmere at manipulere spilpersonernes færden, opbygge den rette mængde af modstand og lave en god spændingskurve der fører frem til det store klimaks. I byerne kan spillerne snakke med hundreder eller tusinder af mennesker, og de kan fortabe sig i detaljer. Hjælp er lige ved hånden hvad enten det er i form af byvagter, healing eller større våben. Bykampagnen er heldigvis udfordrende for spillerne og spillederen på lidt andre måder – og giver mulighed for dybere historier. Spillerne kan nemlig ikke bare løse alle deres problemer ved at klæde sig i tunge rustninger, hugge alt ned for fode eller brænde dem væk med ildkugler – myndighederne ser ikke med milde øjne på mordere og ildstiftere, og faldet fra galgen er ganske kort. Spillerne skal slide mere i det, de skal være snedigere og finde på alternative løsninger når det kniber. Det gør at bykampagnen nok er for de lidt mere erfarne spillere. I sidste ende gør den større indsats at sejrens frugter smager ekstra sødt.

Jeg mener at der er mere personligt drama i bykampagnen. Byen er jo et mylder af mennesker der kender hinanden, og som har interesser og meninger der brydes. Det sker at mennesker lever i fred og fordragelighed – men det er der jo ikke meget historie ved. Kærlighed, jalousi, grådighed, magtbegær, skam, misundelse, had – det er de menneskelige følelser der skaber den gode historie. Mysterier, dvs. at opklare disse relationer, er hvad der driver scenarierne i Familie & ære. Det handler om spilpersonernes venner og fjender. Om tabere og vindere. Om drømme og mareridt. Du kan gøre personerne mere nærværende ved at give dem motiver for deres gerninger. Onde personer er sjældent onde bare for at være … øh, onde. Det er meget mere interessant hvis der er en dybereliggende årsag til deres tvivlsomme valg af rollen som skurke. Giv bipersonerne et lille personlighedstræk der gør dem forskellige fra den grå hob; en bider negle, en hiver sig i skægget, en har altid en bog nær ved sig eller noget helt fjerde.

En anden mulighed for at gøre verdenen mere nærværende er at give spilpersonerne en familie. Dette er specielt vigtigt i Familie & ære. Ved at have familierelationer bliver spilpersonerne mere sårbare; de kan ikke bare te sig som de vil (for det falder tilbage på familien), og de skal tage sig mere sammen. Undgå fristelsen til kun at bruge bipersoner, og specielt familiemedlemmer, til at sætte historier i gang, ved f.eks. at lade dem kidnappe.

Bykampagnen giver bedre mulighed for at køre historier sideløbende. Enten to historier der fletter sig sammen – eller en stor historie der langsomt bygges op spilgang efter spilgang, samt et mylder af sidehistorier der helst afsluttes på én spilgang.

Belønninger

I Familie & ære er spilpersonerne medlemmer af samfundets politiske og økonomiske elite – og de lider bestemt ingen nød. Når der så samtidigt ikke er mange magiske våben og genstande der kan dræne deres lommer – hvordan motiverer man så deres spilpersoner til at kaste sig ud i farerne? Der skal noget andet til end i de traditionelle hulekampagner, og der er heldigvis andre strenge at spille på.

Respekt – Spillerne skal føle sig som helte – fantasyverdenens rocksterner. Efterhånden som deres ry bygges op, vil flere og flere have hørt om deres meritter. Mens de går i byen, vil en fremmed komme hen til dem for at trykke deres hænder – han har hørt om dem og vil gøre deres bekendtskab. Spillet rigtigt vil

spilpersonerne få en ny Kontakt. Når de sidder på en kro, vil herrerne ved bordet ved siden af diskutere noget som spilpersonerne har lavet – naturligvis i en noget kulørt og fejlbehængt udgave. Som rygter nu er. Deres nyfundne berømmelse kan dog også være noget af en ulempe. Hvis spilpersonerne helst vil være diskrete mens de er offentlige steder, kan det være at en bekendt, uden meget situationsfornemmelse og med en høj glad stemme, hilser på og vil præsentere sine 'berømte venner' for en af hans forretningsforbindelser.

Viden – Den anden type belønninger er at spillerne får mere og mere viden om hvad der rører på sig i Thallus' politiske liv – som et løg der langsomt skrælles af. Denne indsigt skal gives i rette doser. Jeg oplever at f.eks. et computerspil er mest interessant lige i starten indtil jeg har lært alle hemmelighederne at kende. En af de største fejl jeg har begået i min karriere som rollespiller var da jeg startede med at spille *Vampire the Masquarade*. Begejstret gik jeg ud og købte regelbogen og læste den fra enden til anden. Mysteriet var som blæst væk og kom aldrig helt tilbage. Så spillerne skal have adgang til alle hemmelighederne om de skovvilde, deres egne fjender og Thallus, men i et passende tempo.

Indflydelse – Med viden og personligt ry kommer muligheden for at agere. Efterhånden som spilpersonerne har vist deres værd, får de større mulighed for at gøre deres indflydelse gældende. Døre der før var lukkede, åbner sig, og de får adgang til bipersoner i de højere lag – og efterhånden begynder de at lytte til spillernes spekulationer og ideer.

Udfordringer

I et spil som Familie & ære viser sig naturligvis også nye udfordringer – specielt hvis spilpersonerne er fra forskellige familier. Familie og Ære er et politisk spil, og intriger er mere reglen end undtagelsen.

Den største udfordring er splid i gruppen. Min tanke er at spilpersonerne starter ud som en løst sammensat gruppe som smedes sammen i en fast gruppe af krigskammerater gennem scenariernes modgang og sejre. Dette sammenhold skal testes og udfordres en gang imellem ved at du som spilleder forsøger at slå kiler ind i gruppens sammenhold. Spillerne skal opleve verdenen – og til dels spillederen – som en modstander, og derved styrkes gruppes indre sammenhold. Dramaet i gruppen kan skabe interessante situationer – og når gruppen klarer denne udfordring – står gruppen stærkere end før. Det er naturligvis ikke alle der har psyken til den type rollespil. Nogen kan ikke altid skille deres spilpersoners og deres egne konflikter ad. Den fejl har jeg såmænt også selv begået. Det er endnu en grund til at Familie & ære måske nok er til de lidt mere erfarne og modne rollespillere. Men hvad gør du når konflikten spidser til?

Jeg vil anbefale 'men så vil jeg også giftes med din søster'-løsningen, dvs. at du som spilleder fra starten gør spillerne klar over spillets konventioner – at det er et intrigespil, og at de kan have forskellige interesser – og gør dem det klart at nogen skal bøje sig for at gruppen og spillet kan komme videre – men at de gerne må tage sig betalt for at bøje sig. Det kan nogle gange være en ren symbolsk pris – for spilleren, men ikke for hans spilperson. Betalinger kan være i form af giftermål, handelsaftaler, alliancer, fordele for familiemedlemmer eller hvad nu spilleren kan finde på. Pointen er at spilleren føler at han har fået 'noget for noget'.

Hvis det går helt galt, og konflikten går i hårdknude, er det bedst at den ene part trækker sig og laver en ny spilperson. Begge parter skal gøres opmærksom på at spilpersonen ofres for at spillet køres videre – og den nye spilperson skabes uden noget tab i erfaring, dvs. færdigheder, eller erfaringspoints, indflydelse eller Ry. Spilleren 'belønnes' for at trække sig ud af 'kampen' med æren i behold, og spillet kan gå videre.

En næsten lige så stor udfordring er at introducere hovedaktørerne tidligt nok. Det oplevede jeg både i Krangor og i min egen kampagne. Vigtige bipersoner, både thalenere og skovvilde, skal introduceres så tidligt som muligt, og spillerne skal høre rygter om deres politiske manøvrer igennem kampagnen – for så at krydse klinger med dem op mod kampagnens klimaks. Jeg har prøvet at rette op på det ved at lægge et scenarie ind, 2. Festen i Ludica, der gør netop dette. I min kampagne holdt Prinsen også et møde med bl.a. Røde Sol for at redde sin by og bringe sin søn Marcus i sikkerhed.

En tredje udfordring er at få spillerne til selv at tage affære, selv at være en udfarende faktor. Den er svær for det handler om dynamikken mellem dig, og spillerne mellem i gruppen. Det eneste råd jeg kan give her er at du skal være åben for spillernes ideer og give dem tid og rum til at udfolde sig.

Kapitel 13

Tråde

Familie & ære består af to fulde scenarier (se side 107 og 115), og seksten plots der er skelettet til scenarier som du selv skal udbygge til fulde scenarier. Ideen med kampagnen er ikke at det er spillerne der skal 'redde verdenen'. Den slags kampagner har jeg selv spillet flere af, og det bliver lidt af en kliche med tiden. I stedet skal spillerne redde deres del af verdenen: provinsbyen Ludica. Ludica ligger på grænsen til de skovvildes lande og er en by hvor de to verdener mødes; dels fordi de to folk handler sammen, dels fordi Patruljen har en kaserne her. Kampagnen består af fire dele.

I første del er spilpersonerne unge adelsfolk fra provinsen der gradvist bliver mere aktive deltagere i provinsbyens hændelser. Med Ludica som base bliver spilpersonerne sendt på 'missioner', dels ind i de skovvildes lande, dels til andre provinsbyer. De bliver vidne til hvordan den politiske situation gradvist spidser til. Jeg har lagt op til at det er Invictus og Ticatus mod Flaccus og Postumus, med Sallust og Crassus som jokere.

I anden del har spilpersonerne fået skabt sig et navn, og de bliver for alvor fedtet ind i spillet om magten i Thallus. De oplever på første hånd hvordan de små adelshuse og havnebyen Athaleo ved et hemmeligt møde danner Handelsforbundet. De skal også tømre en separatfred sammen med de skovvilde. Denne del slutter med at området omkring Ludica hærges af de skovvilde, og Invictus benytter dette til at sætte sig på magten i provinsbyen. Døre sparkes ind om natten, og folk hentes ud af deres huse.

Tredje del tager vores spilpersoner til hovedstaden. Da spilpersonerne her er forholdsvis ukendte, bruges de til at så splid i Invictus' rækker. Nettet strammes omkring dem efter deres aktioner, og de må endnu en gang tage flugten. Tilbage i Ludica kan de tage et opgør med deres plageånder, eller de kan vælge at tænke på fremtiden og forsøge at forsone sig med deres fjender.

I fjerde del toner oppositionen til Invictus, med Flaccus, Postumus og Handelsforbundet i front toner rent flag. Kold krig bliver til varm og borgerkrigen bryder ud. Spilpersonerne deltager i det sidste afgørende slag hvor de har deres rolle at spille.

Ind imellem de op til atten scenarier som kampagnen består af, kan du flette dine egne historier og sideplot ind, eller du kan vælge at køre kampagnen i en helt anden retning end jeg har skitseret. Det er dig og dine spillere det handler om, og I skal sammen skrive jer ind i Thallus' historie på godt og ondt.

Scenarier i Ludica og andre provinsbyer

1. Mord i mørket

To mord ryster byen hvor spilpersonerne bor. De myrdede er kvinder fra det lavere sociale lag. Spilpersonerne bliver involveret da en af deres bekendte, gerne en der er introduceret i god tid, bliver fundet myrdet på gaden. Fra hvert af ofrene er der fjernet et organ, men der synes ellers ikke at være noget der forbinder kvinderne.

Spillerne vil nok klæde sig ud og agere lokkedue. Første aften bliver de konfronteret af nogle unge fra en rivaliserende familie (f.eks. hvis en spilperson har en Fjende som Last) der også er ude efter morderen. De beskylder spilpersonernes familie for at dække over mordene, eller noget lignende vrøvl. Det kommer til nævekamp og blå øjne. Efter nogen lusken omkring i skyggerne den anden aften hører de et grådkvalt råb i en nærliggende gyde. De ser en skikkelse der står bøjet over en liggende kvinde med en kniv i hånden. Det er morderen, og han har ikke i sinde at overgive sig. De nedlægger ham, og hæderen er deres. Morderen er en respekteret håndværker i byen.

To uger efter dukker endnu et lig op! Samme metode, men denne gang er morderen en kvinde! Der er noget mere i denne historie end som så. Forhåbentligt får de

den tanke at morderne er besatte af en ane. Efter at have spurgt lidt omkring i byen finder spilpersonerne ud af at en læge døde for to år siden under mystiske omstændigheder – og de kan finde ud af hvor han er begravet. Spilpersonerne får kendskab til et ritual til at uddrive aner (som de f.eks. har brugt i 'Spøgelset fra Calliva') og må bryde ind på kirkegården. Her møder de adskillelige omvandrende forfædre der dog ikke er aggressive. Det er til gengæld lægen i hans grav.

2. Ballade i Ludica

Denne begivenhed kan flettes ind i ovenstående scenarie, eller det kan flettes ind i nogle af spillernes sideplots. En af de store udfordringer i Familie & ære er at introducere nogle af de betydningsfulde bipersoner til spillerne, f.eks. Jargo Invictus, Thomis Flaccus mfl., på et tidligt nok tidspunkt. Arenaen i Ludica er heldigvis endelig bygget færdigt, og det skal naturligvis fejres. Prinsen har inviteret flere af rigets fremmeste borgere, og til hans glæde har flere sagt ja. Det gør selvfølgelig nogen misundelige.

Den store dag oprinder. Hele Ludica er pyntet op. Folk samles i arenaen. Første tegn på at noget er galt, er da offertyren trækkes frem. Det er en stor fin tyr, et præmieeksemplar. Problemet er at den står noget usikkert på benene. Mest af alt virker det som om dyret er døddrukken (den lugter også sådan). Halsen skræres hastigt over på dyret. Næste event er afsløringen af statuerne af Marcus Escallus og Modius Flaccus, byens grundlæggere. Da dækkenet hives af, er de ophøjede herrer, udført i fineste hedonisk marmor, klædt ud i dametøj og malet op med makeup. Prinsen (og hans familie) bliver højrøde i hovedet, mens alle andre prøver at holde masken. Det er tydeligt at nogle familier ikke er overraskede over spøgen.

Spillene går i gang. Der er mulighed for at spilpersoner deltager i forskellige former for atletik og i dueller med træsværd. En af duellerne, mellem Marcus Escallus og unge Brutus Invictus går over stregen da den i teorien venlige duel bliver forbitret ved at Brutus laver et lidt beskidt trick som Marcus svarer på ved at afvæbne ham, knalde ham en med skjoldet og tæve ham gentagne gange med sværdet. To andre duellanter må trække ham væk fra Invictus-drengen. Invictus er højlydt forargede. Duellerne bliver skyndsomt afbrudt, og man går over til dyrekampe som opvarmning til dagens højdepunkt som er rigtige gladiatorkampe. Mens kampene foregår, er der masser af rum til at intrigere og møde nogle af de vigtige personer. Spilpersonerne har på forhånd fået til opgave at stjæle sig ind i en vigtig persons hestevogn, forbi vagter og en sekretær, finde et brev og kopiere det. Indholdet i brevet omhandler vilkårene for en krig mod de skovvilde. Men f.eks. kunne en af spilpersonernes overhoved også hive dem til side for at sikre sig at det ikke er dem der har arrangeret 'spøgen'. Efter at han er blevet bekræftet i deres uskyld, kunne han høre ind til deres scenarie i Calliva eller historien med Fjern Torden.

3. De to søstre

Dette scenarie fungerer bedst hvis der er en Crassus i gruppen. Den unge Crassus og hans venner bliver kontaktet af Manius, broder til Tante T (se side 89). Han viser dem en gammel daggert og lægger den forsigtigt på bordet. Daggerten drejer langsomt på sin akse indtil den peger mod sydvest. Manius fortæller at da han var i Calliva pegede den en anelse sydøst på. Han er overbevist om at daggerten peger mod sin 'søster', et berømt sværd der gik tabt under Crassus-krigen. Han vil have spilpersonerne til at finde det i Nyskoven. Først må de over Taurus-passet hvor de muligvis har mulighed for at møde den levende ane Minas Taurus og dens labyrint; sidste overlevende fra Taurus familien, skingende gal og menneskeæder. Da de kommer syd på, kommer de forbi landsbyer med gamle Crassus fæstebønder der lever et relativt ubekymret liv i frihed. De møder også en skovvild patrulje. De sporer sværdet til den gamle provinshovedstad; eller rettere en ny by der er bygget lige ved siden af ruinerne af den gamle. Der lever Gnaus Crassus, Manius' broder. Han overlevede krigen, gik 'native' og er nu sherif i den nye by. Gnaus er en ældre, gråhåret mand med store ar efter brandsår på armen og i ansigtet. Han kan overtales til at give dem sværdet mod at de vil tage sig af et problem. Der er nemlig en gal ane løs i Nyskoven; den Flammende Rytter. Det er anen efter Aulus Lignus Crassus, den mand der i sin tid brændte de skovvildes aner af og startede krigen (dette ved Gnaus dog ikke). Grunden til den handling var at hans trolovede var ham utro med en smuk skovvild. Aulus dræbte både ham og den trolovede, og i sin galskab gik han amok mod de skovvilde.

Spilpersonerne får det magiske sværd med da de to våben kan skade anen. Mens spilpersonerne søger efter rytteren, møder de druiden Synger med Jorden. Han fortæller dem at der er to aner; den anden ane kalder han Frostens Frue. De har hver bemægtiget sig en del

af skoven. Rytterens del af skoven er forbrændt, mens fruens del er dækket af is og vinter året rundt.

Da de møder rytteren, som kommer galoperende med slette hensigter, stopper anen op da den genkender en Crassus. Rytteren er et frygteligt skue; en mand og en hest der er halvt forkullet og med gloende øjne. Rytteren vil forsøge at overtale sin 'fætter' til at tilslutte sig hans korstog mod de skovvilde og vil fortælle at det var de skovvilde der både myrdede hans trolovede og selv brændte skoven af, for at have en undskyldning for at starte krigen. Det hele er den Frostne Frues skyld. I den koldeste del af hendes del af skoven er der bygget en traditionel skovvildegravplads på en lille høj med en ung skovvild fuldstændig indkapslet i is. Fruen er noget aggressiv, men vil mildnes hvis spilpersonerne lover at slå rytteren ihjel. Hun vil beskytte dem med et koldt rimlag der i mindre grad kan beskytte spilpersonerne med rytterens vrede flammer. Hendes minder om hvad der skete, er heller ikke for klare, så det er op til spilpersonerne at beslutte sig for hvem de vil tro på, og rede trådene ud.

Hvis spilpersonerne får bortmanet eller nedkæmpet anerne, kan de drage hjem i triumf og aflevere sværdet. På vej hjem løber spilpersonerne ind i en Titatus-styrke med hundrede skovvildefanger. Ticatus er i højt humør; de har angrebet og ryddet tre skovvildelandsbyer lige syd for Ludica i 'jagt på forbrydere'.

Dermed er historien ikke ovre. Manius beder Crassus-spilpersonen om at gemme de To Søstre. Kort efter hører spilpersonen at Manius er blevet stukket ned i et værtshusslagsmål. Kort efter kontaktes spilpersonen af enten Tallin eller Marcus Crassus (se side 48) som ønsker de To Søstre udleveret; den politiske prestige vil hjælpe ham med at få magten i Crassus.

4. Lus i skindpelsen

Dette scenarie foregår i Ludica. En af spilpersonernes familie har i flere år haft forretninger med en mellemhandler der tager ud blandt de vilde og køber skind som han sælger i byen. Det er en lukrativ forretning for begge parter, og mellemhandleren får derfor en pæn sum penge på forhånd. Men den sidste tur gik helt galt. Handleren kommer såret og forbundet til byen og fortæller at sendingen blev stjålet af skovvilde som myrdede hans mænd. Han virker noget nervøs og nedtrykt, men spilpersonens fader sukker og siger at så må de håbe på bedre held næste gang. Over et krus vin på den lokale bar hører spilpersonerne et medlem af en rivaliserende familie prale med den sending fine skind de netop har fået. Der er naturligvis lusk i spillet.

Overvåger spilpersonerne mellemhandleren, ser de ham hente vasketøj ned fra tøjsnoren i kartoffelhaven. Ikke bare er sårene i hans pande ikke så slemme som de i første omgang så ud til, men en af skindhandlerens børn spørger grådkvalt om "hvornår moder kommer tilbage?" Han lover at "det gør hun snart". Hun er bare "ude og rejse". Konfronteret med dette bryder skindhandleren sammen. Den rivaliserende familie har bortført hans kone og tvunget ham til at sælge sine skind til dem. Spilpersonerne må befri hans kone, som holdes indespærret af hyrede bøller, for at få forretningerne i gang igen. Og de kan jo passende finde på et nummer for at sige den rivaliserende familie tak for sidst! En Ticatus-styrke bliver i øvrigt forment adgang til Ludica af Prinsen der er rasende over at Ticatus laver ballade i nærheden af byen. Kort efter vil rygter vide at Ticatus løb ind i en styrke af skovvilde. De sejrede, men led vist store tab.

5. En stjerne falder

En stjerne falder i syd. Det er første gang dette er observeret i det nye land. En fremtrædende anesanger, som spilpersonerne måske skylder en tjeneste, sender dem syd på, dybt ind i de skovvildes lande. Deres opgave er at finde og beskrive nedfaldsstedet. Med sig får spilpersonerne en erfaren halvblodsspejder der kan fortælle dem om de skovvildes vaner og æresbegreber. Hvad anesangeren ikke ved, er at hans assistent er i lommen på en rivaliserende familie der ligeledes beslutter sig for at sende en gruppe ud. Oh, og for at komplicere sagen har Edderkopklanen også sendt en gruppe ud for at finde den faldne stjerne. Og så er der lige den landsby af forholdsvis fredelige skovvilde der bor i nærheden af nedfaldsstedet.

Den rivaliserende familiegruppe har ikke tid til at sætte sig ind i de skovvildes barbariske kultur og nedslagter den første gruppe skovvilde der udfordrer dem. Lidt senere bliver spilpersonernes gruppe omringet af en stor gruppe skovvilde der tager dem til fange og fører dem til en større skovvildelejr. Der bliver de anklaget for at have myrdet og torteret en gruppe jægere. Ligene ligger til skue på torvet – og de skovvilde fremviser en thalensk kniv. Den eneste og ilde tilredte overlevende synes at den ene gruppe thalenere ligner den anden, og udpeger spilpersonernes gruppe som de skyldige.

Heldigvis bærer kniven et tydeligt mærke for den af de skovvilde forhadte Ticatus-familie. Efter spilper-

sonerne får redet sig ud af den knibe, kan de fortsætte mod syd. Og støder ind i en lejr hvor skovvilde fra Edderkopklanen har fanget den rivaliserende Ticatus-gruppe. Det ser bestemt ikke rart ud, det de skovvilde har gang i. Overlader spilpersonerne thalenerne til deres skæbne, eller redder de dem? Redder de dem kan der opstå æresgæld-bånd, der kan være til nytte længere henne i kampagnen.

Endelig når spilpersonerne nedfaldstedet. Alt er kaos, træer er rykket op med rode, og dyr og selv planter er gået amok. Den nærliggende landsby er blevet ramt af aner, nogle beboere er blevet besatte eller blot sære, og adskillelige dyr er også her blevet … anderledes. Midt i landsbyen er rejst et alter. På det ligger en pulserende sten. Den synes nærmest levende. Mens spilpersonerne står og glaner, kommer en Slangeklan-shaman hvislende ind på torvet mens han vifter med hellige symboler og mumler besværgelser. Anestenen er farlig for ukyndige, fortæller han og forklarer hvad den er; en gud der er undsluppet fangenskab på himlen. Edderkopperne er blevet færdige med at tortere deres fanger og dukker op og forlanger stenen udleveret. Det går naturligvis ikke stille af. Magi kastet under kampen opfører sig uforudsigeligt. Tager spilpersonerne stenen med sig, har de et unikt bevis for deres tur – men der sker sære ting med dem og for dem undervejs. Der kan være tale om syn, besættelser og det der er værre. Helt galt går det helt bestemt deres halvblodsguide. Men anesangeren er begejstret, og spilpersonerne har fået en fremtidig allieret.

6. Arven

Dette er et meget anderledes scenarie da det løber sideløbende med andre historier. Den i gruppen der mest er en ungdommelig døgenigt, får den, for ham, glædelige meddelelse at en onkel er død – og at der er måske mulighed for at arve. Spilpersonerne møder op på den glædelige dag hvor testamentet skal læses op og finder ud af at tre andre unge medlemmer af samme familie også er indkaldt. Der er den pæne pige, den provokerende fyr der i personlighed ret meget ligner vores hovedperson, og så er der den slemme og sexede pige. Testamentet bliver læst op. Hvert familiemedlem får udleveret den samme sum penge, og den der får pengene til at yngle mest, vinder resten af arven. Så går spillet i gang. Den slemme pige prøver at forføre vores helt. Hun er 'forblændet af hans mandighed' og 'rygterne om hans heltegerninger', men er mest af alt ude på at stjæle hans sum penge. Vores hovedpersons alter ego prøver at overtale ham til at 'dele i porten', for der er vel nok til alle? Og så prøver han at hyre nogle bøller til at sabotere vores hovedpersons projekter. Det ender med at han bliver nedlagt af den slemme pige som prøver at løbe med *hans* penge. Den pæne pige? Hun investerer pengene fornuftigt i nogle handler med hedonerne og tjener et pænt overskud, mens de tre andre render rundt og stikker hinanden en kæp i hjulet. Imens har den slemme pige fundet sig en rigmand og giftet sig til en formue. Og vores hovedpersons alter ego sætter i et sidste desperat forsøg alle sine penge på hestevæddeløb – men man kan vel bestikke kusken? Det gør så mange.

Hele historien ender med at der naturligvis ikke er nogen arv, men blot et brev om at onklen var træt af sine fire nevøer og niecer der ikke rigtig havde taget sig sammen, og at han håber de har lært noget og nu har fået styr på deres liv.

7. Red spionen ud

Spilpersonerne har gennemført nogle scenarier og missioner, og rygtet om deres handlekraft har efterhånden bredt sig internt i familierne. De bliver kaldt til en af spilpersonernes familie. Denne familie er ude i lidt af en knibe. En af deres spioner har gjort en god fangst: et brev fra selveste Jargo Invictus' egen hånd der beviser at han har udryddet en rival. Desværre er spionen blevet afsløret og har gemt sig i en provinsby. Spilpersonerne har jo bevist deres værd, men er endnu ikke for kendte rundt omkring, og de vil kunne drage til byen i forklædning og få spionen ud. De får nogle oplysninger at gå efter; hvor han selv boede, hvor hans elskerinde bor, og hvor han på spionvis satte tegn om mødesteder osv.

Der synes 'tilfældigvis' at være ret mange Invictus-tropper i byen. Folk snakker om at de skal på øvelse i nærheden. Der er også grupper af mere anonyme lejesvende. Der er ikke bare grupper af Invictus-agenter, men også fra en anden af de store familier der også er ude efter brevet. Det bliver også ret tydeligt at fløjshandskerne er taget af, og spillet om brevet er ret dødeligt. Elskerinden er myrdet. Moderen bliver bortført og holdt som gidsel. Invictus-agenter overfalder den anden families gruppe, og flere bliver stukket ned med knive. Det er et kapløb imod tiden. Brevet sætter store ting i skred. Den dødsyge konsul får endelig fred og dør. Jargo Invictus erklærer at han snarest vil overtage konsulposten, 'for landets bedste'. Flere kernepersoner

fra Flaccus og Tacticus dør af sygdom og uheld. Stemningen i Thallus begynder at blive ond.

8. Slaget

Uroligheder i Thallus tager til. For at bortlede massernes opmærksomhed fra den truende borgerkrig, puster konsul Jargo til thalenernes nationalisme. Det er tid til et anetogt mod de barbariske skovvilde. Jargo bruger den undskyldning at han vil genoprette Crassus' ære ved at genindtage deres lande. Alle familierne opfordres til at vise deres patriotisme ved at sende folk til togtet – og med mindre de har fået sig en åbenlys dødsfjende i Invictus efter affæren med spionen, sendes spilpersonernes gruppe i krig. Dette er et rent militært scenarie uden megen mulighed for kompromis og diplomati. I stedet for at blive indrulleret i infanteriet skal spilpersonerne agere spejdere. De skal ride ind i fjendeland og samle efterretninger.

De løber ind i en gruppe skovvilde og indser muligvis at de ikke har andet valg end at nedkæmpe dem. De skovvilde er velbevæbnede, med nye blanke sværd. Invictus kunne også bruge muligheden til at prøve at få has på spilpersonerne ved at sende lejesvende efter dem og lægge et baghold. Spilpersonerne ser hovedhæren. Den består kun af Ravneklan-skovvilde, der er en eller flere titaner, og de skovvilde slæber rundt på nogle lange bundter af 'et-eller-andet'. Gruppen får førstehåndskendskab til Ravneklan-skovvilde da de får til opgave at redde en uduelig adelssøn der er blevet afskåret fra hovedhæren. Spilpersonerne ser grupper af skovvilde flygte sydpå. En gruppe blandede civilister og krigere bliver massekret af Ticatus-rytteri.

Hjemme i lejren er der røre for en anden gruppe spejdere har set de skovvildes hovedstyrke gøre sig klar til slaget. Thalenerne samler sig i regimenter og gør sig klar. Har spilpersonerne indvendinger, eller prøver de at advare Jargo eller deres egen overordnede, vil ingen høre på dem. Gruppen bliver sat til at være livvagt for en af familiernes generaler. Selve slaget går i gang. Alt er kaos omkring dem. De skovvilde angriber ikke hovedkulds, men venter i disciplinerede rækker. Og det viser sig at de har hedoniske piker og ulveklan bersærkere – det thalenske rytteri bliver slagtet. En titan trænger gennem infanteriets linjer og går efter generalen. De skovvilde viger med forbavsende få tab. Kampen er 'vundet', og Nyskoven thalenernes.

Jargo taler om Thallus' storhed, mens thalenske soldater forbløder i lazarettet, og sårede fanger slås ihjel. Så får de at vide at Ulve- og Bjørneklanerne har angrebet området omkring Ludica og Dunelm, befriet alle ufrie og brændt alt hvad de fandt af marker, kornlagre, og møller ned til grunden. Store dele af årets kornhøst er gået tabt, og næste krigssæson er truet. Slaget var blot en afledningsmanøvre.

9. Handelsforbundet

Hjemvendt til Ludica er alt et sørgeligt syn. Alt efter hvordan de behandlede Fjern Torden i introscenariet, har de skovvilde betalt igen med renters rente. Hvis de lod Fjern Torden løbe, er ødelæggelserne forbavsende små; der er røget nogle kornlagre og møller, alle marker er brændt af, og alle ufrie er blevet befriet – og alle køer naturligvis stjålet.

Værre er det gået hvis de sendte Fjern Torden i fangenskab eller til en uværdig død. Så blev de skovvildes styrker ledet af Tadc Blå Frakke, og han har ikke lagt fingrene imellem. Alt er brændt og hærget. Dunelm er faldet, byen er hærget, og thalenernes 'guder' er styrtet i grus. Efter deres hærgen har de skovvilde trukket sig tilbage til fortet øst for Ludica.

Midt i al jammeren får spilpersonerne en mission. En af spilpersonernes familie får besøg af en fjern onkel fra hovedstaden. Han beder i al stilhed spilpersonerne om at hjælpe sig; der skal være et møde i byen, og spilpersonerne skal passe på det. Det er vigtigt at ingen får nys om hvad der sker, og derfor vil mødet blive holdt ude i Ludicas gamle by; det område med ruiner der ligger nede ved floden. Aftenen kommer, og små grupper af folk ankommer en efter en. De prøver at være anonyme, men deres accent afslører at de kommer vestfra – og en af mændene har et adelsmærke fra Constantin på sin hests seletøj. Dørene lukkes, og spilpersonerne lusker omkring. Der sker flere ting. Først ser de flakkende lys fra 'spøgelser'; det viser sig at være folk fra Slangen der leder nogle skovvilde væk. Hvad spilpersonerne ser, er mistænkelige personer med trukne sværd, og det kan jo misforstås. Slangen troede at de var opdaget, og både de og de skovvilde er rede til at kæmpe til det sidste.

Dernæst kommer en anden gruppe luskende. Det er agenter i Invictus' sold der prøver at finde ud af hvad der foregår. De kommer truende tæt på, men trækker sig tilbage, sikkert for at hente forstærkning. Dem skal spilpersonerne helst nedkæmpe.

Så høres der skænderier inde fra huset hvor forhandlingerne foregår, og en gruppe af tre meget vrede mænd kommer traskende ud for at hente deres heste. De rider

væk i mørket. Spilpersonens onkel giver dem ordre på de skal slå de tre mænd ihjel, diskret og humant, og at det helst skal ligne et røverisk overfald – udspekulerede helte kan endda finde på at fingere overfaldet så det ser ud som om at det var Invictus' håndlangere der stod bag.

Efter mødet får spilpersonerne besked på at eskortere en mand hjem. Han afslører at det var et møde mellem nogle af de store adelsfamilier og Handelsforbundet – en alliance mellem de små adelsfamilier – om at stå front mod Invictus' udskejelser.

Scenarier med skovvilde

10. Rædsler højt og lavt

En af spilpersonernes slægtninge, den farverige tante Decima, er blevet overfaldet og bortført fra sit gård uden for Ioannina. Der kommer lynbud til Ludica om at familien må hjælpe; hærdede veteraner som heltene efterhånden er, sendes de af sted – for tingenes tilstand i Thallus taget i betragtning er der naturligvis mistanke om slet spil. Ankommet til gården bliver spilpersonerne orienteret om episoden af kusine Tita, tantes datter, samt hendes mand, den unge Faustus Invictus. Tanten blev overfaldet i mørke da hun var på vej tilbage til huset efter et visit på en nærliggende gård. En medhjælper blev dræbt. Hendes anstandsdame blev såret og er i øvrigt det eneste vidne. Vidnet taler i tåger og fabler om en 'flyvende skygge'. Ude på overfaldsstedet opdager spilpersonerne sære spor; tantes spor hvor hun er løbet, samt spor efter en fugl, eller noget der ligner, der er landet på jorden – blot er vingefanget noget der ligner otte meter. Og så spor af tante der er trukket ind i skoven – Faustus tilbyder at gå med, men skønt han er velmenende, så virker han ikke specielt kompetent. Efter en halv kilometer igennem skovens mørke fører sporet hen til et stort hul i jorden. I det samme kommer en stor, grotesk skikkelse glidende ud af træernes skygger og overfalder spilpersonerne; det er en Flagermusklan-bersærker. Efter den er nedkæmpet, kan spil--personerne kravle ned i mørket efter tante.

De kommer ned i et helt netværk af tunneller. Snart finder de spor af edderkoppespind. Det er nemlig Edderkopklanen der har udgravet tunnellerne; det er deres hemmelige base hvorfra de har infiltreret Ioannina. Det er en rejse ned i et helvede; de finder rum med tøj til agenter, kort over byen og lister med navne, rum hvor der udføres unævnelige eksperimenter, 'foderkamre' hvor både dyr og mennesker holdes fangne, klar til senere konsumering. Vanvittige fanger rabler om edderkopper og dæmoner. Under deres udforskning føler spilpersonerne sig overvåget. Flere gange ser de tallerkenstore edderkopper smutte væk i udkanten af lyset. Og så kommer de til templet; et stort rum med en statue med noget der ligner en grotesk havfrue. Det er Havheksen. Tante er bundet til statuen. Forslået, men i live.

En kvinde med sorte øjne i panden er der også. Hun prøver at komme til en forståelse med spilpersonerne. Påstår at hele 'operationen' er rettet mod Invictus "som også er jeres fjende". De kan endda få tante tilbage. Hun snakker og snakker; og så bliver det klart at hun blot købte sig tid. For nu angriber Edderkopklanen. Skovvildekrigere og beboere fra Ioannina strømmer ud af huller. Unævnelige kæmpe edderkopper med opsvulmede, groteske kroppe. Kvinden kaster den mest uhellige magi. Selv efter de har vundet, bliver spilpersonerne hele vejen ud af tunnellerne angrebet bagfra og fra baghold af sværme af små edderkopper, og fanatikere med forgiftede knive. De kommer op i lyset, og intet af rædslerne er synlige. Alt er normalt og fredeligt. Men hele Ioannina er deres fjender. Skal de stoppe Edderkopklanens infiltration, skal der store styrker til, og dilemmaet er: Kan de advare Invictus? Skal de advare deres fjender mod faren fra dybet?

11. Vildt diplomati

Vel tilbage i Ludica for at slikke deres sår ser de en mindre Ticatus-styrke slå lejr lige uden for byen. Deres leder kommer ind til møde med en ordre fra den nye konsul: Patruljen skal forlade byen, og Ticatus' tropper overtage beskyttelsen af Ludica. Undskyldningen er at der er akut behov for at Patruljen holder øje med de skovvilde. Der ventes et angreb. En af spilpersonerne får et besøg af en onkel der i al stilhed er ankommet fra hovedstaden. Han skal på en hemmelig mission syd på, og da spilpersonerne anses for at være eksperter i skovvilde, skal de være livvagter og guide for ham. Næppe er de kommet ud fra Ludica før de støder ind i en Ticatus-patrulje til hest; deres leder spørger spilpersonerne ud og advarer dem mod at drage syd på, 'for deres egen skyld'. Om det er en trussel? Nej, naturligvis ikke. Patruljen rider tilbage mod byen.

Samme aften ved bålet fortæller onklen om deres mission: Han skal forhandle en separatfred med de skovvilde. Det er naturligvis højforræderi, men sagen er at det snart vil komme til borgerkrig, og når den kommer, er Flaccus og Sallust i vest pinedød nødt til at have

deres højre flanke sikker for de skovvilde. Samme nat bliver lejren angrebet af snigtropper. Det er skovvilde; men der er noget i vejen med deres tøj; det er skovvilde der arbejder som spejdere for Invictus. Onklen bliver dødeligt såret, og med sit sidste åndedrag trygler han spilpersonerne om at fortsætte missionen. Spilpersonerne drager syd på og føler sig overvåget.

Spilpersonerne kommer ned til Bitter Afsked-sletten og bliver omringet af en gruppe hylende ulve og nogle ørne. En af ørnene forvandler sig til et menneske. Han kender til overfaldet og er stærkt interesseret. Da han hører om deres mission, tager han den hen til en 'Stor Tromme'. Det er en lejr med ledere fra Ørne-, Ulve- og Bjørneklanen. De holder krigsråd og ser bistre ud. Ørnene og ulvene er ikke uinteresseret i deres mission, mens Røde Sol håner dem. En bersærker fra Bjørneklanen udfordrer en af spilpersonerne til duel. Vinder spilpersonerne duellen, og handler de klogt og slår ham ikke ihjel, er alt godt.

Samme nat kaldes spilpersonerne hen til Røde Sols telt. Hun vil overveje deres tilbud, men spilpersonerne skal vise deres loyalitet. De skal slå en højtstående person fra Ticatus-familien ihjel i byen Calliva, Nerva Ticatus. Forlanger spilpersonerne at høre hvorfor, fortæller hun dem sin historie (se side 60). Spilpersonerne føres tilbage til thalensk område. De føler sig overvåget. Spilpersonerne må beslutte sig for om og hvordan de vil udføre snigmordet. Udfører de dåden, kan de vende hjem til Ludica. Der hersker en rugende stemning. Vel ankommet til hjemmet, får en af spilpersonerne at vide at der er kommet en gave. Det er en skovvildeøkse; Røde Sols økse. Seperatfreden er sikret.

Scanarier i hovedstaden

12. Gift i bægret

Heltene bliver kaldt til hovedstaden da de er forholdsvis ukendte der og kan ordne nogle ting for familierne. De får to opgaver. Den første er den sværeste. Jargo Invictus har to hårde og erfarne generaler; Coruncanius og Scapula. Ikke overraskende foregår der nogen rivalisering mellem de to generaler og deres tropper. Flaccus lægger planer for at tippe i hvert fald den ene af tronen – det vil også have den gavnlige effekt at så utilfredshed hos soldaterne i den faldne generals hær. Det vil svække Jargo og gøre at han ikke kan stå stærk på to fronter.

Det skal foregå ved at spilpersonerne planter nogle beviser hos generalen; at han er ved begå forræderi mod Jargo ved at tage mod betaling fra Ticatus. Spilpersonerne skal bryde ind hos generalen og plante beviset. Spilpersonerne skal altså planlægge et indbrud, der ikke må kunne opdages. Den anden opgave er lettere, men vil komplicere deres første opgave. Som dække for deres tilstedeværelse i hovedstaden skal spilpersonerne være selskab for en fremtrædende pige fra provinsen op til hendes bryllup. Det viser sig at være mere kompliceret end som så for hun har sine egne ideer og vil slet ikke giftes – ikke så underligt da hendes kommende mand er gammel nok til at være hendes fader. Men ægteskabet skal smede en alliance mellem f.eks. Flaccus og Postumus, så det skal stå – koste hvad det vil. En komplikation kunne være en ung og heftig rival, som vil gøre alt for at vinde sit hjertes udkårne, f.eks. at udfordre den gamle mand til duel.

13. En dag i arenaen

I dette scenarie skal vi forsøge at anslå en lettere tone inden vi går over til kampagnens klimaks. Spilpersonerne skal forsøge at hjælpe et familiemedlem, en onkel Acilius. Han er en elskelig person som lever af at bygge huse, men han har altså også en svaghed med at spille på heste. Onkel Acilius er kommet i økonomiske vanskeligheder, og hans gæld er opkøbt af en rival, arkitekten Teberius Invictus. Onkel er ligeglad med sig selv, men han er ikke ligeglad med det børnehjem han har bygget. Det vil rivalen rive ned og i stedet bygge et pragthus til Invictus. Hvis onkel Acilius ikke finder pengene inden samme aften, er børnehjemmet fortabt. Heldigvis har onkel et stensikkert staldtip; han er sikker på at Rød Hest vil vinde dagens ræs i arenaen.

Da spilpersonerne forhører sig nærmere, finder de ud af at aftalt spil, doping og andre tricks er dagens orden i arenaen; spilpersonerne må hellere hjælpe Onkels staldtip lidt på vej. Spilpersonernes aktiviteter kan omfatte (men er nødvendigvis ikke begrænset til) at give andre heste sløvende urter, drikke konkurrerende ryttere fulde, forhindre rivaler i at skade Rød Hest, og måske finde staldtips for selv at tjene en mindre formue i et andet løb? Oh, glemte jeg at nævne at Rød Hest er sponseret af Invictus? Og at sabotørerne er fra deres egen familie?

Mens de løber rundt for at ordne disse ting, kommer en ung kvinde hen til en af spillerne, omfavner ham glad, kalder ham ved navn og tager ham under armen. Spilpersonen har aldrig set hende før – og så går det op for ham; det er Tita Invictus fra Ioannina (se

scenarie 10). Hun hvisker at spilpersonen må få hende ud herfra. Det gælder liv og død. Der kommer tre personer hen til gruppen; to muskelsvulmende tjenere og en ældre herre i Invictus-klæder. Den ældre herre beder venligt smilende Tita om at følge med; hun er savnet i 'selskabet' og vil da ikke gå glip af hovedretten? En af tjenerne træder hen for at tage pigen med sig. Spilpersonerne vil nok lægge sig imellem hvorefter den ældre herre truer dem. Han er konsulens højre hånd, og de ønsker ikke at have ham som fjende – siger han med et smil der aldrig når øjnene.

Imens finder de andre spilpersoner onkel; han er ude af sig selv, for Rød Rytter er forsvundet. Spilpersonerne må lede og finder ham døddrukken i en smuk kvindes selskab; hun har lokket ham i sengen og drukket ham hønefuld. En af spilpersonerne må forklæde sig som Rød Rytter og vinde løbet! Eller måske de selv har spillet sig penge nok til at de kan betale gælden? Imens prøver muskelmændene et sidste desperat forsøg på at få fat i pigen; de starter en nævekamp, med lidt skjult magi (ingen vil have mord og døde lig under en offentlig festival). Forhåbentligt vinder spilpersonerne både pigen og præmien – og dagen og børnehjemmet er reddet.

Som inspiration til scenariet, og for at finde den rette tone, kan du passende se *En Dag På Galopbanen* med Marx Brothers.

14. På flugt

Invictus har taget Titas kæreste Faustus, fordi han sidder inde med vigtig information. Hans fader er død efter et råt overfald i hans hjem. Rygterne antyder at Faustus er bragt i sikkerhed. Faustus er for resten en Invictus – et tegn på at familierne ikke bare kan proppes i kasser. Spilpersonerne skal redde ham ud af fængslet. En venlig spion blandt fængselsvagterne har lovet at lukke fangen ud ad en sideudgang efter midnat. Alt dette har Tita fået at vide af onklens sekretær, Alpheus, som Tita stoler på. Spilpersonerne skal bringe fangen til en kro. Det bliver midnat. Alpheus møder dem ved baggården. Døren er ved en høj mur, i en lille tæt baggård. Døren går op og Faustus skubbes ud. Han er i en sørgelig forfatning og er tydeligvis blevet torteret. Hvad værre er. Det er en fælde! Jargo har planlagt at lade Faustus dø 'per flugtforsøg' og lade spilpersonerne få skylden. Alpheus ser sorgmodigt på Tita, "Jeg beklager, men de har taget mine børn". I næste øjeblik bliver han ramt i brystet af en pil. Spilpersonerne må kæmpe for livet; der er bueskytter og en anesanger på tagene, krigere og en enkelt hærdet veteran kommer stormende ind i baggården. Kampen afsluttes, men Fautus får det hurtigt værre. Han fremstammer at fangevogteren gav ham noget at drikke. Det var tydeligvis forgiftet. De haster til kroen, men den er overrendt af Invictus' tropper. De møder en slyngeltype, der dog kender et kodeord. "Skynd jer til skibet Delfinen, det er den eneste vej ud", siger han. Spilpersonerne får også at vide at de kan købe en modgift hos apotekeren Vitruvius. Apotekeren er en Invictus. De må enten stjæle eller bluffe sig til modgiften. På vej til havnen bliver de opdaget af en Invictus-patrulje med en anesanger. Det kommer til kamp for Faustus kan ikke løbe. Havnen er også overrendt af Invictus-soldater. Skibet ligger på den yderste mole. Det er et hedonsk skib. Det er neutral grund, så hvis de blot kommer ombord, vil de være reddet. Spilpersonerne må enten finde en måde at snige sig ombord eller tage kampen op. Hvis de når skibet, genforenes de to kærester og Delfinen sejler væk i solnedgangen. Ankommet til Athaleo to dage senere får de at vide at de hellere må holde sig fra hovedstaden, da Invictus' ledere er rasende på dem og har sat en dusør på deres hoveder.

Faustus fortæller at Invictus planlægger et angreb mod deres fjender under dække af at *de* planlægger et kup – den blodige ironi er, at det er netop hvad der er ved at ske. At på grund af sin paranoide adfærd, har Jargo fremmanet netop det spøgelse han frygter. Borgerkrigens. Faustus så ved et tilfælde et udkast til et protestbrev som hans far var ved at skrive til Jargo. Hans fader var en del af inderkredsen i Invictus. Han var i mod borgerkrigen, og havde sværget tavshed – men blev alligevel slået ihjel af Jargo. Faustus har ikke sværget noget, og vil forbitret fortælle alt hvad han ved. Faustus kender navnene på de prominente oppositionsfolk som Invictus vil slå til mod. Han kender også navne på i hvert fald to personer i Invictus der er imod Jargo. Her er faktisk en mulighed for at få kontakt med moderate kræfter inden for Invictus. Der vil komme en tid efter borgerkrigen; det bør spilpersonerne huske på. Familierne skal kunne leve sammen igen; ude i skovene venter jo de skovvilde. Spilpersonerne vender tilbage til Ludica i al hast.

På deres rejse gennem Calliva ser de Invictus og Ticatus slå til. De ser hvordan en forretning ødelægges, varerne smides ud på gaden. De ser folk blive hentet ud af deres huse og føres bort. Der er Invictus tropper på vejene. Rygterne flyver. Da de ankommer til Ludica, er

en af spilpersonernes fader er død – myrdet af 'røvere'. Byens stinker af mistro – og frygt.

Tilbage til Ludica og slutspillet

15. Knivenes nat

Spillerne ankommer hjemme efter deres visit i hovedstaden. Ludica er hærget af både skovvilde og den truende borgerkrig. Der ankommer en større styrke Invictus-tropper til byen for at forstærke Ticatus-styrken. Deres leder påstår at de har efterretninger om at de skovvilde vil angribe igen. Der har været ballade nær Ioannina som kun alt for godt bakker op om hans påstand. Spilpersonerne må gøre op med dem selv hvad de vil gøre med deres viden. Vil de tage sagen i egen hånd og lave 'forebyggende angreb' mod Invictus ud fra devisen om at angreb er det bedste forsvar? Eller vil de sætte sig på den moralske høje hest, forberede sig på forræderiet og først slå til hvis og når Invictus slår til? Eller vil de tværtimod vælge en diplomatisk løsning og forsøge at overbevise Invictus og Ticatus i byen om at holde sig udenfor? Der vil uden tvivl være 'strammere' og 'slappere' holdninger inden for begge familier, og meget vil afhænge af hvor meget du som spilleder har gjort brug af beskidte metoder på vegne af Invictus og Ticatus. En mulighed er bestemt at få Prinsen over på spilpersonernes side; en Invictus-styrke der drager hærgende gennem byen er ikke noget han vil kunne ignorere. Der er rig lejlighed for både diplomati og snigmord.

Den Invictus-styrke der har slået lejr uden for byen, har fået deres ordrer, og de har også fået en liste over de forrædere der skal slås ihjel på Knivenes Nat. Natten oprinder, og kamp og jammer fra de døende genlyder i gaderne. I nogle områder er det Invictus der begår overgrebene, i andre områder og byer er det Flaccus og deres allierede der gør regnskaber op.

16. Huset Invictus' fald

Da solen står op, ligger der alle steder lig i gaderne, og røg står op fra nedbrændte huse. Vejene er fulde af flygtninge der desperate prøver at bringe sig og sine i sikkerhed. Der kommer bud om at samle en hær nær Dunelm. Her får det betydning om hvor mange allierede (og fjender) Flaccus og deres allierede, herunder spilpersonerne, har fået samlet omkring sig. Om de fik lavet en alliance med de skovvilde så de holder sig i skindet. Om alliancen med Handelsforbundet gik igennem. Fik spilpersonerne reddet spionen i scenarie 7? Fik de neutraliseret generalen i scenarie 12? Overlevede Faustus Invictus i scenarie 14? Hver af disse ting får nu betydning og bidrager enten til at Flaccus-alliancen har flere tropper til deres rådighed, eller at Jargo Invictus' autoritet undergraves.

Efterhånden som enhederne listes op, så fortæl spillerne om hvordan deres valg får indflydelse på slaget. Begge hære stilles op på en flad mark. Hærlederne rider ind på midten og udveksler tilbud, afslag og fornærmelser. Jargo er manisk og aggressiv. Thomis Flaccus er kold og saglig i sin opremsning af Invictus' mange forbrydelser, men hans forslag om at Jargo begår selvmord mod at 'resten muligvis vil blive sparet' bidrager ikke til en diplomatisk løsning. I enden er der kun sværdene tilbage.

Lad slaget stå som en vekslen mellem små scener hvor spilpersonernes fordele og ulemper kan komme i spil, og det store slag; f.eks. kan en såret fjende fra et tidligere scenarie tilbyde at overgive sig; vil spilpersonerne benytte lejligheden til at få hævn, eller vil de lade nåde gå for ret? Bliver en af spilpersonerne hårdt såret, har vi den omvendte situation; en fjende tilbyder ham at overgive sig. Kampen omkring spilpersonerne stilner af et øjeblik, og de står lidt alene. Omkring dem bølger slaget; de kan se at en Flaccus-general er hårdt presset og såret, men på den anden side kan de se en Invictus-general som er blottet og åben for et angreb i flanken. Hvad vælger de at gøre?

Forhåbentligt går slaget i spilpersonernes retning. Invictus' og Ticatus' soldater viger. Så bryder deres linjer sammen. Jargo flygter fra kampladsen. Måske skal spilpersonerne have chancen for at få ham indfanget eller dræbt. Måske forsvinder han bare i forvirringen og dør æreløs og frygtsom som en hund på flugt. Kampen er vundet. Måske med så store tab at Thallus ligger såret og åben for at de skovvilde kan hævne århundreders ydmygelser? Måske vil spilpersonerne tage initiativer til en udsoning mellem de stridende parter; dette kræver så til gengæld et opgør med kræfter i Flaccus og Postumus der hellere end gerne vil bruge sejren til at rage hele magten til sig. Måske findes der et kompromis. Indbyrdes mellem thalenerne. Og mellem thalenerne og de skovvilde. Måske gøres gamle regnskaber op, og man formår ikke at bryde gamle mønstre. Hjulet drejer, og der findes nye vindere og tabere. Og der lægges et bål til rette, der vil flamme op igen i en ny borgerkrig ti eller halvtreds år senere.

Familie & Ære

Navn _____

Spiller _____

Koncept _____ **Ry** _____

Egenskaber

○ **Styrke**	○ **Intuition**	○ **Liv**
○ **Smidighed**	○ **Karisma**	○ **Mana**
○ **Viden**	○ **Helbred**	○ **Held**

Dyder & Laster

Færdigheder

Udstyr

Genstand	Vægt

Vægt båret _____

Vægt grænse _____

Formularer

Rustning

	Dækn.	Rustn.	Vgt.

Penge & Værdier

Våben

	Afstand	Skade	Vgt.

Skade! **Mana**

○○○○○○○○●○○○○○○○○●○○○○○○○○●

Familie & Ære

NAVN _____

SPILLER _____ SIDE _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

NAVN _____ ARKETYPE _____

BY _____ RELATION _____

NOTER _____

Personligt udstyr

Ud over deres startudrustning, der er beskrevet sammen med deres familie specialregler på side 8, kan hver spilperson tildeles fem ting fra denne liste over personlige genstande. Spillerne må meget gerne knytte en lille historie til hver ting:

Barberniv og kam: En nydelig kam skåret af ben eller udført i bronze til personlig hygiejne samt en lille skarp skraber.
Dukke: En tøjdukke fra din barndom, som du aldrig har skilt dig af med (selv om det er lidt pinligt).
Flaske vin: En lille flaske vin eller spiritus som du har gemt til en ganske speciel lejlighed.
Flint og stål: Alt hvad du skal bruge til at tænde op med.
Fløjte: En lille fløjte der kan give en høj, gennemtrængende lyd.
Glas: En fint dekoreret kop af glas i læderfutteral.
Hårfarve: Hedonisk hårfarve til at skjule de grå hår.
Kaffestel: Thalenerne importerer hedonisk kaffe i dyre domme. Dette kaffestel består af en kande og fem små glas. Kaffen serveres stærk og sød.
Klokke: Lille klokke der bruges til religiøse ceremonier.
Kortfoderal: Et smukt dekoreret hylster til at opbevare kort og lignende papirer.
Krigsbanner: En gammel flosset flig fra et banner.
Landkort: Et nogenlunde detaljeret landkort over en region af Thallus eller et ufuldstændigt kort over et skovvildeområde.
Legetøjssoldater: Et sæt med legetøjssoldater som bruges til at vise troppebevægelser.
Lykkemønt: En ældgammel mønt med svært læselige og lidt mystiske motiver.
Makeupsæt: Pudder, læbestift og parfume.
Maske: En smukt udført maske fra et tragisk skuespil eller en grotesk karnevalsmaske.
Medicinsk sæt: Skarp kniv, nål og tråd, og bandager, til at lukke sår.
Mortar og knippel: En lille mortar til at knuse krydderier og urter.
Musikinstrument: En fløjte, en lyre eller en lille tromme.
Portræt: Et vellignende portræt af en person der står dig nær.
Pose med krydderier: En lille pose med krydderier fra det fjerne Ganraj.
Bog: En lille bog i et handy rejseformat, til at underholde eller oplyse i ledige stunder.
Raflebæger og terninger: Raflebæger i læder og terninger skåret af ben. Terningespil er mest for menigmand.
Ravfinger: En lille udskåret stav af gyldent rav til at lægge i vinen for at uddrive gift.
Segl og seglvoks: Et personligt segl til at forsegle dokumenter.
Si: En lille si af bronze til at si vinen for urenheder.
Slibesten: En fedtsten til at slibe knive og sværd.
Slik: Søde kager, kandiseret frugt eller korn ristet i honning.
Smykke: Et smykke du måske har fået forærende af din elskede eller har arvet fra en forfader.
Snusæske: En lille metalæske med snus.
Spejl: Et lille spejl af blankpoleret bronze.
Spil: Et lille brætspil; skak, Tolv Linjer eller Heldige Seks. Gode respektable spil for adelen.
Spisebestik: En ske og en kniv i matchende design.
Statue: En lille statue af en forfader, skåret i fedtsten eller støbt i bronze.
Sytøj: Det er rart at have noget til at holde hænderne beskæftiget med.
Trofæ: En klo, tand eller pelsdel fra et stolt dyr der blev nedlagt under en jagt.
Trææske: En smuk udskåret trææske til at opbevare dine småting.
Tøfler: Bløde og behagelige tøfler til trætte fødder.
Tørklæde: Et smukt tørklæde i hedonisk hør eller måske endda silke fra Ganraj.
Vandpibe: En malukisk vandpipe med tilhørende tobak. At ryge vandpibe er en social begivenhed, der kræver grundig forberedelse. Kodeordet er ro og oplevelse.
Vægt: En vægt og lodder til at veje småting op til et kilo.

Våben og rustninger

Beskyttelse

Navn	Rustning	Vægt	Styrke	Noter	Pris
Læderrustning	+1	5		Dækker torso	50
Rustningdel, læder	+1	2		Dækker arme eller ben	25
Ringbrynje, skovvild	+2	10	40	Dækker torso og arme	250
Bronze kyras	+2	10	40	Dækker torso	100
Jern kyras	+3	25	50	Dækker torso	250
Hjelm	(+3)	4		Dækker hovedet. Giver +3 Rustning mod skud/slag til hovedet	50
Lille skjold	1	8		Rustning +1	25
Kampskjold	2	12	40	Rustning +2, -10% mod missil våben	50
Tårnskjold	3	20	50	Rustning +3, -20% mod missil våben	100

Håndvåben

Navn	Skade	Vægt	Styrke	Noter	Pris
Kniv	T4	1			25
Kortsværd	T6	4			75
Langsværd (ryttersværd)	T8	8	40		125
Økse	T8	2	50		50
Stridsøkse	T10	10	60	2-hånds	150
Kølle	T4	3			25
Spyd	T6	8	40	2-hånds, Rustning 1	75
Hedonisk piker	T6	2	60	2-hånds, slår først i 1. tur	150
Stav	T4	5		2-hånds, Rustning 1	10
Kastespyd	T6	5	50	1-hånds	100

Afstandsvåben

Navn	Afstand	Skade	Styrke	Noter	Pris
Slynge	8/16/32	T4			5
Bue	12/24/48	T6	30		100
Kastespyd	3/6/12	T6	50		100

Indeks

Regler og baggrund
Aktioner 26
Aner, påkaldelse af 35
Bevægelse 26
Bjørneklanen 59
Crassus, familie 47
Det Grå 33
Dyder 16
Edderkopklanen 60
Egenskaber 9
Erfaring 18
Familie beskrivelser 20
Familie specialregler 6
Fjern Torden 115
Flaccus familie 44
Flagemusklanen 61
Formularer 1. Cirkel 30
Formularer 2. cirkel 31
Formularer 3. cirkel 32
Formularer 4. cirkel 33
Færdigheder 10
Færdigheder, liste 11
Held 27
Helligdage 91
Huldreklanen 61
Initiativ 26
Invictus, familie 43
Kampmanøvre 140
Kampregler 26
Karakterark 134
Klasser 13
Kontakter 92
Krangor 5
Kulter 50
Laster 14
Lavadel 49
Liv 10
Magi 29
Mana 10
Navne 18
Personligt udstyr 136
Postumus, familie 46
Provinsbyen Ludica 82
Ravneklanen 62
Rul en familie 19
Ry 10, 18
Sallust, familie 46
Skade 26
Skader, andre 28
Skovvilde 52
Slangeklanen 62
Spøgelset fra Calliva 107
Thalenerne 36
Thallus kampagnen 121
Ticatus, familie 45
Tråde 125
Tyreklanen 63
Udstyr 17, 136-137
Ulveklanen 63
Urkrigene 80
Venner og fjender 94
Våbentabel 137
Ørneklanen 64

Lokaliteter
Al Maluk 66
Askedal 78
Athaleo 68
Bitter Afsked-sletten 76
Bononia 70
Calliva 68
Chalcis 71
Corinium 68
De sovende kæmper 78
De tavse øer 72
Deva 71
Drømmenes sø 79
Dunelm 70
Dyssehøjene 73
Edessa 71
Etrurian 67
Fagredal 78
Fiskeholmene 75
Ganraj 66
Hedon 65
Himmelspyd 78
Hvideskov 79
Hvideflod 73
Ildsletten 73
Ioannina 71
Isca 68
Jerndalen 74
Korsvejen 75
Landingstedet 72
Lerby 78
Ludica 70
Marekløften 79
Minerne 72
Nyskoven 74
Patris 70
Porsica 72
Ravnetinderne 74
Rullende Torden 79
Røverskoven 75
Sangerdyb 77
Sejrssletten 76
Serdica 72
Skyggen 79
Sorgs Ende 75
Sortehøjene 77
Store Skov 74
Stormvrede 72
Tauruspasset 75
Tempelskoven 73

Tre Hære-sletten 76
Turicim 71
Tågemosen 75
Vandremosen 76
Velkomstøerne 76
Ventende ørn 77
Vintersten 77
Æbledalen 77
Østvejen 78

Adelsfamilierne
Acillius 'Bedstefader' Postumus 47
Andrus Flaccus 44
Claudio Ticatus 45
Divinus Postumus 47
Florian Invictus 43
Jargo Invictus 43
Jaro Invictus III 43
Lily Postumus 47
Ludma Flaccus 44
Marcus Crassus 48
Servius Ticatus 45
Stanex Sallust 46
Tallin Crassus 48
Thalex Sallust 46
Thomis Flaccus 44
Vitus Crassus 48

Skovvilde
Alsoomse Dansende Sky 60
Awena Nathest 62
Bedelia Røde Sol 60
Cadeyrn Flammende Bjørn 60
Caedmon Hvide Fugl 63
Cathaír Kornplanter 62
Conlaodh Skøre Hest 61
Lozen Fem Sorte Fjer 61
Minnie Hule Skov 64
Morqandy Regn i Ansigtet 64
Perth Plettede Elg 64
Shimasani Tiltagende Måne 62
Shingas Grå Sky 64
Tadc Blå Frakke 63
Talutah Fjern Torden 63
Wowona Sorte Elg 63

Andre
Gannicus 75
Minos Taurus 126

Personer fra Ludica
Appius Flaccus 89
Aulus Sallust 89
Calidius 88
Castus, Kaptajnen 87
Cinna Ticatus 89
Didius 88
Elis, Madame 86
Faustus Invictus 87
Flavia Nasica 87
Gaius Sallust 89
Gamle Lorca 87
Gnaeus Ticatus 89
Iulius-Aurelius 88
Lucius Crassus 89
Marcus Escallus 86
Marcus Invictus 88
Mira Hata, Nattens Øje 87
Nasia Escallus 86
Nerva Invictus 88
Nieva 88
Otho 87
Publia Postumus 90
Publius Escallus 86
Scipi 87
Sergius Enarm 86
Sextus Postumus 89
Spuria Flaccus 89
Store Lucas 88
Tante T (Crassus) 89
Vandrende Tyr 88
Vibia Crassus 89
Virbius Grippa 87

Venner og fjender
Adad 106
Adelig, yngre 99
Adelig, ældre 99
Ane, mindre 103
Ane, moden 103
Ane, ærværdig 103
Anesanger 101
Bersærker, bjørn 96
Bersærker, edderkop 97
Bersærker, flagermus 97
Bersærker, huldre 97
Bersærker, menneskeform 96
Bersærker, ravn 97
Bersærker, slange 98
Bersærker, tyr 98
Bersærker, ulv 98
Bersærker, ørn 98
Bjørn 101
Borger 99
Byvagt 99
Den Blå Frue 104
Druide 95
Flodfolk kriger 102
Flodfolk druide 103
Genganger 102
Gnomen 104
Havheksen 105
Hest 101
Hirdsmand 94
Hund 101
Huskarl 94
Høvding 95
Håndlanger 100
Jæger/spejder 100
Karkinos 105
Kavalerist 100
Kraken 106
Købmand 99
Lamia 105
Lilith 105
Militsleder 100
Militssoldat 99
Officer 100
Panis 105
Psoglav/hundehoved 105
Rytter 94
Rytter, ravneklan 94
Røver/stimand 100
Sirenen 104
Soldat 100
Titan, gren 95
Titan, sten 96
Titan, træ 95
Tyr 102
Tyv 101
Ulfhednar 94
Ulv/Kamphund 101
Vildsvin 101

Plusser og minusser i kamp

Nærkampsvåben	mod. til angreb
God dækning (2/3 af kroppen)	-20
Modstanderen står højere	-20
Modstander ligger ned	+20
Mørke eller tåge	-10
Totalt mørke eller blindhed	-30
Slag mod hoved	-40
Slag mod ubeskyttede arme	-20

Skyde- og kastevåben	mod. til angreb
Let dækning (1/3 af kroppen)	-10
God dækning (2/3 af kroppen)	-20
Kort afstand	-0
Medium afstand	-10
Lang afstand	-20
Modstander ligger ned	-20
Mørke eller tåge	-20
Totalt mørke eller blindhed	Du kan ikke ramme
Brug 1 tur på at sigte	+20

Kampmanøvrer

1 **Gemme point:** Du kan altid gemme point i stedet for at bruge dem med det samme, i håb om at du får en Kampmanøvre senere i samme kamp.

KMP **Våbenmanøvrer**

1 **Pres modstanderen:** Du kan presse din modstander 2 meter bagud.

2 **Forsvarsposition:** Du stiller dig i en forsvarsposition i stedet for at angribe. Indtil din næste tur får du lov til at parere eller undvige 2 gange.

3 **Slå omkuld:** Du forsøger at slå din modstander omkuld. Både angriber og forsvarer laver et Modstandsrul for Styrke. Hvis angriberen vinder, slår han modstanderen omkuld.

4 **Afvæbne:** Du forsøger at slå din modstanders våben ud af hånden på ham. Både angriber og forsvarer laver et Modstandsrul for deres Våbenfærdighed. Hvis angriberen vinder, slår han modstanderens våben væk. Krigere med tohåndsvåben ligger +20 til deres rul.

4 **Gennembryd rustning:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og ignorerer hans Rustning.

5 **Kraftigt slag:** Du giver T4 ekstra Skade i dette angreb.

6 **Tag initiativet:** I næste tur får du to spillekort i Initiativ og reagerer på det højeste.

8 **Dobbelt angreb:** Du må rulle et ekstra angreb. Hvis du ikke har bevæget dig, eller der er to eller flere modstandere omkring dig, må du slå på en anden modstander end i dit første angreb.

9 **Dødeligt slag:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og giver 2T4 ekstra i Skade.

KMP **Magimanøvrer**

2 **Forsvarsposition:** Du stiller dig i en forsvarsposition i stedet for at angribe. Indtil din næste tur får du lov til at parere eller undvige 2 gange.

2 **Defensiv Magi:** Du koncentrerer din opmærksomhed mod overnaturlige kræfter der kan påvirke kampens kaos. Du har +20 i at kaste Formularen Ophæve Magi indtil din næste tur.

4 **Mægtig Formular:** Hvis du kaster en Formular der giver Skade, får ofret T4 ekstra Skade i dette angreb. Du bruger 1 ekstra Mana.

4 **Perfekt Formular:** Magiens kræfter underlægger sig villigt din vilje. Du bruger ikke noget Mana på at kaste din Formular.

5 **Gennembryd Rustning:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og ignorerer hans Rustning.

6 **Tag initiativet:** I næste tur får du to spillekort i Initiativ og reagerer på det højeste.

7 **Nedbryd viljen:** Hvis du kaster en Formular der kræver et Modstandsrul for at virke, virker din Formular automatisk.

9 **Dødbringende Formular:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og gør 2T4 ekstra i Skade med din Formular. Du skal betale 2 ekstra Mana.

Seks adelige familier, alle lige i værdighed, drog over havet mod en fremmed kyst. Hvad der skulle være en ny begyndelse, ender i blod. Gammel stolthed, tilkæmpede privilegier og indgroet nag glemmes ikke så nemt. Der bæres atter ved til stridens bål, og et skæbnesvangert spil om magten tager sin begyndelse.

Familie & ære er et dansk fantasy bordrollespil, der handler om ussel politik og blodig borgerkrig. Dette er et komplet spil; du mangler kun rollespilsterninger for at komme i gang.

I Familie og ære finder du:

- Lette regler for at skabe en karakter, for magi og kamp.
- Beskrivelser af de to dominerende kulturer; de ædle thalenere og de barbariske skovvilde.
- En grundig guide til landet Thallus, dets steder og hemmeligheder.
- Beskrivelser af venner, fjender, forfædre og andre væsner.
- To fulde eventyr, og seksten 'tråde', som danner en komplet kampagne.

Hent gratismateriale på forlagets hjemmeside.

www.rollespilsforlaget.dk

ISBN 978-87-7170-404-4

9 788771 704044

Rollespilsforlaget