

Familie & Ære

Et bordrollespil
af Bjarne Sinkjær



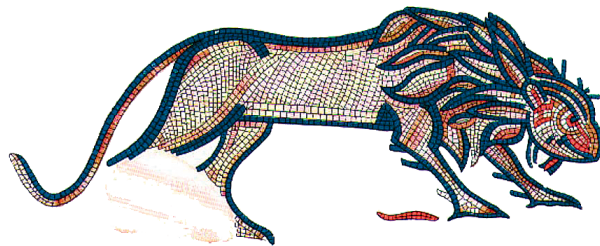
Spillerens håndbog

Rollespilsforlaget

Familie & ære - spillerens håndbog

- et bordrollespil for voksne

af Bjarne Sinkjær



0881

Jeg er såret – Gid pest må ramme begge jeres huse!

Med mig er det forbi – Og slap han væk

Fra legen uden en skramme?



Røllespilsforlaget



Familie & ære - spillerens håndbog

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, 3. oplag.

© 2015-17 Bjarne Sinkjær.

ISBN 978-87-7170-371-9

www.rollespilsforlaget.dk



Indhold

Indledning	4	Bevægelse og aktioner	25
Bykampagnen	5	Slag og skade	25
Sådan skabes din spilperson	6	Held i og uden for kamp	26
Familier og specialregler	6	Helbrede Liv og Mana	27
Egenskaber	9	Andre skader	27
Færdigheder	10	Magi	28
Klasser	13	Syn på magien	28
Laster & dyder	14	Formularer fra 1. cirkel	29
Laster	14	Formularer fra 2. cirkel	30
Dyder	16	Formularer fra 3. cirkel	31
Udstyr	18	Formularer fra 4. cirkel	32
Navne og baggrund	18	Thalenerne	33
Sådan bliver spilpersoner bedre	18	De skovvilde	41
Om familien Invictus	19	En guide til Thallus	43
Om familien Flaccus	20	Kort over Thallus	45
Om familien Postumus	21	Provinsbyen Ludica	49
Om familien Ticatus	22	Spilperson-ark	56
Om familien Sallust	23	Personligt udstyr	57
Om familien Crassus	24	Våben og rustninger	58
Kamp	25	Indeks	59
Hvem starter først?	25	Kampmanøvrer	60

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* grundbogen 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 eventyr 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 eventyrerne og tilpasse trådene til din egen gruppe, men du kan også bruge verdenen som sandkasse, og skabe din helt egen historie.

Regler

I skal bruge en grundbog, 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 I ønsker det, kan I sagtens benytte andre regelsystemer, f.eks. *Dungeons and Dragons*, *Pathfinder*, *Dragon Age* eller *Savage World* til *Familie & ære*. Jeg tror at det skal være en relativt low level-kampagne – jeg anbefaler level 2-6. Spillederen skal regne med at lægge mere arbejde

i kampagnen selv da de to eventyr, karakterskabelsen og bestiariet (biperson- og monsterbeskrivelserne) er skrevet til *Saga*-reglerne. Endelig kan I 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 taknemmelighed 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 krigen, 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 flytningene i hele taget skulle overleve, faldt thalenerne tilbage til gamle uvaner – kampen om magt og ære. Gamme 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 40 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.

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 hulesystemer (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 rollespilscene), leder efter spor eller sammenholder oplysninger.

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 sejrns frugter smager ekstra sødt.

Der er i mine øjne 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.

Sådan skabes din spilperson

En spilperson er den person som du styrer i rollespillet. 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 og specialregler

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 få indblik i hvordan hver familie ser sig selv - og hvordan de ser de andre.

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 nu-

værende 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 sejllivede 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 (skovvildekklan): 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 våbenene, 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 mellemmand 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 førstehandsindtryk.

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 sølvmonter.

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. *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.*

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

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
20	6	10	40
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 heltmodige 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 talemåder – 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 i grundbogen.

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 26.

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 klart.

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 klogt 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 tølper der stjæler ærlige folks ejendom. Færdigheder: Handel, Kniv, Opdage Ting, Skjule Sig, Stjæle, Sport.

4. Laster & dyder

Dette afsnit omhandler et system for spilpersoners Dyd-er 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 ubejlige 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 hævn 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 fobier 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 selvtilid 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 per-

sonen 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 trivial 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 Egen-skaben 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 håndsækning. 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 familieband: 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 tårn-skjold 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 spiltermen 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. Gaius Marius Flaccus. Slægten er den nærmeste familie. Så det er Gaius af slægten Marius af adelsfamilien Flaccus.

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:

- 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.
- Ændre en Færdighed til et Talent.
- 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 %.

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 beståen – 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:

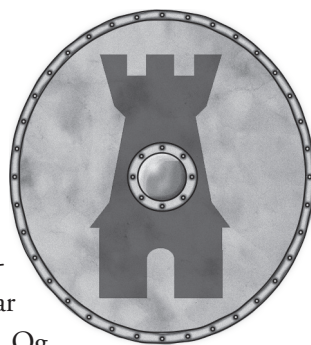
Flaccus: Det var Flaccus og den Gale Konsul der næsten kastede landet ud i fortabelse med deres eksperimenter. Det ville klæde Flaccus hvis de erkendte deres ansvar – og så i øvrigt ville kende deres plads. Det er Invictus der er staten nu.

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. Fra tog 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 fornægtede 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:

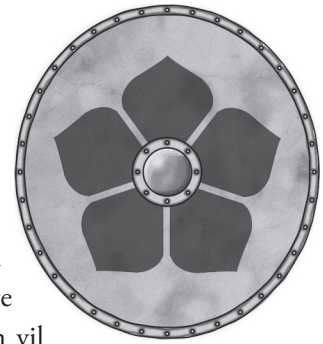
Invictus: Opkomlinge og tronragere! Men ikke mine ord igen ...

Ticatus: De er en gammel familie, ligesom os. Modsat Invictus holder de civilisationens fakkelt 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.

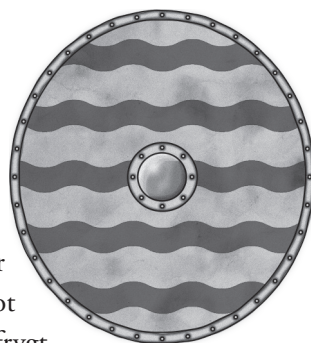


Postumus

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 beskyldte 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 snobbende 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.

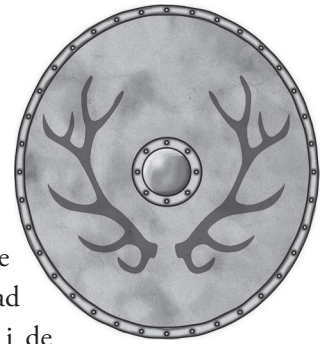
Ticatus

”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 thalenerer 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 regaler – 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, grund- en 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 fami- lier 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 stor- hed. 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 smuk- ke hustru som lå ved Deres side. Vi kunne have skåret Deres hals over, og ingen kunne have forhindret os i det. Der- for 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:

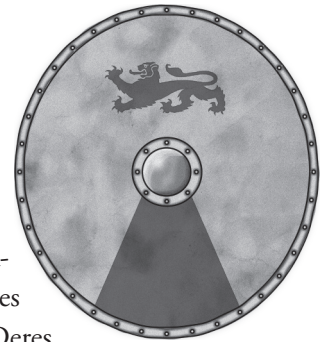
Invictus: De hjalp os ikke da barbarerne angreb, fordi de ønskede vores fald. De frygtede at vi ville overtage Thallus. Tåber. Vi var på vej til at blive større end Thal- lus. Men måske Invictus kan tvinges til at genstarte krigene mod de skovvilde – hvis vi finder den rigtige Invictus-leder.

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 allie- rede i vores kamp hvis vi skulle vælge at støtte et re- gimeskifte. 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 overho- vedet nogen ide om den virkelige verden? Vi tillader os at tvivle.



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 Kampmanøvre-point (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.

Skjold: 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 helledøden. 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 spilleren 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 rollespilscene 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 fakkell 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.



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 var en form for magi der blev grundlagt af konsul Cato Flaccus, som en nyere og højere form for magi. Cato viste sig at være en aggressiv tyrann. Derfor blev han styrtet, og der blev sat en stopper for den Nye Tros udskejelser.

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

Thalener (t): Mørke, Værn mod Varme og Kulde, Tæmme Ilden.

Skovvilde (s): Spørløs, 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. Modstandsrum: 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. Modstandsrum: 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 Modstandsrum for Færdigheden Mod imod anesangerens rum for Magi. Hvis han taber dette, flygter han indtil han har klaret et rum 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 Modstandsrum.

Ophæve Magi: Mana: 3. Modstandsrum: 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. Modstandsrum: 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 raven en meddelelse på ikke mere end tyve ord. På hans bud flyver raven 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 raven 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 smårifter, 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 afslutte 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 forsvare ham. Aner, ånder og anemonstre bliver ikke påvirket af denne Formular.

Formularer fra 2. cirkel

Bersærkerang (nt): Mana: 2. Afstand: 5 meter. Varighed: 5 ture. Effekt: Anesangeren kaster denne Formular på en kampfælde. 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. Modstandsrum: 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 Opvågner: 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). Modstandsrum: 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 rum 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. Modstandsrum: 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 rum 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 glør 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. Modstandsrum: 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 Modstandsrum for Færdigheden Mod. Hvis de fejler dette, flygter de indtil de har klarer et rum 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 rustet, 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.

Thalenerne

Thalenerne 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 mod 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, hunder 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 holdpunktet 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 opdelt 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 indbrudstyre 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 nummeres 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 Claudio 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 håderligt 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 hævnnet 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 thalener 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 udmånøvreret 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 rytteri. 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 arbejdsgivers 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 bemandle 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 deserteringer 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 krigen, er gået tabt i historien. Thalenerne tabte de første kampe, men de reorganiserede deres tropper under Fera Ticus' 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 thalener. 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 spøgelse. 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.

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.

Jargo Invictus

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.

Florian Invictus

Florian er 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 kaldes også den blonde dræber, men aldrig op i hans åbne ansigt.

Thomis Flaccus

Thomis overtog posten efter Vicius Flaccus, den Grå Løves død, derfor kaldes han også af mange for 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.

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.

Ludma Flaccus

Hun er den Grå Løves yngste søster. Nu i sit livs efterår lever hun livet. Ludma afholder baller for de rige 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.

Claudio Ticatus

Når du møder Claudio, skulle du ikke tro at han er en hærde krig. Et smil spiller ofte omkring hans mund. Han har klædelige grå tindinger og smilerynker samt en stemme med malmklang der gør kvinder bløde.

Servius Ticatus

Så er Servius mere sindbillede på en Ticatus. Høj og benet, men muskuløs, har kortklippet hår og et ansigt domineret af en skarp profil og hårde øjne. Modsat Claudio han aggressiv i konfrontationer, og Claudio må ofte klynke skårene bag efter.

Thalex Sallust

Han er familiens øverste præst og har sæde i Præsternes Råd, som hans fader i øvrigt var med til at grundlægge. Onde tunger påstår at Thalex' interesse for forfædrene dækker over en kræmmeragtig tilgang til hvad anerne kan gøre for de levende.

Stanex Sallust

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. Stanex har til almindelig forargelse oprettet et korps af spejdere af loyale skovvilde, og han eksperimenterer med at udstyre familiens rytteri med lange spyd.

Acillius 'Bedstefader' Postumus

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.

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.

Divinus Postumus

Postumus-familien respekterer anerne, men udviser ellers ingen voldsom interesse for de religiøse traditioner. Som familiens øverste præst arbejder Divinus utrætteligt, men uden meget held på at rette op på dette.

Vitus Crassus

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 og tilbagevinde de tabte jorder. Vitus er alvorligt syg og har ikke vist sig offentligt i halvandet år.

Tallin Crassus

Tallin er Vitus Crassus' mest betroede kaptajn. Tallin har offentligt talt for at Vitus' drøm skal triumfere. At Crassus skal vise de andre familier og verden hvilket stof de er gjort af.

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. Det kom til et opgør, og Marcus blev sendt i eksil.

De skovvilde

På sletterne og i skovene mod syd for Thallus, lever De Skovvilde - en 'barbarisk' stamme af krigeriske kvægavlere, som thalenerne har ligget i strid med lige så længe folk kan huske.

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 end andre. Håret er velplejet, og fletninger ses både hos mænd og kvinder. Kvindernes hår kan være flettet eller sat op i flotte opsætninger 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 skåret kort. Mændene er ofte slanke, mens kvinderne ofte er mere buttede. Det virker som om at de Skovvilde godt kan lide at deres kvinder lidt fyldige.

De skovvilde klæder sig i uld og skind. Når vejret er til det, går både mænd og kvinder ofte med bar overkrop. Under krig og ved højtider bruges ofte kropsbemalinger på både mennesker og heste. Pelsværk bruges også i stort omfang, specielt til kapper, tæpper og besætninger. Både thalenerne og hedonerne ser hen til de Skovvildes overflod af pelsværk med misundelse.

De skovvilde lever i primitive landsbyer. Landsbyerne er bygget op med en kerne store huse, der huser familierne og deres værksteder. Husene er omgivet af et hegn der skal holde husdyrene ude. 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.

De skovvildes krige

De skovvilde kan ikke finde ud af at føre organiseret krig. Deres kampe foregår mest mellem smågrupper bestående af 10-25 skovvilde. Når kampen skal stå, finder krigerne et stykke terræn som de mener giver dem en taktisk fordel, og venter på fjenden. Krigerne er be-

væbnet med skjolde og køller og stavslinger med store sten. 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.

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. 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. Økser er mere almindelige nærkampsvåben end sværd da de er almindelige redskaber, og findes både som et- og tohåndsvåben. Sværd er meget prestigefulde og bæres ofte af hirdmænd. De bruges mest sammen med skjolde da man slår med sværdet og parerer med skjoldet – ellers kan sværdet tage skade. Nærkampsvåben suppleres med slynge, mens buer bruges sjældnere da det er sværere at skaffe ammunition.

Religion og aner

De skovvilde er, ligesom alle folkeslag på Maris, knyttet til deres Aner, men de har deres egne legender, ritualer og traditioner. Det vides at de skovvildes aner er knyttet sig til naturen, og det siges at anerne bor i de mørkeste skove, i de dybeste søer og under de største bjerge. De skovvildes aner er gamle, mørke og grusomme, men også vise og stærke, og har ofte kraftfulde magiske kræfter. Ligesom thalenerne hjælper de deres efterkommere ved at give dem magiske sange at synge og ved at velsigne udvalgte børn med særlige evner. Der går



historier om at de skovilde også overgiver dyr til deres forfædre. Med tiden har det udviklet sig sådan, at visse klaner har fået forkærlighed for visse arter. Disse totems er ofte jægere ligesom mennesker, og ulv, ørn og slange er bare nogle få eksempler på totems.

Bjørneklanen

Bjørneklanen er en af de store traditionsbundne klaner. De går ikke af vejen for en kamp i ny og næ, men vil egentligt helst bare leve livet med 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.

Tyreklanen

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 – skønt de har stolte traditioner for at lave raids mod de andre klaner – men de er respekterede og til dels frygtede fordi de er meget villige til at ofre krigere

i kampen og stædigt mobilisere krigere til nye angreb.

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 værner om deres ære, ville de nok være almindeligt hadet. De er kendt for at være gode til at organisere deres tropper, arbejde godt sammen i mindre grupper og for at føre meget bevægelige krige.

Ørneklanen

Ørneklanen er en stor klan med mange traditioner. De rejser ofte langt omkring og benytter sig af floderne til transport. De benyttes 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. Ørneklanen er kendte for deres store mod og sans for hvad der sømmer sig, og vil altid kæmpe ærefuldt.

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 nødigt 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 thalenerne 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 fami-

lier 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 adskillige store gravhøje hvor skovvilde og thalenerne 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.

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.

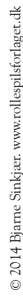
Alle de store adelsfamilier har prangende paladser der repræsenterer dem i byen og viser deres rigdom. Middelklassen af bureaukrater, handelsfolk og håndværkere bor i byens gamle kvarter med solide huse. Og så er der den almindelige hob der er krammet ind bag byens snævre bymure. De lever pakket sammen 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.

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 uskon 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 thalenerne, 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 relativt 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.



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.

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. Konsulen har sendt flere soldater og aneprester 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, det er som om at lidt for rebelske tanker er ved at slå rod i byen. 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. Ingen ved rigtigt hvad der foregår, og ingen gør rigtigt noget ved det.

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.

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 indimellem 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 hjem-søgt af vrede aner, og folk holder sig væk.

Det sydvestlige Thallus

Nyskoven

Områderne i nyskoven er hastigt ved at springe i skov igen. Hele området var en gang Crassus' land, men blev overredt af de vestlige klaner. På bare tredive år er området blevet dækket af små træer. – det virker ikke naturligt.

Tauruspasset

Nord for Crassus' gamle jorder i Nyskoven ligger et lille bjergigt område hvor lavadelsfamilien Taurus havde deres jorde. Taurus var en lille stridbar familie der ofte deltog i anetogter og andre stridigheder. I år xxx, 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.

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.

Det 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 plageånd holdt ham omhyggeligt i live i tre dage før han endelig opgav ånden.

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.

Sejrssletten

Det var på denne slette at thalenerne slog de skovvilde i det første afgørende slag i år xxx. 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 naturligtvis 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.

Velkomstørne

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

Det 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.

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, hverken thalenerne eller skovvilde, 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 thalenerne 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.

Provinsbyen Ludica

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 un-

der 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.

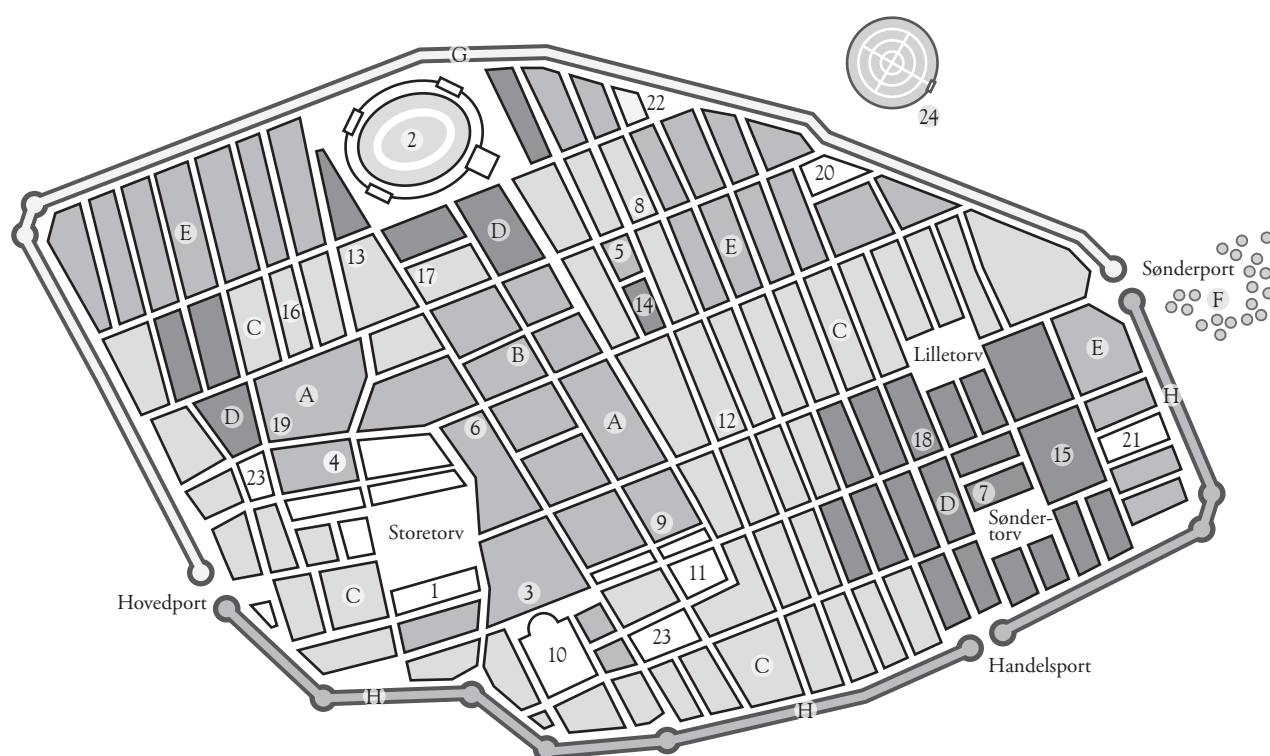
Bymuren

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.

Fængslet

Fængsler bruges normalt blot til at inde-spærre folk indtil retssagen. Folk straffes med fysisk afstraffelse, henrettelse eller eksil – langtidsindespærring er ikke en luksus man tager sig råd til. Ludica har i midlertid 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.



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.

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.

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. 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.

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 blodige 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.

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. 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. Det har bestemt ikke gjort prinsen populær hos Ticatus.

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 prægthed 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.

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.

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 bordel 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 dags-lønninger skifter hænder. I de mørke hjørner foregår der lyssky småforretninger; her sælges smuglervarer og stjålet 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. Elis er en sofistikeret ældre kvinde der i sine klæder og holdning forener en vis dydighed med en diskret prangen i valg af farver og materialer.

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.

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 er 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 antydende gåder og skjulte forhåbninger. Der går naturligvis rygter om at flere af byens mægtigste mænd finder vej til hendes seng.

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 har rygte for at være en mand uden megen fantasi eller ambitioner.

Scipi: Scipi er en gammel veteran fra Invictus' familie. 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 siges at kende en del til de lokale klaner fra Bitter Afsked-sletten. 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 vist en frigiven 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 indhyllet 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.

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. 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 vist 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 slå. 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. Det siges han ved meget om skovvildeklanerne på sletterne syd for Ludica. Iulius-Aurelius er en pragmatisk mand og han er en af Prinsens trofaste støtter.

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 en hård hund hvad angår spil – den sidste der prøvede at bestikke en gladiator, fik brækket begge ben på åben gade.

Personer fra de store familier

Marcus Invictus: Det er ikke nemt at være leder af Invictus-familien når alting synes at gå galt. Invictus 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.

Nerva Invictus: Nerva er fætter til Marcus og vist noget bitter over det faktum. Nerva er en høj og slank mand med kort gråt hår og knivskarpe ansigtstræk.

Gnaeus Ticatus: Gnaeus er almindeligt vellidt og en meget generøs mand. Det er noget at alle enige om.

Cinna Ticatus: Han er en krigstrænet soldat, der opholder sig i Ludica hos sin søster for at komme sig over en svær sygdom. Cinna har vist deltaget i flere anetogter mod de skovvilde.

Appius Flaccus: Appius virker som 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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



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 dyremomme. Dette kaffestel består af en kande og fem små glas. Kaffen serveres stærk og sød.

Klokke: Lille klokke der bruges til religiøse ceremonier.

Kortfederal: 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. Terningspil er mest for menigmand.

Ravfingre: 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.

Træske: En smuk udskåret træske 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		Sallust specialregler	8	Ioannina	46
Andre skader	27	Slag og skade	25	Isca	43
Bevægelse og aktioner	25	Spilperson skema	56	Ludica	44
Crassus beskrivelse	24	Syn på magien	28	Patris	44
Crassus specialregler	8	Sådan bliver spilpersoner bedre	18	Porsica	46
Dyder	16	Ticatus beskrivelse	22	Serdica	46
Egenskaber	9	Ticatus specialregler	8	Turicim	44
Flaccus beskrivelse	20	Udstyr	18		
Flaccus specialregler	6	Våben og rustninger	58	Andre lokaliteter	
Formularer fra 1. cirkel	29			De sovende kæmper	48
Formularer fra 2. cirkel	30	Thalenerne		De tavse øer	46
Formularer fra 3. cirkel	31	Byen	33	Fagredal	48
Formularer fra 4. cirkel	32	De Ufrie	38	Fiskeholmene	47
Færdigheder	10	Krigen	36	Korsvejen	48
Helbrede Liv og Mana	27	Personer fra de store familier	39	Minerne	46
Held i og uden for kamp	26	Religion	39	Nyskoven	47
Hvem starter først?	25	Styreformer og traditioner	35	Røverskoven	48
Indledning	4			Sejrssletten	48
Invictus beskrivelse	19	De skovvilde		Stormvrede	47
Invictus specialregler	7	Tyreklanen	42	Tauruspasset	47
Kamp	25	Ulveklanen	42	Tempelskoven	47
Kampmanøvre	60	Ørneklanen	42	Tågemosen	47
Klasser	13			Vandremosen	48
Laster	14	Byer i Thallus		Velkomstørne	48
Liv, Mana, Ry og Held	10	Athaleo	43	Østvejen	48
Magi	28	Bononia	44		
Navne og baggrund	18	Calliva	43	Provinsbyen Ludica	
Personligt udstyr	57	Corinium	43	Steder i Ludica	49
Postumus beskrivelse	21	Deva	46	Personer i Ludica	53
Postumus specialregler	9	Dunelm	44	Personer fra de store familier	55
Sallust beskrivelse	23	Edessa	46		

Plusser og minusser i kamp

Nærkampsvåben	mod. til angreb	Skyde- og kastevåben	mod. til angreb
God dækning (2/3 af kroppen)	-20	Let dækning (1/3 af kroppen)	-10
Modstanderen står højere	-20	God dækning (2/3 af kroppen)	-20
Modstander ligger ned	+20	Kort afstand	-0
Mørke eller tåge	-10	Medium afstand	-10
Totalt mørke eller blindhed	-30	Lang afstand	-20
Slag mod hoved	-40	Modstander ligger ned	-20
Slag mod ubeskyttede arme	-20	Mørke eller tåge	-20
		Totalt mørke eller blindhed	Du kan ikke ramme
		Brug 1 tur på at sigte	+20

Kampmanøvrer

- 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

- Pres modstanderen:** Du kan presse din modstander 2 meter bagud.
- 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.
- 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.
- 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.
- Gennembryd rustning:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og ignorerer hans Rustning.
- Kraftigt slag:** Du giver T4 ekstra Skade i dette angreb.
- Tag initiativet:** I næste tur får du to spillekort i Initiativ og reagerer på det højeste.
- 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.
- Dødeligt slag:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og giver 2T4 ekstra i Skade.

KMP Magimanøvrer

- 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.
- 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.
- Mægtig Formular:** Hvis du kaster en Formular der giver Skade, får ofret T4 ekstra Skade i dette angreb. Du bruger 1 ekstra Mana.
- Perfekt Formular:** Magiens kræfter underlægger sig villigt din vilje. Du bruger ikke noget Mana på at kaste din Formular.
- Gennembryd Rustning:** Du finder en åbning i din modstanders forsvar og ignorerer hans Rustning.
- Tag initiativet:** I næste tur får du to spillekort i Initiativ og reagerer på det højeste.
- Nedbryd viljen:** Hvis du kaster en Formular der kræver et Modstandsrul for at virke, virker din Formular automatisk.
- 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. Det er et spil der handler om kærlighed, jalousi, grådighed, ære, magtbegær, skam, misundelse, og had.

Denne bog er beregnet til spillerne, og kan ikke bruges alene. Du skal også bruge grundbogen for at spille.

I Spillerens håndbog finder du:

- ◆ Lette regler for at skabe en karakter, for magi og kamp.
- ◆ Beskrivelser af de to dominerende kulturer; de ædle thalenerne og de barbariske skovvilde.
- ◆ En guide til landet Thallus, dets byer og vigtigste politiske spillere.
- ◆ En beskrivelse af provinsbyen Ludica. Spilpersonernes fødeby og base for deres eventyr.

www.rollespilsforlaget.dk

ISBN 978-87-7170-371-9

