

TÅGEN



Familie
& Ære



af Bjarne Sinkjær

Illustration af Sophie Grunnet
Forside af Valery Sidelnykov
Korrektur af Line Lybecker
© 2016-19 Bjarne Sinkjær

Historien

Velkommen til *Tågen*, et scenarie til det danske fantasyrollespil *Familie & Ære*. Scenariet er skrevet til fire spillere og en spilleder, og af hensyn til dynamikken i gruppen skal alle fire roller helst være besat. Det er nok også nødvendig, at du har prøvet at spille rollespil før, da *Familie & Ære* er et intrigerollespil for de lidt erfarne spillere. Ellers er det eneste, du skal bruge – ud over eventyret – rollespilsterninger og et sæt almindelige spillekort.

I dette hæfte finder du spil-let-regler til *Familie & Ære*, et scenarie, beskrivelser af fire spilpersoner (og deres minder) samt den nødvendige baggrundsviden for, at spillederen kan afvikle scenariet.

Som led i et optagelsesritual er en gruppe patruljefolk sendt syd på, langt ind i barbarernes lande. De kalder det at gå på Søgen. Deres mål er at nå Ventende Ørn, en skov, der har rituel betydning for barbarerne, og vende tilbage igen. De sendes af sted uden mad og med meget lidt udstyr til at klare sig. Når de målet og vender hel-skindede tilbage, har de bevist deres værd som mænd og krigere og optages i patruljemændenes rækker.

Da scenariet starter, er gruppen faret vild. De kan ikke huske deres mission eller navne, de kan ikke finde deres udstyr, og de er omgivet af en tyk tåge. Scenariets titel refererer både til en fæl tyk tåge, der omgiver dem, det hukommelsestab, der har ramt dem, samt usikkerheden om deres fremtid. Hændelserne i tågen markerer rejsens vendepunkt – og det er ikke sikkert, at alle kommer levende hjem.

Familie og ære handler om splid og intriger mellem adelsfamilier. *Tågen* er en slags mikroudgave af disse konflikter. Der er kræfter, der holder sammen på gruppen, og kræfter, der forsøger at trække gruppens medlemmer fra hinanden. Det, der holder dem sammen, er dels, at alle spilpersonerne er patruljefolk, og dels kravet om overlevelse – for de kan kun overleve alle fire, hvis de holder sammen. Det, der truer sammenholdet, er deres gamle liv, deres forskellige agendaer, og en gammel ond ånd, der lokker med, at den vil lade de tre af dem gå – hvis de ofrer den fjerde.

Hver spiller får i løbet af scenariet udlevet tre minder

om deres spilperson. Tre begivenheder, der hver især har haft betydning for deres skæbne. Flere af spilpersonerne har nemlig en heftig bagage fra deres gamle liv.

Historien

Spilpersonerne er medlem af Patruljen, en grænsestyrke til hest. Patruljen har gennem årene haft mange skærmydsler og sammenstød med de skovvilde, men det er også patruljen, der bedst kender og mest respekterer barbarerne. Derfor har Patruljen også taget nogle af de skovvildes traditioner til sig, f.eks. et indvielsesritual; en rejse dybt ind i de skovvildes lande til Ventende Ørn, en særlig skov med en særlig historie. Det er en rejse, hvor de udsendte med få midler skal klare sig selv og bevise deres værd som krigere. Fire nybagte patruljefolk er taget ud på en sådan rejse. En rejse, der er gået fuldstændig galt.

Ikke alle i gruppen er villige kommende patruljemænd, snarere tværtimod. Der var betydelige gnidninger under rejsen. Et medlem debatterede med sig selv, om han skulle myrde et andet medlem. Gruppens 'trollmand', eller anesanger, havde en fortid som tilhænger af Den Nye Tro, en kættersk og farlig form for magi, som er bandlyst i hele landet.

På vej syd på kom gruppen forbi en ældgammel dysse. Gruppen kunne ikke dy sig for at kigge ind i dyssen, og dermed kom de til at vække de urgamle og onde kræfter til live. Efter deres lille undersøgelse slog gruppen lejr i nærheden. Men de var blevet påvirket af dyssen. Mørke tanker kom til live. Den latente morder gjorde et forsøg på at ombringe sin modstander. Offeret flygtede ned i dyssen, hvor det endelige opgør fandt sted. Begge slap fra slagsmålet i live, men blod blev spildt. Blodet fik skubbet yderligere på en kædereaktion. En af de to kamphaner blev helbredt af gruppens magiker. Tilskyndet af deres historie gik hun nu tilbage og undersøgte dyssen endnu en gang. Hun fandt en lille statue. En statue, der bragte hende minder om hendes sværmeri med Den Nye Tro. Uden rigtigt at gøre sig klar hvorfor, pakkede hun statuen ind i sin kappe og

tog den tilbage til lejren. Derved dømte hun gruppen til undergang.

En ane fra Yngste, en gammel, vis og mørk ånd fra en civilisation, der gik under i en krig for tusind år siden, vågnede. Ånden forbandede indtrængerne og tog deres tanker fra dem. Den tilkaldte hæslige væsner til at forfølge dem. Gruppen blev angrebet af ulvelignende væsner. Et ukoordineret angreb de slog tilbage, men som sendte dem på vild flugt.

Morgenen gryr. Gruppens medlemmer kan intet huske. Intet om deres mission. Intet om nattens rædsler. End ikke deres navne. De har mistet det meste af deres udstyr. De er omgivet af tyk tåge. Døden venter i det uvisse.

Stemning

Der er mere til fantasy- og horrorscenarier end bare den fortalte historie og rollespillet. Udover spillederens mange andre pligter formår den gode spilleder også at lægge en stemning. Det handler om de tre L'er; lys, lyd og lugt. Beskriv det dunkle lys i landskabet. Faklernes blafrende lys. Brug evt. stearinlys. Fortæl hvordan tågen synes at dæmpe al lyd. Knasen, når et sværd knuser knogler. Lugten af våde blade der rådner. Har du lyst til at bruge stemningsmusik, kan jeg anbefale følgende hjemmeside: www.tabletopaudio.com/

Historiens forløb

Dette scenarie bygger meget på improvisation og er løst bygget op. Det er umuligt at forudsige, hvad spillerne gør – og godt det samme. Nedenstående handlinger er noget, du kan sætte i spil for at bringe historien videre. Hvis spillerne selv driver historien fremad, og der er gang i rollespillet, er der ingen grund til at smide en kamp ind. Hvis spillerne er målrettede og afslutter spillet efter et par timer, så rund spillet af – der er ingen grund til at trække historien i langdrag. Hovedsagen er, at de har haft det sjovt og selv føler, at de har været hovedpersonerne i *deres* historie. Her er dog et tænkt handlingsforløb:

1. Ulve i tågen

Scenariet starter *in media res* med, at gruppen bliver angrebet af nogle ulvelignende skabninger. Gruppen er samlet på en slette af en art; et bakket landskab med højt græs, klipper og sten. Tænk det skotske højland

eller Mongoliet. En tæt tåge omgiver dem, og det er koldt og klamt. De har ikke meget tøj på, næsten intet, hvad angår rustninger og udstyr. De kan ikke huske, hvem de er, og hvorfor de er her. End ikke deres navne. De hører knurren ude i tågen, og to klatter af tåge materialiserer sig i to mareridt af ulvelignende skikkelser, der angriber Lucius og Gnaeus (dem, der er bedst til at forsvare sig). Det *er* faktisk ulve, men de er grotesk deforme. De er skabt halvt af skygge og halvt af råddent kød. Stanken fra deres kroppe er ubeskrivelig. Den ene ulv har fuldt Liv, mens den anden ulv er på halvt Liv.

Der er flere formål med denne første kamp: Gruppen skal rystes sammen mod en ydre trussel. Spillerne skal lære kampsystemet at kende, helst uden det går alt for galt. Spillerne skal også helst lære, at kampsystemet i Familie & Ære kan være dødeligt. Det vil være formålstjenligt, hvis en spilperson såres og derefter helbredes magisk af anesangeren Cornelia Sallust.

2. Ressourcer og oplysninger

Efter at spilpersonerne har nedkæmpet ulvene, kan de orientere sig. De kan konstatere, at ingen af dem kan huske, hvem, hvad eller hvor de er. Det er tydeligt, at de har samme slagt brune uniform på, og altså må de tilhøre samme organisation. De har ikke ret meget udstyr og våben; mellem sig kan de tælle et kortsværd og to knive. Det vil være formålstjenligt at finde noget at forsvare sig med. Og noget til at holde varmen, for kulden sniger sig ind til marv og ben.

Spillerne kan følge deres egne spor tilbage til en lejr. Lucius og Fabius har begge færdigheden Forfølge spor. Husk, at de har Held, de kan bruge af, hvis de fejler. Sporene består af fodspor i muddret, tabte genstande og nedtrampet græs. Efter en halv times vandring i det tyste landskab kommer de rigtignok til en lejr. Der er et koldt bål og fire sovepladser. Rygsække med mad. Alt er flået i stykker, gennemgnavet og spredt.

De kan finde endnu en kniv og et kortsværd, fakler, flint og stål, en lille metalgryde., en lille smule mel i en pose, en lille bunke af brænde, et helt tæppe og en kappe. Alt i alt er det en forstemmende forestilling.

De kan også undersøge personlige ting. Lucius har et Flaccus-våbenskjold på sit sværd. Fabius har et brev med navnet på en af de andre spilpersoner og en ring med Sallusts segl. Gnaeus har en lille lommelærke med

Invictus' våbenmærke. Cornelia har endnu en ring med våbenmærket for Sallust og en lille tatovering over næseryggen, der fortæller, at hun er anesanger. Cornelia har også en lille grim statue svøbt ind i hendes tæppe (se side 5). Måske viser hun de andre den, måske ikke. Spillerne har endnu ikke meget at arbejde med, så brug ikke for meget tid på denne scene.

3. Første minde udleveres

Al den roden rundt i deres efterladte ejendele bringer de første minder frem. Minderne er grunden til, at de valgte eller blev valgt til at træde ind i Patruljen:

Lucius husker et slagsmål, han var involveret i, og som medførte en ung mands død. Fabius husker et skænderi med sin fader. Gnaeus husker en voldtægt, han var involveret i som ung knægt. Conalia husker, hvordan hun blev anholdt som tilhænger af Den Nye Tro. Giv spillerne rum til at snakke indbyrdes og diskutere.

4. Skikkelsen

Efter at spilpersonerne har samlet så mange våben (og andre ressourcer) op, som de nu kan, afbrydes deres snak og skænderier. En snigende kulde kryber gennem lejren. Tågen synes om muligt at blive endnu tættere. Ud af tågen falder en fugl. En krage. Den vrider sig i kramper, mens den laver kvækkende lyde.

Så, ud af tågen kommer en lille skikkelse stavrende. Det kunne ligne en pige, hvis det ikke var for de slatne bryster. Armene og benene er lidt for lange. Øjnene sidder lidt for langt fra hinanden. Hver en vene og hver en arterie løber som blå og røde floder under huden. Hun peger anklagende på spilpersonerne. Hun taler med en fremmedartet læspende stemme, som til alles rædsel overlappes med Lucius' stemme i et sprog de kan forstå.

Peg på spillerne, lad underlæben hænge, og hovedet falde til en side, mens du messer: *"Forbandet være I blandt levende, må jeres slægter spytte ved jeres navne. I har betrådt de dødes stuer. Forstyrret min søvn. Tyve er I. Mordere er I. Men vid, de døde er ikke uden ære. De døde vil vide at hævn sig. I er alle skyldige. Forbrydelsen skal betales med jeres liv."* Dramatisk pause, mens spillerne kan fremstamme undskyldninger og anden uvedkommende snak. Så fortsætter du: *"Bah. Der er ingen undskyldning for, hvad I har gjort."* Et grusomt smil spiller om hendes læber. *"Dog skal det ikke hedde sig, at vi ikke kerer os om retfærdighed. Det stjålne må returneres. Sangen må synges til min ære, for at mildne min vrede. Livsblod må ofres for*

soning. En af jer må dø, for at I andre kan leve." Leende opløses skikkelsen og forsvinder i tågen.

Hvad dølen forgår der? Hvad forstyrrende de dødes fred? Det gjorde Fabius og Gnaeus, da de sloges i dysen. Hvem stjal noget fra de døde? Det gjorde Cornelia, da hun fjernede den lille statue. Hvis statuen ikke allerede er kommet til alles kendskab, bør den trækkes frem nu.

5. Andet minde udleveres

Mødet med skikkelsen udløser flere minder:

Lucius husker, at han har været mere end almindeligt tiltrukket af Cornelia. Fabius husker, at han fik et tilbud om at vende tilbage til familien. Gnaeus husker, at han følte sig velkommen for første gang blandt patruljen. Cornelia, hvordan hun helbredte en gammel kone.

Der skal være tid til snak og intriger. Med lidt held vil det fyge frem og tilbage med beskyldninger. Måske kan spillerne komme lidt nærmere en løsning.

6. Andet angreb

Ulvne angriber igen, denne gang stærkere. Truslen skal tydeliggøres for spillerne. Deres desperation skal forstærkes. To-tre ulve angriber. Hvis kampen går for nemt, kommer der en eller to ekstra til. De skal gerne være halvdøde efter denne kamp.



7. Tredje minde udleveres

Angrebet og desperationen udløser tredje minde:

Lucius husker nu sin loyalitet mod patruljen og sine mænd. Han skal være den klippe, hvorpå de andre kan bygge deres sammenhold. Fabius husker nu, at det var ham, der angreb Gnaeus, men også at han tøvede med at rette det dræbende stød. Gnaeus mindes, at han stak Fabius ned. Cornelia husker kaldet fra statuen – og dens lokkede ord om magt og ægte indsigt.

Spilpersonerne må komme frem til en løsning:

- De kan levere statuen tilbage og ofre en person til heksen. Dette tager form af et ritual. Blot kan ofret ikke være Cornelia, da hun som anesanger er den eneste, der kan lede ritualet. Beslutningen om, hvem der skal ofres, kan træffes f.eks. ved den, der trækker det korteste strå, ved at en, f.eks. Lucius, ofrer sig frivilligt, eller ved intern splid og intriger.
- Snedige spilpersoner kan også lave ritualet bagfra og lægge skikkelsen i søvn igen. Hvis spillerne mest vil tænde på at vinde, kan du som spilleder skubbe spillerne i denne retning ved at lade Cornelia slå et slag eller to for Kundskab (aner).
- En tredje mulighed er, at de konfronterer heksen og nogle af hendes tjenere i dyssen. Det er ikke pointen med dette scenarie, men jeg har inkluderet stats på heksen og gengangere i hæftet, så du selv kan improvisere dette klimaks, hvis det er det, som spillerne har lyst til.

8. Ritualet

Patruljefolkene må tilbage til dyssen. Medmindre der lægges lidt op til hulekravlen og monstertæven, er der ikke meget i det underjordiske gravsted. Blot tre kamre.

Det forreste kammer er et lille lavloftet rum. Der er tegninger på væggene af menneskelige skikkelser, der fører krig, bygger huse og laver ritualer. Sære tekster, der synes at gemme på unævnelige hemmeligheder. Alt er tyst og stille. Der lugter af ælde og jord. Bunker af knogler i hjørnerne (ulveknogler blandt andet). En plamage af blod efter Fabius og Gnaeus' slagsmål. En halvskjult dør bagerst står på klem.

Det mellemste kammer er i noget bedre stand end det første. Malerierne er tydeligere; scenerne mere udpenslede: barberer, der overvindes i krige, føres fangne bort og ofres i dusinvis til en grusom og begærlig gud-dom. Billeder af sære runde ting (stjerner og planeter), scener fra steder, som ikke kan være Thallus. En central

pedestal, hvor en firkant uden støv afslører, at det var her, statuen stod.

Det inderste kammer er mere af det samme, blot er billederne endnu mere mystiske og sære. Spiraler (DNA), cirkler inden i cirkler (atomer) og lignende. En kæmpe sarkofag dominerer rummet. Et udhugget billede af en kvinde på låget. Krukker med brændte knoglerester står langs væggene. Fem er for nyligt smadret (samme antal som døde ulve).

Ritualet skal ledes af anesangeren Cornelia og foregå i mellemste kammer.

- Hvis spilpersonerne vælger at ofre en fra deres rækker, starter Cornelia med at læse første vers (se bagsiden) og snitter i ofret med en kniv. Næste spiller læser vers to og snitter lidt mere. Så oplæses vers tre og der snittes. Cornelia slutter med vers fire og skærer halsen over på ofret.
- Hvis spilpersonerne vil lægge kvinden i tilbage i dvale, skal de starte med vers fire, hver spiller læser et vers, der læses op bagfra. Efter hvert vers skærer oplæseren i sig selv og ofrer noget blod. Cornelia slutter af med vers et. Hvis du har en fysisk live-rollespil snydekkniv vil det bidrage til stemningen.

Uanset hvad, skyller minderne ind over spilpersonerne. De ved, hvem de er, hvad de er, og hvad deres mission er. De kan forlade dyssen. Måske skilles de for alle vinde. Måske rejser de hjem. Måske rejser de syd på for at fuldføre deres mission. Men her stoppe historien. Uanset hvad vil oplevelsen i dyssen forfølge dem for altid.

Statuen

Statuen viser en lille forkrøblet skikkelse, der sidder på bagen med benene trukket ind mod maven og armene foldet omkring benene. Skikkelsen er menneskelig, men der er noget galt. Armene og benene er grotesk lange. Hovedet har en unaturlig høj hjerneskal og øjne, der sidder lidt for langt fra hinanden. Udtrykket i ansigtet er ubeskriveligt. Nogen gange synes det at udstråle rædsel, nogen gange triumf. Overfladen på statuen føles fedtet og beskidt. Farven er ubestemmelig grågrøn. Statuen sidder på en høj firkantet fod. Hver side er fyldt med bogstaver og tegninger, hvoraf dele er trukket op i guld. Ingen undtagen Cornelia kan få noget fornuftigt ud af tegnene – hun kan aflæse et ritual i fire dele. Statuen lokker hende med løfter om unaturlige kræfter og hemmelig viden.

Spil-let-regler

Disse regler er den absolutte grundkerne af reglerne til Familie & Ære. De 'rigtige' regler har mange flere finesser; f.eks. kampmanøvrer og nuancerede terningslag. For at spille dette eventyr skal du bruge rollespilsterninger og et sæt spillekort.

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. Et terningerul på 10 eller mindre er altid klaret, mens du aldrig klarer et rul på 90 eller derover. Spillederen kan, hvis han ønsker det, give spilleren minusser (eller bonusser) på spillerens slag.

Hvis du og en modstander forsøger at **modarbejde hinanden**, f.eks. ved brydning eller at løbe om kap, ruller I begge T100 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 en slå rullet, mens de andre spillere giver ham en bonus. Alle, der vil hjælpe, ruller T100 for deres Færdighed eller Egenskab, og for hver hjælper, der klarer sit slag, får ham, der skal klare slaget, 10 % oven i sin Færdighed eller Egenskab.

Alle Færdigheder, som bygger på Styrke, Smidighed, Intuition eller Karisma, kan du altid slå for, også selvom du ikke har den rigtige Færdighed. men hvis du ikke har Færdigheden, er chancen for at klare slaget, halveret.

Kamp

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

rækkefølgen i runden, skal I bruge et sæt almindelige spillekort. I starten af hver runde får alle spilpersoner og grupper i kampen hver et spillekort. Hvis der er fem røvere, får de ikke hver et kort, men der trækkes et fælles for hele gruppen. En røverleder eller andre 'hovedskurke' får deres egne kort. Den, der har det højeste kort, starter runden. Hvis to parter får samme kort f.eks. dame, bestemmes rækkefølgen af kuløren: Spar, Hjerter, Ruder og Klør (ligesom i Bridge).

Alle 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 kan gå, men så kan du ikke slå eller skyde med et våben. At bevæge sig hurtigt eller bruge et våben kaldes en **Aktiv Aktion**. Dem kan du kun lave én gang hver runde og kun, når det er din egen tur.

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

Du bruger dit våben ved at slå lig med eller under din Færdighed med T100. 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 også undvige en modstanders angreb med Færdigheden Undvige. Klares slaget for Undvige, undgår du al skade. Hvis du prøver at undvige et slag, bliver du sprunget over i din næste tur, uanset om forsøget lykkedes eller ej.

Hvis din spilperson får Skade nok til, at han har 0 i Liv, mister han bevidstheden. Hvis han når ned på -5 i Liv, dør han heltedøden. Den, der er på -1 eller mindre i Liv, mister yderligere 1 i Liv hver tur, medmindre 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.

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 al Mana tilbage, efter han har sovet i mindst seks timer.

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 selv 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 (afhængigt af hvad modstanderen har højest i). Klarer han det ikke, kan angriberen vælge at give Skade som nævnt ovenfor.

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. Uden for kamp kan du bruge Held til at slå et rul for en Færdighed om. Under en kamp kan du bruge Held til at slå 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 slå et rul for at give Skade om ved at bruge Held.

Magi

Du kaster en magisk Formular ved at rulle lig med eller under din Færdighed i Magi med T100. 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.

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 passende Færdighed eller Egenskab; f.eks. Færdigheden Mod eller egenskaben Intuition. Klarer anesangeren sit rul, og fejler modstanderen sit, er udfaldet ligetil. Hvis både anesangeren og modstanderen fejler deres rul, eller hvis begge klarer det, kigger I på enerne; den, der ruller lavest, vinder. Dette kaldes et Modstandsrul.

Formularer fra 1. cirkel

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

Bemærk at formularen Døde Øjne er en Den Nye Tro formular, og ret forbudt. Men det ligger lidt udenfor denne historie.

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.

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.

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.

Formularer fra 4. cirkel

Ritualet fra statuen er et eksempel på en 4. cirkel formular. Disse udformes og aftales mellem spilleren og spillederen.

Baggrund

Thalenerne

For 472 år siden fik en mand kaldet Thallus Flaccus i landet Etrurian et syn fra sine forfædre. Han så sit land gå under i en storm af vrede og ild. Visionen fik ham til at samle tusinder af tilhængere og en flåde af skibe, og med dem sejlede han over havet til et nyt land og en ny start. Landet, de kom til, var ikke tomt, men befolket af barbarer, som thalenerne kaldte for Skovvilde. Ét år efter deres afrejse blev deres gamle land ramt af katastrofen og udslettet.

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

Invictus har styret landet de sidste 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.

De skovvilde

På sletterne og i skovene mod syd for Thallus lever de Skovvilde – en stamme af krigeriske kvægavlere, som thalenerne har ligget i strid med, lige så længe folk kan huske. Der har været talrige kampe og slag – og thalenerne har som oftest trukket sig ud af dem som vindere.

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 bevæbnet 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.

De skovvilde er, ligesom alle folkeslag på planeten Maris, knyttet til deres aner, men de har også deres egne legender, ritualer og traditioner. Det vides, at de skovvildes aner er knyttet 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 og mørke og grusomme, men også vise og stærke, og de har ofte kraftfulde magiske kræfter. Ligesom thalenernes aner hjælper de deres efterkommere ved at give dem magiske sange og ved at velsigne udvalgte børn med særlige evner. Der går endda historier om, at nogle skovvilde kan forvandle sig til dyr.

Hærene og Patruljen

Alle seks 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 profes-

sionelle, og det ses ofte, at stillingen går i arv fra fædre til sønner. Udover familiehærene har Thallus to stående styrker betalt af staten.

Den ene styrke er **Grænseværnet**, hvis opgave er at bemane 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.

Den anden styrke kaldes for **Patruljen**. Patruljen opererer til hest og efter manges smag alt for uafhængigt af de andre styrker. 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 tiltaget 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. De har flere gange gennem tiden prøvet at nedlægge styrken, men det er hver gang gået i vasken, for Patruljen har stor erfaring med 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. 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.

Patruljen har et specielt forhold til de skovvilde. På den ene side er de ofte i kamp med dem, men på den anden side er det også Patruljen, 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. Alle spillerne i dette scenarie er medlem af Patruljen. En af dem er veteran og sergent, mens de tre andre er rekrutter, der skal ud på deres indvielsestogt, før de siger deres endelige ed, og indtræder i Patruljen for altid.

Ældste og yngste

Begravet i fortiden er flere voldsomme opgør mellem stolte folkeslag. Krige, som efterlod store dele af planeten

Maris som en ødemark og udryddede civilisationer.

Den første store krig fandt sted for 15.000 år siden. Den gang herskede der to store civilisationer på Maris. De to Ældste samfund overgik næppe hinanden i størrelse, viden og kultur. Begge havde de opnået stort set, hvad man kunne, hvad angik at få i indblik i skabelsens mysterium. De mestrede magiens væsen og kunne nærmest udvirke mirakler. Det kunne kun gå galt. Mistro, afsky og frygt førte snart til en ødelæggende krig, der udryddede den ene civilisation og sendte de få overlevende fra den anden i dyb dvale. En dyb vinter, der ville vare mange hundrede år, dækkede Maris under dyb is. De overlevende ønskede at sove gennem det ishelve, de havde skabt.

Ældste havde skabt slaveracer til at føre krig for sig. Dem havde de efterladt til at dø i kulden, men nogle få overlevede vinteren. Da Maris blev varm igen, trivedes de, frigjorte af slaveriets lænker. De spredte sig og skabte deres egne civilisationer. Menneskeracen, som vi kender den, blev født.

En af de mere succesfulde stammer af mennesker beboede det, der i dag er Thallus. Det var for 1.000 år siden. Lad os kalde dem Yngste. Ældste vågnede og så med rædsel, at deres tidligere slaver nu udgjorde en stor trussel. Yngste havde gravet dybt og kigget mod stjernerne, og de havde lært magiens mysterier at kende. Ældste prøvede at infiltrere Yngste, men blev opdaget i sidste øjeblik. Dette startede en ny krig. Ældste havde ikke styrke til en ny kataklysmisk formular. I stedet fandt de andre allierede. Væsner så små, at de ikke var synlige for øjet.

Den første pest ramte afgrøderne og lammede Yngstes samfund. Uro og forvirring spredte sig, så Yngste var svækkede, da den næste pest ramte dem selv. De syge havde været smittebærere i måneder, før sygdommen brød ud og slog deres værter ihjel under de værste pinsler. Resultatet var totalt ødelæggende. Yngste, vanvittige af rædsel, var desorganiserede og kunne ikke stå imod. En for en blev byer lagt øde og bastioner tavse. En lille gruppe af Yngste overlevede nedslagtningen og fortrak ned i jordens dyb for at gemme sig for deres skjulte fjende, men Yngste var udslettet som civilisation.

Rundt omkring i landskabet ligger ruiner som et tavst minde. Ruiner der gemmer på forunderlig indsigt i livets hemmeligheder og navnløse rædsler – for de to går hånd i hånd. Ve dem, der graver i fortidens hemmeligheder.

OG HER ER I. Fire mennesker. Tre mænd og en kvinde. Alene på en ensom steppe af en slags. Lyng og græsser, skifter mellem klippeblokke. Bakker og små lavninger. Rundt omkring står totter af buske og forblæste træer. Alt er dækket af vanddråber, der lægger sig over alle blade og stængler. En tyk tåge omgiver jer og skjuler omverdenen med et ugennemtrængeligt slør. Jeres klæder er gennemvædede og tunge. Jeres ben føles som bly. I er på flugt, så meget står klart. Hvem eller hvad, der jager jer, har du ingen anelse om, men du kan mærke adrenalin i hver fiber af din krop, og du kan mærke blodet hamre i dine årer.

Hvad mere sært er: Hvem er du? Du ved det ikke. Der er intet at gribe fat i. Ingen navne. Ingen steder. Din hjerne føles, som var du lige vågnet af en uendelig dyb søvn. Du kigger på dine medrejsende. Deres ansigter virker velkendte, men du har ingen navne at hægte dem op på. I er alle sammen iklædt den samme brune tunika og bukser.

Om dig selv kan du sige, at du er en mand, vel sidst i tyverne. Stærk og hærdet. Der er talrige ar på dine

arme. Du er klædt i en læderrustning af god kvalitet. Du har et kortsværd med en form for segl på. Ordet 'Flaccus' springer frem af tågerne, når du kigger på det. Du har en tom skede til en kniv. Du har også en sær, udskåret træstav dekoreret med fjer og perler. Du føler, at staven er af en vis betydning.

Personlige stats

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 30, Intuition 40, Karisma 40, Helbred 60.

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

Færdigheder: Kniv 50, Kundskab (Skovvilde), Mod 60, Opdage Ting 30, Skjold 45, Slagsmål 45, Spyd 50, Sværd 60, Undvige 60.

Kamp: Kniv 50 Skade T4
Langsværd 60 Skade T8

Udstyr: En læderrustning, et langsværd, en brun uniform af grov uld, en sær kort stav med indgraveringer og fuglefjer. Der er et segl på dit sværd.

OG HER ER I. Fire mennesker. Tre mænd og en kvinde. Alene på en ensom steppe af en slags. Lyng og græsser, skifter mellem klippeblokke. Bakker og små lavninger. Rundt omkring står totter af buske og forblæste træer. Alt er dækket af vanddråber, der lægger sig over alle blade og stængler. En tyk tåge omgiver jer og skjuler omverdenen med et ugennemtrængeligt slør. Jeres klæder er gennemvædede og tunge. Jeres ben føles som bly. I er på flugt, så meget står klart. Hvem eller hvad, der jager jer, har du ingen anelse om, men du kan mærke adrenalin i hver fiber af din krop, og du kan mærke blodet hamre i dine årer.

Hvad mere sært er: Hvem er du? Du ved det ikke. Der er intet at gribe fat i. Ingen navne. Ingen steder. Din hjerne føles, som var du lige vågnet af en uendelig dyb søvn. Du kigger på dine medrejsende. Deres ansigter virker velkendte, men du har ingen navne at hægte dem op på. I er alle sammen iklædt den samme brune tunika og bukser.

Om dig selv kan du sige, at du er en mand, spinkel, midt i tyverne. Mager og hærdet. Du har flere ar på

armene og hård hud på hænderne. Du fornemmer, at sådan har det ikke altid været. Du har langt brunt hår sat i en hestehale. Du har en ring med et segl på. Ordet Sallust springer frem af tågerne, når du kigger på det. Du har et krøllet brev i en lille pung. I brevet står der at du kan 'vende hjem', hvis en vis Gnaeus Invictus betaler for sine forbrydelser. Du har en stor flænge i trøjen, og brune plamager omkring det. Under flængen har du et rødt ar. I bæltet sidder der en tom skede til et kortsværd.

Personlige stats

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 30, Intuition 60, Karisma 40, Helbred 50.

Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 0, Held 1.

Færdigheder: Følge Spor 50, Kniv 50, Kundskab (Politik), Mod 45, Opdage Ting 50, Skjold 45, Slagsmål 45, Spyd 50, Sværd 50.

Kamp: Kniv 50 Skade T4
Kortsværd 55 Skade T6

Udstyr: En brun uniform af grov uld, et krøllet brev, en seglring, og en tom skede til kortsværd.

OG HER ER I. Fire mennesker. Tre mænd og en kvinde. Alene på en ensom steppe af en slags. Lyng og græsser, skifter mellem klippeblokke. Bakker og små lavninger. Rundt omkring står totter af buske og forblæste træer. Alt er dækket af vanddråber, der lægger sig over alle blade og stængler. En tyk tåge omgiver jer og skjuler omverdenen med et ugennemtrængeligt slør. Jeres klæder er gennemvædede og tunge. Jeres ben føles som bly. I er på flugt, så meget står klart. Hvem eller hvad, der jager jer, har du ingen anelse om, men du kan mærke adrenalin i hver fiber af din krop, og du kan mærke blodet hamre i dine årer.

Hvad mere sært er: Hvem er du? Du ved det ikke. Der er intet at gribe fat i. Ingen navne. Ingen steder. Din hjerne føles, som var du lige vågnet af en uendelig dyb søvn. Du kigger på dine medrejsende. Deres ansigter virker velkendte, men du har ingen navne at hægte dem op på. I er alle sammen iklædt den samme brune tunika og bukser.

Om dig selv kan du sige, at du er en mand, spinkel, først i tyverne. Mager og hærdet. Du har mange ar på

armene og hård hud på hænderne. Du fornemmer, at sådan har det ikke altid været. Nogle af arene er friske, som om du ... har været i slagsmål? Du har også en bule i panden. Du har kort lyst hår. Du har en skede med en kniv siddende i bæltet. Den er slidt og vel brugt, men af god kvalitet. Du har også en lille lommelærke af sølv med et segl på. Ordet Invictus springer frem af tågerne, når du kigger på det.

Personlige stats

Egenskaber: Styrke 50, Smidighed 40, Viden 30, Intuition 40, Karisma 60, Helbred 60.

Liv 14, Mana –, Skridt 6, Rustning 0, Held 1.

Færdigheder: Intimidere 55, Kniv 50, Mod 45, Opdage Ting 30, Skjold 45, Slagsmål 45, Spyd 50, Sværd 50.

Kamp: Kniv 50 Skade T4
Kortsværd 55 Skade T6

Udstyr: En brun uniform af grov uld, en lille lommelærke med et segl på, og en kniv i skede.

OG HER ER I. Fire mennesker. Tre mænd og en kvinde. Alene på en ensom steppe af en slags. Lyng og græsser, skifter mellem klippeblokke. Bakker og små lavninger. Rundt omkring står totter af buske og forblæste træer. Alt er dækket af vanddråber, der lægger sig over alle blade og stængler. En tyk tåge omgiver jer og skjuler omverdenen med et ugennemtrængeligt slør. Jeres klæder er gennemvædede og tunge. Jeres ben føles som bly. I er på flugt, så meget står klart. Hvem eller hvad, der jager jer, har du ingen anelse om, men du kan mærke adrenalin i hver fiber af din krop, og du kan mærke blodet hamre i dine årer.

Hvad mere sært er: Hvem er du? Du ved det ikke. Der er intet at gribe fat i. Ingen navne. Ingen steder. Din hjerne føles, som var du lige vågnet af en uendelig dyb søvn. Du kigger på dine medrejsende. Deres ansigter virker velkendte, men du har ingen navne at hægte dem op på. I er alle sammen iklædt den samme brune tunika og bukser.

Om dig selv kan du sige, at du er en kvinde, ikke specielt høj, midt i tyverne. Du er mager og hærdet. Du har nogle få ar på armene og hård hud på hænderne.

Du fornemmer, at sådan har det ikke altid været. Du har langt lyst hår, som er bundet op i en knude. Over næseryggen har du en tatovering, der angiver at du er anesanger, dvs. er præst og kan kaste formularer. Du har en fin guldring med et segl på. Ordet Sallust springer frem af tågerne, når du kigger på det. På ryggen har du et sammenrullet tæppe, der er bundet op i et reb. Inden i tæppet ligger der en statue med et sært og fremmedartet udseende.

Personlige stats

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

Liv 10, Mana 12, Skridt 6, Rustning 0, Held 1.

Færdigheder: Kundskab (aner/forfædre) 50, Kundskab (historie) 60, Kundskab (Den Nye Tro) 50, Magi 60, Opdage Ting 40, Overtale 50, Sprog 50, Stav 40.

Magiformularer: Døde øjne, Forhekse Våben, Helbrede Sår, Småformularer.

Kamp: Stav 40 Skade T4

Udstyr: brun uniform af grov uld, kniv i skede, en seglring, en sær og gammel statuette rullet ind i et tæppe.

Mand a - 1. minde

Vreden stiger op i dig. I er i en krostue, dine kammerater og dig.

Avitus slår dig på skulderen. "Hvad pokker? Vil du lade en bondeknægt slippe af sted med at kalde dig en impotent orne?" siger han. Du kigger fordrukkent på ham. Han ler ad dig. Din ven, hvis respekt betyder mere for dig end dine forældres. Du kigger på dine andre venner. Deres ansigter er røde og oppustede af vinens beruselse. Du mærker vreden som en hvid ild. En forvirret vrede mod dem og mod den dreng, hvis rappe tunge har pryglet din selvfølelse som en smældende piskesnert.

Du træder et skridt frem ... eller skubbes et skridt frem. Drengen står afventende. Han er ikke bange, selv om du er en ung adelsmand. Han er stor, hærdet af dagligt arbejde. Men du er heller ikke nogen svækling efter mange timer på sportspladsen. Han langer ud efter dig. Du undviger og parerer med det bryderknæb, som Master Curvus i timevis har haglet ind i dig. Et kast, der med at brag sender drengen ind i nogle borde. Der lyder et sært dæmpet knæk. Drengen bliver liggende. Du stavrer over til ham. Vender ham om, parat til at lange ham en. Hans øjne stirrer tomme op på dig. Striber af blod løber ud af næsen og munden. Et ord flyver gennem din forvirrende hjerne: "Morder".

Mand a - 2. minde

Du står ved flodbredden. Du er nærmest ved at flå de beskidte og svedige klæder af dig. Arbejdet med broen har efterladt dig og dine rekrutter steghede. Det er en befrielse at smide det sidste lag tøj og plaske ud i flodvandet.

Kulden rammer din krop, men det er en god kulde. Du dykker dig og kommer op igen. Du skovler vand op med hænderne og vasker dit ansigt. Du og dine mænd plasker en halv time. Så kommer du i tanke om, at du hellere må tjekke op på *alle* dine mænd. Du svømmer ned ad floden og omkring pynten. Der er de. Kvinderne. Du gemmer dig bag en busk og titter frem.

De har det fint. Du er ved at vende dig om, da du får øje på hende. Den nye. Anesangeren, Cornelia. Hendes krop har fine proportioner. Hud hvid som marmor. Velformede bryster. En rede mellem benene. Hun kigger op. Det er umuligt, at hun kan se dig, men hun kigger lige på dig. Og hendes hænder, som stadig holder om hendes trøje, lader hun falde ned langs siden. Så ser hun udfordrende på dig. Du mærker varmen i dit skridt. En længsel, som du ikke har følt i årevis, vokser i dit bryst.

Lucius - 3. minde

Skeløje griber dig i armen, "Sergent. Ved alle aner. Se der!"

Du kigger hvor han peger. En gruppe skovvilde rider hylende og hujende over den fjerne bakkekarm. Fordømt. Nu troede du lige, at I havde klaret den uden alt for meget ballade. Du kigger ned ad skråningen. På skovvilde. På patruljefolk. Nogle døde, nogle sårede, der kravler eller ligger og vrider sig. Heldigvis flest skovvilde. Alt i alt er du ikke for utilfreds.

Du trækker vejret. Luften rasper i dine anstrengte lunger. Så tørrer du sveden af med ærmet. Du peger på nogle af dine mænd.

"Didius, Gedeskæg og Pex. Få de døde op på heste, og se at komme væk. Skeløje, giv mig din bue." Omkring dig lyder mændene dit bud, sikkert lettede over bare at komme væk. Du får øje på Lartius. En stor tamp af en bonde-søn. Nok jeres bedste skytte. "Lartius, du stiller dig ved siden af mig. Vent med at skyde, til de er tæt nok på. Vi må købe de andre tid." Du ser ham lige i øjnene. "Hvis du viger, slår jeg dig selv ihjel. Det sværger jeg ved anerne. Vi efterlader *ingen* til edderkopperne."

Du smiler bittert. I dag er ikke nogen ringe dag at dø.

Mand b - 1. minde

Den gamle sidder bag sit skrivebord. Ser op på dig med de stålgrå øjne, men det er dig, der føler dig som den lille.

"Slagsmål i Blomsterhavet. Bragt hjem bevidstløs med bræk ned ad trøjen ... endnu en gang. Spil ... og værre endnu: gæld deraf". Han hæver stemmen en anelse. "Du ... har bragt familien i gæld ... på grund af *spil*?" Han rejser sig op og går hen til altanens rækværk. Som så mange gange før rører du dig ikke ud af stedet. Finder i stedet et sted på væggen, hvor du kan fæstne dit blik. Den lille velkendte flig på væggen, hvor malingen er ved at skalle af.

Din fader står uden tvivl og kigger ned på de travle arbejdere i gården, der er ved at læsse oksekærrerne med varer. Han sukker. Du prøver at lade, som om du er et andet sted. Blandt dine venner, hvor du for en tid kan glemme din faders evige bebrejdelser og krav.

"Gælden vil naturligvis blive betalt. Ingen skal beskyldes Sallust for ikke at betale vores gæld. Og ellers ville Væslerne uden tvivl brække hver en knogle i din krop ... som en advarsel til andre ... også selv om du er en af vore." Du hører hans stemme helt tæt på, som is: "Jeg er egentligt fristet til at lade dem gøre med dig hvad de vil ... men din moder ... ville ikke kunne forstå det." Og så længere borte: "Derfor må vi finde andre ... måder at rettet op på dig."

Du synker en spytklat. Ønsker dig væk. Bare væk.

Mand b - 2. minde

Du kigger ned i kruset med den dårlige øl. Krostuen er fyldt til randen med arbejdere, patruljefolk og rejsende. Summen fra talrige samtaler gør det svært at høre, hvad manden foran dig siger. For at købe dig tid, hæver du kruset til munden og tager en dyb slurk. Sjovt nok er du taknemmelig for støjen. For at dine kammerater ikke kan overhøre samtalen.

En vej ud? Endelig en vej ud og tilbage til familien. Væk fra pligterne, de uendelige opgaver, der skal klares; soldatens kedsomhed. Nej, endnu bedre: en vej til hovedstaden, udenfor din fars rækkevidde. En ny start. Igen. Du kigger på den fremmede. Forvirrede følelser kæmper i dig. Man skulle tro, at valget var så let. Du ser hen på det andet bord. På dine 'kammerater'. En af dem kigger tilbage på dig, ansigtet opblusset af vin. Han smiler. Råber et eller andet, som du ikke kan høre. Vinker dig over til deres terningspil.

Du vender dig igen mod manden. Bøjer dig fremad for bedre at høre. "Så det eneste, jeg skal gøre, er at slå Gnaeus Invictus ihjel?" spørger du.

Fabius - 3. minde

Pustende af anstrengelse giver du Gnaeus' et skub. Han falder bagover og ramler ind i en sarkofag. Bandende kommer du ned på alle fire og famler i halvmørket efter dit tabte sværd. Det er ikke til at se en skid i den dysse, som Gnaeus flygtede ind i. Og så stinker der. Din hånd finder en stor sten. Du hører, hvordan Gnaeus rejser sig i den anden ende af kammeret. Panikken samler sig i en sur knude i din mave. Du havde ikke regnet med, at den forkælede rekrut var så god til at slås. I desperation vender du dig om og kaster stenen ud i halvmørket ... og bliver overasket over et halvkvalt udbrud og lyden af en krop, der falder om.

Hivende efter vejret rejser du dig halvt op. Stavrer hen imod Gnaeus. Han ligger på maven i en umulig stilling med ansigtet presset op mod muren. Du samler hans sværd op. Prøver at få samling på dine følelser. Et håbefuldt øjeblik tror du, at han er død. Så bevæger hans arm sig en tøddel. "Det er nu," tænker du. Det er øjeblikket, hvor du skal stikke sværdet ind i ryggen på ham. Absurd nok rører din arm sig ikke. Der går et minut. Der går en evighed. Du må se ham i ansigtet. Du stavrer hen til Gnaeus og vender ham besværet om. Så mærker du smerten. Ser ned. Ser hans kniv, der på umulig vis har stukket sig halvt ind i dit underliv ...

Mand c - 1. minde

Du tager fat i hendes kjole og river den fra hinanden. Dine kammerater griner og kommer med opildnende tilråb. To af dem holder pigen, mens I andre tre står omkring dem. Hun prøver at vriste sig fri, men er hjælpeløs mellem de stærke drenge.

"I vover ... I skal komme til at betale ... Min far ..."

Du hvæser, "Din far er Marcus Sallust ... og jeg pisser på ham. I er ingenting i Calliva. Hører du? Ingenting." Du mærker de andres nærhed. Vinen i dine årer. Styrken ved, at I er mange, og I er stærke. Unge.

En stemme inden i dig hvisker:

"Dette er gået for langt. Dette var ikke, hvad der skulle ske."

Dit blik glider ned ad hendes unge krop. Hun er veludstyret. Du kigger på hende gennem vintågerne. Du hvæser:

"Og I har glemt jeres plads. Men ... den skal vi nok vise jer. Vise jer, hvordan tingene skal gå til." Hun har en rede af fine dun mellem sine ben. Små velformede bryster. Du mærker en varme i dit skridt. Den indre stemme er langt væk, da du åbner dine benklæder.

Mand c - 2. minde

Bonden kigger bedende mod sergenten. Han tøver. Du fornemmer, at det nok mest af alt er, fordi hans gruppe består af grønne rekrutter. Jer. Dig. Sergenten brummer. "Så de har bortført tyve køer og en pige? Køerne kan jeg forstå, men pigen? Det ligner ikke bjørneklanen. Hvordan så de ud?"

Du ser dig om i landsbyen. En lille flække helt ude ved grænsen. Det er vanvid at slå sig ned herude. Med kun patruljen til at beskytte sig. Alligevel er der altid nogen, der prøver lykken. Langt fra alting. Også fra adelsfolk, der tager hovedparten af høsten. En ung pige står forstenet og kigger på jeres gruppe. Som om I er den eneste gren, hun kan gribe i, før afgrunden tager hende.

Du vender sig mod bonden. Du har ikke hørt hans forklaring, men sergenten spytter:

"Det er ikke bjørnene. Det er edderkopperne." Du mærker en kulde. Du har hørt om dem. Ikke andet end mørke og grusomhed. Alligevel tøver du. Pigen. Du rømmer dig.

"Sergent, med forlov ... Vi er de eneste, de har," siger du. Hans arrede ansigt ser vredt på dig, men mildnes.

"Du har ret." Så råber han: "Sid op!"

Gnaeus - 3. minde

Du mærker en fod i maven og falder bagover. Du falder ind i en væg, og alting eksploderer i dit hovede. Din krop synes at være afkoblet fra dit sind, udenfor rækkevidde. Mørket kryber ind og indsnævrer dit synsfelt. Der er en summen for ørerne som fra vrede bier. Føles det sådan at dø? Billeder ramler fortumlet gennem dit hovede. Slagsmålet på gymnasiet, der kostede dig en tand. Skovvilde, der danser omkring bålet, mens I drikker besk øl og råber jeres bifald. En pige fastholdt mellem to drenge, mens hun trygler om nåde. En skovvild, der falder, efter du har hugget ham over brystet. Langsomt forsvinder synene, og du kommer til dig selv.

Du kan mærke panikken igen. Kan fornemme hænder, der vender dig om på ryggen. Ser skikkelsen bøje sig over dig. Er det et sværd, der hæver sig? Det er Fabius. Eller er det pigen? Han kigger ned på dig. Han spiller pludselig øjnene op, og han ser mindst lige så overrasket ud, som du er, da han opdager, at du har hugget din kniv halvt ind i maven på ham. Han træder forskrækket tilbage og løber væk. Ud af den mørke hule. Du prøver bandende at komme på benene igen ...

Kvinde - 1. minde

Du vækkes brat af stærke hænder, der brutalt trækker dig ud af søvnens favntag og sengens varme. Et kort øjeblik aner du ikke, hvor du er. Hvem du er. Storebror? Du hvisker halvkvalt: "Lucius?"

Så klares det. Du er ikke et barn. De er ikke din bror.

De er seks skikkelser. To i lange rober. Tatoveringer i panden. Anesangere. Fire håndlangere i mere simpelt tøj, men med templets mærke på tøjet. Køller i hænderne. To af dem har fat i Sevirus, din mester. Den gamle mand trækkes brutalt op og stå.

"Hvem vover ... at betræde mit soveværelse ..." begynder han. Han afbrydes koldt af den ene anesanger, der trækker et dokument frem og viser ham det.

"Sevirus Publius Sallust. I Senatets navn: De er anholdt. For konspiration og for udøvelse af Den Nye Tro. Dem ... og Deres skøge." De er stålsatte. Der er ingen vaklen. En kulde går gennem dig. De ved det hele. Ritualerne. Møderne. Nogen har sladret.

Sevirus begynder at messe, men en tempelvagt slår ham brutalt ned. Du skriger, men afbrydes, da stærke fingre tvinger en beskidt klud ind i munden på dig. Dine arme tvinges bag om ryggen ...

Kvinde - 2. minde

Kvinden er gammel. Hun ligger i en skiden seng med laser af tæpper over sig. Hendes hud er klam og grå. Fluerne summer dovent omkring sengen. Stanken af afføring og blod er gennemtrængende. Du vender dig med kvindens datter.

"Jeg skal bruge et fad med varmt vand og et rent klæde." Hun synes at tøve. "Nu," siger du bestemt. Hun forlader rummet. Da hun er gået, fjerner du tæpperne og folder dem pertentligt sammen. Kvinden er klædt i en lang natkjole. Du rusker forsigtigt i hende.

"Frue? Fru Mania? Jeg er læge. Jeg er nødt til at vende Dem om." Hun grynter noget uforståeligt, men hjælper en lille smule, da du med brug af alle dine kræfter forsigtigt vender hende om på siden. Du løfter op i kjolen. Hendes anus er ét væskende sår.

Du sukker. Hvorfor kommer de altid først, når det næsten er for sent? Ved anerne ... Du hører trin bag dig. Det er datteren. Hun kigger med væmmelse på sygdommen, stiller fadet og nærmest flygter fra synet og lugten. Du ignorerer hende. Resten af patruljen venter i hovedhuset, men du kan ikke forlade kvinden. De må vente.

Du mumler messende en hymne til anerne. Du dypper klædet i vandet. Vrider kluden. Og så nænsomt, forsigtigt, begynder du at bade det væskende sår.

Cornelia - 3. minde

Der står statuen. Midt i gravkammeret. Det er en grim ting. En skikkelse, forvredet og grotesk, stående på en høj sokkel. Statuen er vel omkring to fod høj. Du rører ikke ved statuen. Du kender kun alt for godt faren ved gamle artefakter. Men du ved også, at de kan rumme gammel viden. Der er tegninger og indgravninger på soklen.

Du cirkler langsomt omkring den. Mumler en hymne til anen, Memmius Sallust, han, som afslører det skjulte. Du lukker halvt øjnene, mens du lader dit indre blik trænge ind i Det Grå. Det er, som om du kan føle ordene forsigtigt kærtregne tegningerne. Det er formularer. Gamle og vise. Det er et kraftfuldt ritual.

Du ser en cirkel. Fire skikkelser, der langsomt messende danser omkring statuen. En sang, en dans, af en intensitet, der nærmest føles som smerte, men får hver en celle i din krop til at synge. Ritualets fællesskab. Du føler dig levende ... som du kun har følt det i din krop under samlejets omfavelse. Det er, som om statuen taler til dig. Kalder dit navn. Som en vis lærer. Som en elsker.

Vi, dine disciple, besværger dig.
Vi kalder på stilhedens vind.
Tyst er dødens rige;
De navnløse er kun aske.

Vi, dine disciple, besværger dig.
Vi kalder på blodets vind.
Rødt skal jorden farves;
Slægter skal bøde for skændig dåd

Vi, dine disciple, besværger dig.
Vi kalder på ordets vind.
På dit ord vågner slumrende våben;
Retfærdighedens hær vækkes.

Vi, dine disciple, besværger dig.
Vi kalder på ildens vind.
Gengældelse skal ramme dine fjender.
Bål skal flamme, jorden renses.

Heksen og andre monstre

'Yngste' heks

Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 40, Viden 80, Intuition 60, Karisma 60, Helbred 50.

Liv 16, Mana 20, Rustning 3 (ånd), Skridt 6, Held 2.

Færdigheder: Kundskab (Historie) 50, Magi 80, Opdage Ting 40, Overtale 55, Sprog 40, Stav 40

Magiformularer: Døde Øjne, Helbrede Sår, Småformularer, Skræmmel levende.

Kamp: Stav 60 Skade T8+2 (magisk)

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

Skyggeulv

Egenskaber: Styrke 60, Smidighed 50, Viden 10, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 60.

Liv 14, Mana –, Skridt 9, Rustning 2.

Færdigheder: Følge Spor 60, Mod 70, Opdage Ting 50, Skjule Sig 55, Slagsmål 70.

Kamp: Bid 70 Skade T6+1

Genganger

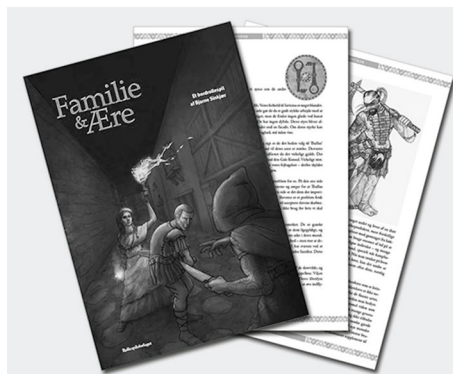
Egenskaber: Styrke 40, Smidighed 20, Viden 30, Intuition 20, Karisma 10, Helbred 50.

Liv 12, Mana –, Skridt 6, Rustning 1/3.

Færdigheder: Opdage Ting 30, Skjold 50, Slagsmål 40, Sværd 40.

Kamp: Knytnæve 5 Skade T4-1
Kortsværd 4 Skade T6

Udstyr: Rådden læderrustning, rustent skjold, kortsværd.



Dette var en smagsprøve på rollespillet Familie & ære

Familie & ære er et ny-skrevet dansk fantasy bordrollespil for voksne, der handler om ussel politik og blodig borgerkrig. Grundbogen på 140 sider indeholder fulde regler, dyb baggrund, to komplette eventyr, og en kampagne bestående af 16 plottråde. Spillerens håndbog på 60 sider guider spillerne ind i Familie og æres spilunivers.

Læs mere på www.ravnehoej.dk