

◊ LYMPUS

JAMBOREE

- Et scenarie af Elias Helfer

# INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion	
Olympus Jamboree i en nøddeskal	
Scenariets forløb	
Scenariets scenetyper	
Mekanikker	
Start scenariet	
Scenekatalog	
- Første Akt	
- Andet Akt	
- Tredje Akt	
Karakterer	
Guder	
Handouts & Hjælpeark	

Tak til mine spiltelere: Lærke, Munchkin, Nis, Ole og Terese. Tak til Mads og Marie for at tro på mig. Tak til mine forfatterkolleger for sparring og godt kollegaskab. Og tusind tak til Cheresse for at give mig tid og opbakning til at skrive dette her scenarie.

# INTRODUKTION

2	Velkommen til Olympus Jamboree! Tak fordi du læser med, og tak fordi du har valgt at køre mit scenarie! (Også tak til dig, hvis du ikke har tænkt dig at køre scenariet, men bare læser det - men denne her tekst er skrevet til spillederen, så fremover vil "du" være en person, der skal køre scenariet. Bare så vi er på det rene.)
3	
5	
6	Denne her tekst er delt op i tre dele: 1) en vejledning til dig som spilleleder, 2) et scenekatalog og 3) karakterer, handouts og hjælpeark.
8	
9	Vejledningen til spillederen begynder med afsnittet <b>Olympus Jamboree i en nøddeskal</b> . Det er mit forsøg på at indkapsle scenariet på nogle få sider. Herefter følger en uddybende tekst, der beskriver hvordan du skal køre scenariet: hvilke mekanikker er der, hvordan er forløbet, og så videre. Til sidst er der en drejebog til, hvordan jeg tænker, man kan afvikle scenariet: hvordan man forklarer konceptet til spillerne, fordeler roller, lærer dem mekanikker, og så videre. Der er en smule overlap imellem de to sidste sektioner, for du skal jo forklare spillerne meget af det, der står i sektionen til dig. Men hvis du har brug for at slå noget op, bør du kigge i sektionen til dig.
13	
15	
23	
31	
37	
48	
54	Scenekataloget består af en prolog, tre akter og en epilog. Der er en side foran hvert akt, så det er nemt at finde rundt i. Til slut følger rollerne, plus nogle handouts, du kan lægge på bordet, så spillerne kan se dem.

Jeg håber, du og dine spillere får en god oplevelse med at spille Olympus Jamboree. Hvis du har spørgsmål, er du velkommen til at kontakte mig. Jeg hører også meget gerne om, hvordan jeres spil er gået.

Med venlig hilsen

Elias Helfer

[Elias.helfer@gmail.com](mailto:Elias.helfer@gmail.com)

# OLYMPUS JAMBOREE I EN

## HØDDESKAL

Olympus Jamboree er et scenarie om karakterer fra græsk mytologi på spejderlejr. Akilles, Daedalos, Cassandra, Medea og Pheidippides er omtolket til teenagere på 14-17 år, og er sendt af sted af mor og far på en uges spejdetur ud i vildnisset ved foden af Olympen. Undervejs går de frygtelig meget igennem - noget legendarisk, noget helt nede på jorden - og lærer en hel masse om sig selv. Det er kort sagt en historie om at være en teenager, der er ved at finde ud af hvad det der med at være voksen det egentlig handler om.

### Hvad er handlingen i scenariet?

Scenariet er struktureret med en prolog, tre akter og en epilog. Der ligger en fast række scener, men spillerne har ret vide muligheder for at præge handlingen.

I prologen møder vi karaktererne på et kritisk tidspunkt i historien: Akilles har lige vundet den dyst, der sikrer Anden Attiske Gruppe sejren over rivalerne fra Første Illiske Gruppe. Men tropfører Agamemnon har ikke i sinde at lade Akilles få den hæder der fører med sejren: muligheden for at være den, der tænder Fønixens bål foran hele spejderlejren. Den ære har Agamemnon tænkt sig at tage til sig selv.

Efter den konfrontation spoler vi tilbage til starten af spejdeturen. Patruljen Heras Gæs skal på et døgn vandretur igennem skov og over klippe for at komme frem til foden af Olympen, hvor jamboreen (spejderlejren) skal holdes. Undervejs får de tid til at lære sig selv og hinanden bedre at kende, og de kommer til at møde en række andre karakterer, både dødelige og mytologiske.

Andet akt foregår i lejren. Her møder Gæssene en masse andre spejdere, og deltager i en række konkurrencer for at vise, at de er de bedste spejdere. Aktet kulminerer hvor vi begynder: sammenstødet mellem Agamemnon og Akilles (med venner). I vreden over deres store ydmygelse bliver patruljen lokket til at gøre noget virkeligt

dumt: de stjæler en klokke, der viser sig at have holdt det forfærdelige monster, Ekidna, indespærret i skikkelse af en kæmpeko.

I tredje akt må patruljen flygte ud i natten for at råde bod på det, de har gjort. De skal finde de ting de skal bruge til igen at få fanget Ekidna - og samtidig må de også gerne vise, at turen har forandret dem til det bedre. Undervejs møder de en række af de karakterer, de har interageret med i de første to akter.

Til sidst, i epilogen, ser vi dem i solopgangen i deres sejrstund. Som Ekidna igen bliver forvandlet til en ko, klækkes Fugl Fønix for øjnene af dem.

### Hvordan spiller man scenariet?

Scenariet gør i grove træk brug af tre typer scener. Hovedparten af scenerne er **karakterscener** - "almindelige" scener, hvor spillerne spiller deres karakter som de interagerer med hinanden, og med de forskellige NPC'er i scenariet.

I karakterscenerne bruger I mekanikken **Gudernes Råd** til at afgøre resultatet af konflikter og andre dramatisk ladede situationer, hvor der kan være spænding om udfaldet. I sådan en situation vil guderne på Olympen blande sig. Det foregår ved at I på skift træder ind i rollen som en af fem guder, og siger, hvad den gud synes, der bør ske. Til sidst spiller I scenen færdig sådan som et flertal af guderne har bestemt det.

Nogle gange i løbet af scenariet har I en **Bålscene**. Her sidder karaktererne stille ved et lejrål, og hver spiller får lejlighed til at beskrive karakteren, og holde en kort, indre monolog.

Sidst men ikke mindst er der en række **Gudescener** i løbet af scenariet. Her træder I helt ud af jeres normale karakterer, og spiller i stedet hver en af de Olympiske guder. De diskuterer det, der foregår i scenariet, og hvordan de synes, det bør gå.

### **Hvor meget baggrundviden kræver scenariet?**

Scenariet mikser spejdere med græsk mytologi - to lidt specielle vidensområder, hvor man hurtigt kan blive bange for at sige noget sludder. Men bare rolig, man behøver ikke være ekspert i hverken spejdere eller græsk mytologi for at kunne spille eller køre scenariet.

Den græske mytologi er skrevet ind i scenariet, og man behøver ikke kende noget derudover. Der er lagt nogle sjove detaljer ind i scenariet til dem der kender de græske myter, scenariet henviser til. Kender man dem ikke, kører man bare forbi dem uden at opdage noget.

Man behøver heller ikke være gammel spejder for at kunne nyde scenariet. Det er fint hvis der er en eller to i gruppen, der kender til at være spejder. Så kan de bidrage med detaljer til oplevelsen. Men der er frit spil til at opfinde detaljer om Det Høllenske Spejderkorps, også selvom de ikke svarer til det, man laver i danske spejdergrupper. Hey, de her spejdere lærer at kæmpe med spyd og at omgås dryader og kentaurer - det lærte jeg aldrig noget om i min tid i Det Danske Spejderkorps (tjikkerlikker, tjikkerlikker, tjau tjau tjau!).

Kort sagt: træk på den viden I har, men lad aldrig viden eller mangel på samme stå i vejen for en god historie.

Til Fastaval kommer jeg til at fordele spillere ud fra kendskab til græsk mytologi, så gruppen har nogenlunde jævnbyrdig viden om græske guder og helte. Derudover vil jeg fordele dem der har erfaring som spejdere, så der forhåbentlig vil være mindst en én i hver gruppe der har prøvet at være spejder.

### **Hvad er scenariets tone og stil?**

Olympus Jamboree er grundlæggende bygget op lidt som en tegnefilm for børn og unge på 10-15 år\*: Vi følger en gruppe unge teenagere, der går ud på eventyr. Undervejs kommer de til at stå med verdens skæbne i deres hænder. De voksne er ikke til megen hjælp. For at løse deres ydre problemer, skal de se deres indre problemer i øjnene, og de skal lære at stå sammen som en gruppe. Indholdet svinger fra drabelig action til falde-på-halen-komedie.

Det giver også et pejlemærke for, hvor "slem" indholdet bør være. Hvis man ikke kunne se det i et afsnit af en tegnefilm, skal det nok heller ikke være med i Olympus Jamboree. Her tænker jeg ikke mindst på vold og erotik: Der vil være vold, men vi holder blodet på et minimum, og ingen kommer permanent til skade. Og der er også lagt op til romantik imellem karaktererne, men det skal nok ikke blive vildere end lidt kysseri.

\*: Det kunne for eksempel være Avatar: the Last Airbender, Hilda, Pokemon eller Teen Titans. De første fire bøger/film i Harry Potter passer også godt ind i skabelonen. Der er rigtig mange.

### **Hvad er det for en verden, scenariet foregår i?**

Scenariet foregår i en moderne verden, sådan et sted efter årtusindskiftet. Forskellen er bare, at i denne her verden er græske guder, helte og mytologiske væsner virkelige. Men ikke nødvendigvis helt sådan som vi normalt hører om dem.

Zeus er en mægtig gud som sidder og stikker til menneskers skæbne fra sin trone på Olympen. Men han er også den officielle lejrleder på Jamboreen. Åkilles' privatlærer er en kentaur og hans mor er en havnymfe. Medeas bedstefar er solguden Helios og hendes tante er månegudinden Hekate. Og alt det er forholdsvist almindeligt.

Det er ikke for at sige at karaktererne er helt almindelige. De er heroer: mennesker som skæbnen har tiltænkt en særlig rolle, og som er et eller andet sted imellem almindelige mennesker og guderne selv. Det er selvfølgelig ikke altid kun en fordel at have gudernes bevågenhed...

### **Er det her ikke lidt ligesom Percy Jackson?**

Nej.

**Jo, altså jeg synes det minder helt vildt meget om Percy Jackson. Altså, der er græske guder og helte, og en**

### **sommerlejr og...**

Okay, okay. Jeg kan godt se at der er nogle elementer af det her scenarie der kan minde lidt om Percy Jackson.

Da jeg begyndte at skrive scenariet, havde jeg faktisk ikke læst Percy Jackson, så jeg har ikke været inspireret af Percy Jackson. Heller ikke ubevidst. Og læg mærke til, at hvor Percy Jackson er i vores verden, men det viser sig at de græske guder faktisk findes, så foregår det her i en anden verden, hvor kentaurer, satyrer og nymfer går rundt imellem almindelige mennesker. Så det er ligesom Percy Jackson med omvendt fortegn. Eller noget.

Men altså. Hvis du godt kan lide Percy Jackson, er det ikke det værste forbillede.

## **SCENARIETS FORLØB**

Scenariet er struktureret med en prolog, tre akter og en epilog. Hvert akt bør tage omkring en time - første akt er nok lidt længere, tredje lidt kortere.

Prologen er et flash forward til midten af scenariet, hvor Akilles og Agamemnon har et sammenstød, som ender med at Akilles (og formentlig også de andre karakterer) er meget krænkede over, at Agamemnon har taget al hæderen til sig selv - i hvert fald i Akilles' øjne. Det er en vigtig scene: scenariet indtil da spiller frem imod den scene, og scenariet efter handler om udfaldet. Så der må meget gerne være smæk på. No pressure. Prologen tjener samtidig som en mulighed for at øve scenariets mekanikker.

### **Første akt**

I første akt bliver karaktererne sat af ved en parkeringsplads, og skal herefter finde vej igennem vildniset til den lejr hvor jamboreen skal foregå. Undervejs kommer de selvfølgelig ud for en række hændelser, der kommer til at prøve deres sammenhold og deres evner.

Brug aktet til at få etableret alle spillerkaraktererne, og få uddybet deres forhold til hinanden. Når I slutter første akt, skulle I også meget gerne være fortrolige med scenariets mekanikker, og have en god fornemmelse af, hvem de forskellige guder er.

### **Andet akt**

Andet akt er selve jamboreen. Her vil der foregå en række udfordringer, hvor spillerne viser deres værd, og til sidst vinder over dem fra Første Illiske. En udfordring ser I fra Olympien, tre spiller I, resten foregår i baggrunden.

Samtidig er det også her, der er tid til at spille karakterspil. Der må meget gerne være plads til at spillerne får mulighed for at sætte scener, hvor de sætter deres forhold til sig selv og andre i spil.

Midten af aktet er Dionysiet - en festivaldag, hvor der er skuespil,

god mad, og masser af underholdning. I spiller den som en sekvens af små scener, hvor spillerne reagerer på festivitassen, og den kulminerer med en aften, hvor spillerne får mulighed for at sætte scener, der spilles i løssluppenhedens og samhörighedens tegn. Her er rig mulighed for at sød musik kan opstå.

Og så er det tilbage til konkurrencen. De sidste konkurrencer skal afgøres, inden Akilles kan tage det hele hjem ved at besejre selvste Herakles ... hvilket leder os tilbage til prologen. Efter at være blevet sådan ydmyget, bliver patruljen lokket til at gøre noget dumt: de kommer til at slippe den forfærdelige monstermoder, Ekidna, fri fra sit magiske fængsel.

### Tredje akt

Efter at deres sårede stolthed har fået karaktererne til at slippe et frygteligt uhyre løs, flygter karaktererne af sted på et ufrivilligt natløb: De må ud at fange Ekidna igen. Det kræver bare, at de får samlet en række remedier: Klokken fra Ekidnas halsbånd, en lok af en Gorgons hår og et træ fra Hesperidernes lund. Undervejs må de meget gerne også vise, at de har forandret sig undervejs.

Scenariet slutter, når Ekidna er overvundet, og karaktererne står sejrriige tilbage i den opgående sols stråler.

## SCENARIETS SCENETYPES

I løbet af scenariet vil I komme til at spille tre forskellige typer scener. Langt de fleste vil være karakterscener. Derudover er der to specielle typer scener, der går igen i hvert af de tre akter: Gudescener og Bålsccener.

### Karakterscener

Langt de fleste scener i scenariet er karakterscener. Her agerer spillerne som deres karakterer, mens du beskriver omgivelserne og spiller NPC'er - en helt almindelig måde at spille rollespil på.

Når I spiller denne type scene, bør du i de fleste tilfælde drive spillet hurtigt frem imod en konflikt, eller en eller anden form for ladet situation, hvor udfaldet er i tvivl. Når I når til sådan en situation, bruger I mekanikken **Gudernes Råd** til at afgøre situationen.

I skal ikke nødvendigvis bruge mekanikken i alle scener, og I enkelte scener kan det give mening at bruge mekanikken to gange. Men begge dele bør være undtagelsen.

### Gudescener

Fire gange i løbet af scenariet forlader I karaktererne, og træder i stedet ind i rollerne som guder på Olympen. Guderne sidder og følger med i det der foregår, og de har stærke holdninger til det der foregår.

Du må meget gerne bruge den metafor at de er lidt som en (temmelig dysfunktionel) familie, der sidder og ser en film eller et realityprogram, og undervejs snakker om, hvad de synes om karaktererne, og hvad de håber der kommer til at ske. På den anden side er de også mægtige guder, der direkte påvirker det, der sker. I må meget gerne prøve at ramme et punkt, hvor I både kan se dem som myndige guder der styrer menneskers skæbner, og som lidt fjollede tilskuere, der investerer sig helt vildt i fem teenagers strabadser.

Gudescenerne starter med at spillerne caster sig selv som en af de



fem guder, der også er en del af Gudernes Råd: Afrodite, Apollo, Ares, Athene og Hera. Castingen er først til mølle. Du må godt opfordre spillerne til at lade være med at tage den samme gud, de havde i sidste scene.

Du spiller en af Zeus, Artemis og Dionysos - der står i scenen, hvilken du spiller i den givne scene.

Scenen består af, at guderne kommenterer det, der foregår nede i de dødeliges verden, og snakker om, hvad de synes om det. Der vil stå i scenebeskrivelsen, hvad patruljen laver imens, og snakken bør fortælle noget om, hvordan det går: "Hov, nu har Daedalos vist igen fundet en genvej. Cassandra ser mig nu noget skeptisk ud."

Derudover bør scenen også handle om, hvad guderne synes om, hvor spillerne er.

Beskrivelserne af scenerne indeholder nogle ting, det ville være naturligt at vende, men ellers er det fint hvis spillerne styrer samtalen derhen, hvor de synes der er noget at snakke om. Guderne må meget gerne kommentere på deres holdning til enkelte karakterer.

Som udgangspunkt spiller I denne her scene i anden person - I er guderne, der sidder og snakker. Det er fint at spille guderne lidt karikeret - I spiller trods alt guder, og guder har store følelser.

Som spilleleder må du gerne blande dig i samtalen - guderne skal vide, at Zeus også har en holdning til tingene. Men hvis spillerne har en god dialog kørende, skal du endelig bare holde dig tilbage. Du kan evt. styre snakken i en bestemt retning, for eksempel hvis der er en, der har svært ved at komme på banen.

Slut gudescener inden de dør af sig selv. De må gerne være relativt høje i energi.

## **Bålsscener**

Omtrent midt i hvert akt vil der være en scene, hvor karaktererne sidder og stirrer ind i flammerne på et lejrål. Der er også en ekstra, lidt speciel, bålsscene i andet akt. Disse scener er til for at give lidt ro, og lidt plads til at reflektere over hvem karaktererne er, og hvor de er på vej hen.

Bålsscenerne kommer typisk som afslutning på et forløb med flere scener med en del action. Derfor kan det være fint at gøre spillerne opmærksomme på, at nu har vi altså en bålsscene.

Bålsscenen starter med at du giver et overordnet billede af situationen: opsummer hvad der lige er sket, og fortæl hvordan de nu sidder der og stirrer ind i bålet.

Herefter tager spillerne ordet efter tur. Først fortæller de, hvordan deres karakter ser ud som de sidder der ved bålet. De kan komme ind på deres tøj, deres ansigtsudtryk, kropssprog, skidt og sår, eller hvad der nu fortæller noget om deres tilstand i det øjeblik.

Derefter skifter de til en kort, indre monolog, hvor de reflekterer over hvor de er, hvad der er sket dem, og hvad de tænker om det der kommer.

Hjælp dem til at holde begge dele relativt kort, så vi bare lige får et indtryk af deres tilstand. Hvis nogen har svært ved det, må du meget gerne hjælpe dem med spørgsmål eller inspiration.

Hver bålsscene har desuden et tema og en tilhørende gud(inde) der er til stede i scenen. Temaet vil formentlig i nogen grad give sig selv ud fra konteksten, men du må gerne spørge ind til det, hvis du ikke synes det kommer frem.

Scenen slutter ved at gud(ind)en giver sig til kende og forlader scenen.

# MEKANIKKER

Dette scenarie bruger nogle bestemte virkemidler til at forme den historie, I fortæller.

Sørg for at give spillerne en god intro til disse elementer, inden I går i gang med at spille, og giv dem mulighed for at stille spørgsmål til dem. Derefter spiller I prologscenen, hvor I får mulighed for at prøve alle tre mekanikker herunder.

Uanset hvor god din intro har været, får I formentlig brug for at kalibrere jeres brug af mekanikkerne i løbet af første akt. Det er fint, så længe jeres spil flyder nogenlunde. Hvis der er noget, der slet ikke spiller, kan det være en god idé at tage en kort time-out og snakke om det.

## Hero-evner og svagheder

Hver karakter har en hero-evne og en svaghed.

Hero-evnen er en evne karaktererne har i kraft af deres status som lidt mere end almindelige mennesker. Karaktererne kan bruge til at løse problemer. Karaktererne kan selv definere grænserne af deres evner. Prøv at hjælpe spillerne til at lade deres evner spille sammen, så mindst to karakterer bruger deres evner sammen til at løse et problem.

Svaghederne er karakterens centrale konflikt. Akilles er nærtagende og alt for stolt, mens Cassandra ikke kan finde ud af at få andre til at lytte til hendes råd og advarsler. Det er en fælles opgave at spille på svaghederne - det er langt nemmere for en spiller at spille igennem på svagheden, hvis du og de andre spillere lægger op til det.

Svagheden kan overvindes eller vendes til noget positivt i 3. Akt. Men hvis det skal virke tilfredsstillende, skal den være bygget ordentligt op i de første to akter.

## Fremsige episk poesi

Et antal af scenerne starter eller slutter med nogle linjer episk poesi, ala Iliaden eller Odysseen. Versene vil være omsluttet af en boks, så du tydeligt kan se dem. Sådan:

Spilleder stolte, tøv ikke vers at fremsige ved bordet Taktfast og stolt, så hver spiller må drages og ildnes ved lyden
--

Disse vers er det tanken at du reciterer. Gør sådan her:

Begynd at slå en rytme an med en eller to fingre på bordet. Vent på at spillerne følger trop.

Når I har fundet rytmen, reciterer du sådan, at de stærke stavelser falder på et slag. Hold gerne et slags pause mellem hver linje.

Sørg for at øve det et par gange inden du skal køre scenariet, så du har fornemmelsen for, hvordan det skal fungere. Til spillederbriefingen på Fastaval kører vi et par runder.

Det er også vigtigt at øve det med spillerne, så de ved, at de skal følge med når du slår rytmen an. I løbet af spillet kan du forhåbentlig nøjes med at slå rytmen an - så ved spillerne, hvad de skal gøre.

Du kan lege lidt med rytmen. Når scenen er action-fyldt kan det give mening at sætte et hurtigt tempo, mens andre scener kalder på et mere pompøst tempo. Er du i tvivl, er det bedre at sætte tempoet for lavt end for højt.

Hvis du bare overhovedet ikke kan få det til at fungere har du to valgmuligheder: du kan bede en af spillerne om agere rapsode og recitere i stedet for dig. Og hvis det virkelig ikke kører for dig, kan du undlade recitationerne.



# START SCENARIET

Du har læst scenariet, fundet spillere (eller får dem tildelt af Fastaval). Hvordan sætter du scenariet i gang?

I dette afsnit kan du læse:

- Hvad du skal bruge for at spille scenariet
- Hvordan jeg tænker at lave holdfordelingen på Fastaval
- Hvordan du kan præsentere scenariet for spillerne
- Hvordan du kan lave en forventningsafstemning inden I går i gang
- Hvordan du kan fordele rollerne
- Hvordan du introducerer scenariets mekanikker
- En kort opvarmningsøvelse
- Hvordan du starter scenariet.
- Et forslag til hvordan du kan runde scenariet af.

## Det skal du bruge

Før scenariet starter skal du skaffe:

- Print af spillermaterialerne.
- Print af guderne, der kan ligge på bordet
- Print af oversigtsarkene
- Print af så meget af scenariet som du har brug for i fysisk form. Jeg vil gerne have det hele, men måske du kan nøjes med at have scenerne ved hånden.

- En markør for hver gud. Det skal være tydeligt at se, hvilken markør der hører til hvilken gud, og markørerne skal kunne ses på tværs af bordet. Til Fastaval leverer jeg nogle markører. Der er også nogle papirmarkører i dokumentet som kan bruges. Det ville nok være godt at laminere dem, hvis du vil bruge dem.

Til Fastaval bør alt det ovenstående være til rådighed fra Info eller fra mig, men tjek det lige i god tid, så vi kan fikse evt. mangler.

## Holdfordeling

Til Fastaval starter vi med den såkaldte Spilstartstombola. Her er hvordan jeg forestiller mig at afvikle den:

Først, en kort præsentation af scenariet - måske bare at læse foromtalen.

Dernæst beder vi alle spillere om at stille sig i rækkefølge efter hvor godt de er inde i græsk mytologi. Old-eksperterne stiller sig i den ene ende af rummet; de der aldrig har beskæftiget sig med det i den anden.

Når spillerne står på række, beder vi de, der har været spejdere om at række hånden op. Nu fordeles vi holdene, så holdet er nogenlunde jævnbyrdige i viden om mytologi, men også sådan, at vi forsøger at have mindst én spejder på hvert hold.

Jer spilledere vil jeg nok også parre med hold, der deler jeres mytologiniveau.

## Præsentation af scenariet

Når I er kommet på plads i lokalet, tager I lige en runde, hvor I introducerer jer for hinanden. Sig jeres navne, og fortæl 1) om I har været spejdere, og i så fald hvor og hvor længe, 2) hvad jeres forhold er til græsk mytologi (fortæl gerne hvad jeres yndlingsfigur er, som ikke er en af de Olympiske guder), og 3) hvad jeres yndlingstegnefilmsserie er. Du starter, så du kan sætte tonen. Du må gerne snyde, og vælge nævne en figur fra scenariet hvis du ikke kan komme på andre - tag for eksempel Ekidna eller en af NPC'erne).

Herefter giver du en lidt grundigere præsentation af scenariet. Start med at svare på spørgsmålene herunder. Jeg har skrevet en tekst som du kan tage udgangspunkt i, eller du kan sige det med dine egne ord:

**Hvem spiller I?** I spiller græske Heroer som teenagespejdere på cirka 14-17 år. De fem udgør patruljen Heras Gæs, der er den bedste patrulje i Anden Attiske Gruppe - og indtil nu den næstbedste patrulje i det Høllenske Spejderkorps. Hver af jer har en evne, der gør jer til mere end dødelige, og en svaghed eller karakterbrist som I skal overvinde. (Præsenter karaktererne kort).

**Hvad er scenariets tone?** Scenariet er lidt ligesom en tegnefilmsserie for store børn og unge teenagere: Et fokus på eventyr, og på at komme overens med at man er ved at blive voksen. Der er ofte humor, måske endda elementer af lagkagekomik, men i sidste ende har vi sympati med heltene. Det er de unge der må klare ærterne, mens de voksne er inkompetente.

**Hvad skal der ske i scenariet?** Vi følger Heras Gæs i deres tur til det store spejderstævne: Olympus Jamboree. Her skal de vinde den "venskabelige" konkurrence imellem spejdergrupperne, og dermed den hæder det er, at tænde det store offerbål den sidste aften, hvorpå Fønix skal genopstå. Fønixen lever i hundreder af år - så hvis karaktererne ikke vinder i år, får de aldrig muligheden igen! Den største trussel imod dem er fra Spurvehøgene, en irriterende dygtig patrulje fra Første Illiske Gruppe, der igen og igen har vist sig at være lige lidt bedre end Heras Gæs.

Det lykkes selvfølgelig karaktererne at vinde til sidst, men de får deres hæder taget fra dem fra en uventet kant: Trophører Agamemnon erklærer, at det er Anden Attiske, ikke Gæssene, der har vundet. Derfor er det ham, Agamemnon, der skal tænde bålet - ikke patruljeleder Akilles.

Det får Gæssene til at se rødt - og i deres forsmåede vrede gør de noget dumt: de stjæler klokken fra Argos Panoptes' ko. Men det viser sig hurtigt, at koen og klokken er mere end de ser ud til, og pludselig må Gæssene flygte ud i natten for at gøre alting godt igen.

**Hvordan er scenariet bygget op?** Scenariet består af en prolog og tre akter:

**Prologen** er et flash-forward til slutningen af andet akt, hvor Gæssene vender tilbage til lejren i triumf, kun for at få at vide, at Agamemnon tager hæderen fra dem.

I **første akt** drager Gæssene ud på en vandretur igennem vildniset og frem til foden af Olympen, hvor lejren finder sted. Undervejs skal vi lære dem at kende, og få defineret deres indbyrdes forhold.

I **andet akt** befinder vi os lejren, hvor den store konkurrence finder sted. Hen imod slutningen sejrer Akilles over Herakles, og dermed vinder de den store konkurrence. Hvis de ikke allerede er det, er det her, karakterernes brister for alvor skal i spil.

I **tredje akt** flygter Gæssene ud af lejren, og må natten igennem kæmpe for at råde båd på deres fejl. Akten slutter, når den store modstander er besejret, og står sejrige - og mere modne - tilbage i morgengryet. I løbet af dette akt kan I gøre op med karakterernes brister.

I hvert akt er der en fast række af scener, som vi spiller. Hvis nogen har lyst til at spille en bestemt scene, kan I dog godt bede om det, og så finder vi ud af det.

Der er tre typer scener i scenariet:

**Karakterscener:** her spiller I jeres karakterer. Undervejs kan guderne bryde ind og påvirke hvad der sker - det forklarer jeg om lidt.

**Gudescener:** Her spiller vi guderne på Olympen. De sidder og kigger ned på det der foregår, og undervejs kommenterer de på det, der sker. I hver scene vælger I en gud, som I har lyst til at spille. Det behøver ikke være den samme gud - I skal bare helst have en fornemmelse for hvad guden kunne finde på at sige.

**Båls scener:** En gang i hvert akt er der en scene, hvor I sidder og kigger ind i lejrålet. I disse scener kommer I hver især til at fortælle

kort, hvordan I ser ud som I sidder der, og I får mulighed for at have en kort, indre monolog. Det er her, vi ligesom kan gøre status over, hvor vi er.

Vi prøver lige en karakterscene om lidt. De andre to scenetyper skal jeg nok præsentere nærmere, når vi kommer til dem.

Forventningsafstemning: Slør og streger

Efter du har præsenteret scenariet, er det tid til at sørge for at alle er på bølgelængde i forhold til hvad scenariet kommer til at indeholde, så der ikke er nogen, der bliver overraskede over, at der pludselig sker noget, de synes er ubehageligt. Olympus Jamboree er et ret fredeligt scenarie i forhold til hvad indholdet byder på. Men vi vil jo gerne have at alle får en fornøjelig oplevelse.

Til det bruger vi metoden "Slør og streger" ("Lines and veils" på engelsk).

Fortæl først kort om indholdet i scenariet. Tag udgangspunkt i **Tone og stil**:

- Niveauet er som en tegnefilm for 10-15-årige.
- Der er tegnefilmsvold, men ikke noget mere grafisk end det.
- Der er ikke lagt op til at nogen dør, men I kan vælge det i slutningen af tredje akt, hvis det passer ind. Din karakter dør kun, hvis du selv vælger det.
- I kommer op at slås med monstrøse dyr. Der er ikke *nødvendigvis* vold mod dyr, men det er en sandsynlig mulighed.
- Romantik stopper ved kys. Man kan måske godt lave en lille smule "wink wink - nudge nudge", men som udgangspunkt intet eksplicit. Det kan forhandles, hvis I synes det ville være passende.

Herefter spørger du om alle er trygge ved det, og om nogen af

spillerne har noget konkret, de gerne vil undgå - enten ting der godt kan optræde, men kun i det fjerne eller off-screen (slør), eller ting, som de slet ikke har lyst til at have som en del af scenariet (streger). Der burde være meget lidt. Hvis der er noget, så tag det alvorligt, og sørg for at alle er med på, hvad det er, I skal undgå. Hvis nogen har noget, der er en integreret del af scenariet, må du vurdere, om det kan lade sig gøre at undgå det.

## Rollefordeling

Nu er tiden kommet til at fordele roller. Fordel oversigten over rollerne, og præsenter karaktererne - især deres evner og svagheder.

Fordel herefter rollerne ud fra spillernes præferencer.

Giv herefter tid til at læse rollerne. Det kan være godt at tage en kort pause her, så alle har tid til at læse i deres eget tempo.

Når alle har læst, går I rundt om bordet, og giver en kort intro til hver karakter.

## Opvarmning

Før I starter spillet, er det godt lige at blive varmet lidt op. Her er to opvarmningsøvelser, der kan hjælpe jer ind i karaktererne.

**Prøv karaktererne på:** Bed alle om at rejse sig og stille sig på gulvet. Stræk jer godt. Alle lukker øjnene.

Nu ser alle deres karakter foran sig. Læg først mærke til karakterens kropssprog - hvordan står de? Prøv at falde ind i karakterens kropssprog.

Se derefter på karakterens ansigtsudtryk. Prøv at lægge ansigtet i de samme folder.

Se nu hvordan karakteren går. Når du kan se det for dig, så åbn øjnene, og begynd langsomt at gå rundt i lokalet ligesom karakteren.

Efterhånden kan du begynde at se de andre i øjnene, og hilse på dem.

Sæt jer herefter ned igen.

**Øv at spille guderne:** Lad hver spiller tage en af guderne. De sidder og kigger på, hvordan Gæssene er ved at lære nogle små spejdere at tænde bål. Imens kommenterer de på, hvad der foregår. Gå rundt om bordet to gange, hvor hver spiller siger en kort replik som den gud. Giv herefter guderne videre, tag en enkelt runde om bordet, og giv så guderne videre. Fortsæt, indtil alle har prøvet alle guderne.

Prøv at få replikkerne til at følge hinanden naturligt, selvom det er et ret kunstigt format. Du kan deltage i rollen som Zeus, Dionysos og Artemis hvis du vil, eller du kan sidde over.

### **Præsenter mekanikker og spil prolog**

Nu er det tid til at gennemgå spillets mekanikker. Gennemgå først Gudernes Råd, snak derefter kort om recitationerne. Herefter spiller I prologen, hvor I kan øve begge mekanikker, og prøve karaktererne i aktion.

#### **Gudernes råd**

**Forklar først konceptet:** Fortæl, hvordan guderne sidder på Olympen og følger med - og som alle tilskuere, er der nogle ting, de gerne vil have til at ske. Guderne har bare også mulighed for at skubbe til fortællingen, især når der er noget på spil.

**Præsenter de fem guder:** Gennemgå kort, hvad det er, guderne gerne vil se i historien.

**Forklar hvordan I bruger Gudernes Råd i en scene:** Demonstrer det imens. Sørg for at spillerne forstår, at de kan vælge hvilken som helst gud. Du må også godt understrege, at guderne ofte gerne vil gøre livet sværere for karaktererne, og at de godt kan påvirke spillerens følelser og tanker.

#### **Recitationer**

Beskriv hvordan recitationerne foregår. Sørg for at spillerne ved, at

når du begynder at slå takten an, skal de følge med.

### **Spil prologen**

Find nu prologen frem, og beskriv, hvor vi er i historien. Sørg også for at spillerne ved, hvordan prologen slutter. Det interessante er ikke hvor vi ender, men hvordan vi kommer derhen. Herefter spiller I prologen. Det er helt ok hvis scenen ikke forløber helt glat - den er til for at I kan øve jer.

### **Spil scenariet**

Herefter er I klar til at starte scenariet. Overvej, om I har brug for en kort pause inden start.

# SCENEKATALOG

## PROLOG: SAMMENSTOD MELLEM AKILLES OG AGAMEMNON

Syng mig gudinde om vreden der greb den spejder Akilles  
Vreden den store, der voldte patruljen tusinde kvaler  
Sendte dem ud i den mørke og truende skov under midnat  
Og lod dem gennemgå mange forfærdende prøver  
Blodige slagsmål og sindrige gåder så Zeus's vilje blev fuldbragt  
Helt fra den første stund da striden begyndte imellem  
Anden Attiske gruppe og den første patrulje fra Troja

Vi er i Anden Attiskes lejr på den store Jamboree. Akilles vender tilbage til lejren i triumf - han har lige sikret dem sejren i den store konkurrence mellem grupperne. Det betyder at Anden attiske bliver dem der får lov til at vælge en iblandt sig, der skal tænde det store bål ved afslutningsfesten. Det er en prestigefyldt post, og den der tænder bålet vil få masser af hæder og ære - vedkommende kommer på forsiden af avisen, og så videre, og så videre.

Patruljen går og snakker om, hvilke privilegier og hædersbevisninger der følger med når Akilles skal tænde bålet. For ingen af dem er i tvivl om, at det er Akilles, der skal tænde bålet.

De kommer tilbage til lejren. Der har tropfører Agamemnon sat alle til at gøre sig klar. Han har sat sin bror, Menelaos, til at stryge Agamemnons uniform - sådan at den kan se pæn ud når han, tropføreren, tænder bålet.

Denne scene er til at prøve mekanikken med guderne. Fortæl spillerne at den slutter, når Akilles forlader lejren i vrede. Det interessante er, hvordan vi kommer dertil.



- FØRSTE AKT

## PÅ BUSSEN I MORGENGRY

Således blev i den rosenfingrede dagning sat stævne  
De spejdere fra den anden attiske gruppes patruljer  
Der at mødes for ud at drage på modige dåder

Scenariet starter ved daggry inde ved Anden Attiske Gruppens spejderhytte. En strøm af biler kører ned til den lille parkeringsplads for at sætte spejdere af. På parkeringspladsen holder allerede en gammel, faldefærdig bus, og spejderleder Agamemnon står og krydser spejdere af, efterhånden som de stiger på bussen. Der er et kaos af forældre, der taget afsked med deres børn i alle aldre, og ikke nær plads nok til alle bilerne.

Spørg spillerne, hvem af karaktererne der er den første til at ankomme. Bed dem beskrive hvordan de en efter en ankommer, og hvordan de ser ud første gang vi ser dem. Lad dem kort møde Agamemnon og hans bror, Menelaos.

Herefter stiger de alle sammen på bussen - du kan bede dem fortælle, hvor de sidder - og kører af sted.

Fortæl hvordan bussen kører ned ad vejen, igennem et villakvarter - en satyr i slåbrok trasker søvndrukken ud af sit parcelhus for at hente sin avis - og ud af byen.

I løbet af et par timer kører bussen længere og længere væk fra byen. Vejen bliver mindre og mindre, og i stedet for byer og marker er de omgivet af skov, klipper, og hav.

Efterhånden dukker der et stort bjerg op i horisonten: Olympen. Det knejser over et vildt terræn med tæt skov og stejle klippesider.

Snart efter kører bussen ind til siden på en rasteplads. Her bliver de ældste spejdere sat af. Deres første opgave er at finde vej til lejren - og undervejs skal de finde spor eller dele af mindst 12 planter eller dyr, og de skal kunne identificere hvad dyret er og hvad der er interessant ved det.

Spil en kort scene, der handler om hvordan de sætter af sted ind i skoven. Du kan for eksempel spørge, hvem der finder vej, hvem der holder kortet, og hvilken rækkefølge de går i.

## GUDESCENE: SE DEM SOM DE GÅR!

Gør en kort pause her, og forklar Gudescenerne. Understreg, at guderne både skal sige noget om hvad der konkret foregår i scenen, og hvad guderne synes om handlingen og karaktererne. Sammenlign evt. med en familie, der sidder om Tv'et og snakker om Bagedysten eller Vild med Dans imens de ser det.

Når du har forklaret scenen, starter du med at recitere digtet nedenunder:

Guderne netop var samlet til råd på Olympen  
Skuede de gjorde de attiske spejderes færden  
Da rejste den mægtige Zeus sig op fra sit sæde  
»Mægtige Guder - se hvorledes de spejdere  
Drager ud for at vise at de er værdige  
Til vores gunst - sandelig de agter at vise  
At de er dannet og klar til store dåder!«

I denne kigger guderne ned på karaktererne som de går igennem skoven. Sig til spillerne, at de skal vælge en gud, der vil være kritisk over for deres karakter. Undervejs i scenen er hver spiller ansvarlig for at guderne kommenterer på deres karakter.

Du spiller Zeus i denne scene.

## DEN NEMEANSKE LØVE

Fortæl mig, oh muse, hvorledes, den stolte patrulje  
Stred gennem skoven den tætte da pludselig de hørte  
Skrig som af rædsel og skrækkeligt brøl og tummel  
Hurtigt de løb for hjælp til frænder at bringe  
Der Idomenos de så, og over en løve  
Frygtelig den var, så stor og tung som en okse  
Manen glimtede ubønhørligt gyldent,  
Atter den brøled, som fyldt med Typhons vrede

Gæssene braser ind en lysning. På jorden ligger Idomenos, en jævnaldrende fra Anden Attiske. Over ham står en løve og snerrer ad ham. Idomenos patrulje er i vild forvirring rundt omkring ham. Løven er enorm - tre gange så stor som en almindelig løve - og dens pels skinner gyldent i lyset. Det er tydeligvis ikke nogen almindelig løve. Det er, indser de bagefter, den Nemeanske Løve. Den er kæmpestor, og dens pels kan ikke gennembrydes af noget dødeligt våben.

Pludselig springer Menelaos frem, og løber skrigende frem imod løven. Han stikker den med sit sværd, men spyddet preller af på løvens pels. Løven vender sig imod ham, og dasker til ham med poten.

Lige når spillerne er på vej til at gøre noget, kommer et spyd ind fra højre. Det er Odyssees, der har kastet. Sammen med ham kommer Spurvehøgene - Herakles forrest. De prøver også at redde Idomenos og hans patrulje.

Skru op for forvirringen. Gæssene og Spurvehøgene har ikke ligefrem koordineret deres planer. Du må også godt ægge spillerne lidt - de kan jo ikke have siddende på sig at Spurvehøgene kom ud af det blå og reddede en patrulje fra Anden Attiske mens Heras Gæs så på!

Et bud på hvad Spurvehøgene tænker at gøre: Herakles løber hen for at tage brydertag på løven for at holde den i skak, mens Odyssees flankerer den. Helen tager sig af Menelaos mens Paris trækker Idomenos væk, og Kirke bruger trolddom til at distrahere løven.

Når løven er klaret - hvad end den er skræmt eller lokket væk, slået bevidstløs eller hvad spillerne nu ellers er kommet op med - standser Spurvehøgene og hilser på Gæssene. Herakles går forrest, og er jovial og godmodig, og nok en lille smule brovtende. Hvis du kan, må du gerne på samme tid formidle hvor trælse karaktererne (ikke mindst Akilles) synes de er, men også at de sådan set bare er almindelige, flinke og rare teenagere.

## SLÅ LEJR

Det er ved at være sent, og solen går snart ned. Karaktererne er også ved at være trætte - de har været oppe før solopgang, og travet hele dagen. Det er tid til at slå lejr.

De finder et godt sted: en lille lysning med en klippe der giver ly for vinden, tæt ved en flod hvor man kan fiske.

Der er flere forskellige opgaver der skal løses:

Nogen fanger fisk til middagen

Nogen samler brænde i skoven

Nogen laver bålplads, tænder bål og laver mad

Spørg dem, hvem der laver hvad. Derefter spiller du opgaverne. Jeg ville spille dem i rækkefølgen ovenfor, men du kan godt bytte rundt på dem.

## FANGE FISK: RIVALER VED FLODEN

Floden strømmer hastigt, men der er et godt, stillestående sted til at fiske lige i nærheden.

Når spillerne har fået lov til at beskrive, hvordan de står og fisker, hører de pludselig noget fra den anden flodbred. Et stykke oppe ad floden står Paris og Helen og er i gang med at fiske. De larmer og pjatter, og bruger vist også lejligheden til at flirte og kissemisselidt i fred.

Spil scenen efter gehør. Det er en mulighed for at få nogle af rivalerne til at træde i karakter. Her er tre muligheder:

Hvis karaktererne er konkurrencemindedede, kan det udvikle sig til en fiskekonkurrence.

Hvis karaktererne kan provokeres, kan Paris og Helen være meget kåde, og tirre dem - de gør det ikke bevidst, men de er meget overstadige.

Hvis karaktererne prøver at ignorere dem, larmer de og laver ballade, så de skræmmer alle fisk væk.

Lad bare scenen tone ud, inden den er helt spillet til ende - bare vi har fornemmelsen for, hvad der kommer til at ske.

## **SAMLE BRÆNDE: DE GYLDNE ÆBLER**

Karaktererne går ud i skoven for at samle brænde. Det er en gammel skov, og der ligger en del tørre grene. De finder desværre ikke så mange store grene eller væltede træer, så de går et stykke væk fra lejrladsen.

Pludselig mærker en eller begge, at der er noget anderledes ved det sted de er. De kigger sig omkring, og de er i en idyllisk lund af helt perfekte træer, der bærer smukke, duftende gyldne æbler.

Hvis de gør mine til at tage et æble, hører de pludselig en intens hvysken. Nogen er ikke helt glade for, at de er der.

Lunden er Hesperidernes Lund. Æblerne er overjordiske, og er nogle af de mest vidunderlige æbler, man kan tænke sig. I lunden er tre dryader, der plejer træerne og deres frugter. Derudover er lunden bevogtet af Ladon, en kæmpe slange med hundrede hoveder. En af dryaderne er bange for Ladon, og prøver at forhindre at han bidder karaktererne. Den anden er lidt stram i betrækket, og synes at spillerne bør spørge om lov, inden de tager et æble.

Hvis spillerne leder efter dryaderne, finder de dem let. I så fald sniger Ladon sig hurtigt op bag dem, mens de snakker med dryaderne. Hvis de tager et æble, kaster Ladon sig hurtigt over dem.

I alle tilfælde kommer scenen kommer scenen til at ende med et møde med slangen med de hundrede hoveder.

Læg mærke til hvordan scenen ender - spillerne kommer tilbage hertil i tredje akt.

## **LAVE MAD: DE SULTNE GRAIAER**

Bålet er tændt, og en stuvning bobler i gryden. Pludselig hører karaktererne et kæmpe rabalder ude i skoven. Hvis de går ud i skoven, ser de pludselig to ældgamle kvinder, der slår grene mod træer, hopper i kvas og råber og skriger. Hvis spillerne giver sig til kende, hviner de, og giver sig til at løbe væk - men den ene løber lige ind i et træ, og den anden vælter over en busk. Det går snart op for spillerne, at de to er blinde.

Tilbage i lejren lister en tredje olding sig ind på lejren, i håbet om at stjæle karakterernes mad.

Kvinderne er de tre graiaer, Deino, Enyo og Pemphredo. De er oldgamle kvinder, der har ét øje og én tand til deling. De var sultne, lugtede stuvningen, og besluttede sig for at stjæle karakterernes mad. Derfor gik de to lidt ud i skoven for at lokke karaktererne væk fra gryden, mens den tredje - med øjet (men uden tanden - hun skulle jo nødtigt blive fristet til at spise uden de andre var der) - gemte sig på den anden side af lejren for at stjæle spillernes mad.

De tre kagler og råber op konstant. De snakker konstant til hinanden, ikke mindst for at den med øjet kan holde de andre opdaterede om, hvad der foregår. De har ingen anger over at stjæle spejdernes mad, men de er dybest set harmløse og godmodige.

Hvis spillerne beslutter sig for at give dem noget af deres mad, vender de tilbage for at hjælpe dem i tredje akt.



## FORSTE BÅLSCENE: VED LEJRBÅLET

Det er ud på aftenen. Karaktererne er trætte, og lidt matte. Nu sidder de og stener ved bålet. I det fjerne kan de høre Spurvehøgene synge spejdersange for fuld hals.

Gå en tur rundt om bordet. Bed hver spiller om at beskrive, hvordan de ser ud som de sidder ved bålet. Derefter spørger du dem, hvad de tænker om Jamboreen, og den konkurrence, de går ind til.

Når alle har haft ordet, vælger du hvem der er mest opmærksom på omgivelserne, eller du spørger spillerne. Det er fint hvis der er to stykker.

De karakterer får øje på en skikkelse, der står i udkanten af lysningen. Det er en kvinde, der står lænet op ad et træ. Hun er iklædt en hvid, ærmeløs kjole med et kort skørt, og på ryggen har hun en bue og et pilekogger. Ved siden af hende står en hjort. Karaktererne fornemmer, at hun er mere end hun giver sig ud for.

Hun kigger på dem med et lille smil, og så forsvinder hun ud i mørket.

## ARGOS PANOPTES

Fortæl mig, muse, hvorledes patroljen da skuede Olympen  
Der lå for foden det mål, efter hvilket de trætteløst stræbte:  
Forjættede lejr, hvor snart skulle stå deres store prøve  
Men der, imellem en sidste forhindring der var at besejre:  
Argos Panoptes: altseende kæmpe med hundrede øjne

Nu står Gæssene foran et lille stykke land imellem to klipper. På den anden side kan de se lejren - men imellem står en drabelig figur: kæmper Argos Panoptes. Han er stor som tre mand oven på hinanden. Derudover har han hundrede øjne, der kigger i alle retninger. Han har en lille plads der, hvor han bor sammen med sin ko. For at komme ind i lejren må karaktererne forbi ham. Men først vil han have dem til at vise, hvad de kan.

De kommer frem samtidig med deres Spurvehøgene. Spurvehøgene er klar til at gøre det til en konkurrence. De prøver at stjæle en af Argos' bægre, der ligger bag ved ham. Men han stopper dem, griner højlydt, og kommenterer på, at han ser alt.

Herefter er det Gæssenes tur til at prøve at imponere Argos - og Spurvehøgene.

- ΑΠΔΞΤ ΑΚΤ

## **GUDESCENE: STJERNELOBET**

Vi er nu dagen efter at patruljen er kommet til Lejren. Guderne sidder og kigger ned på karaktererne mens de er ude på en udfordring: et stjerneløb, hvor de på tid skal finde nogle poster og løse en opgave ved hver.

Posterne er blandt andet:

- Genkend planter uden at kunne se dem.
- Flyt et dusin æg. Den der holder ægget må ikke holde det direkte, og må ikke røre jorden.
- Finde en sphinx og løse dens gåde.
- Lege tagfat med en kentaur.

Undervejs kommenterer guderne på relationerne imellem karaktererne.

På et tidspunkt støder karaktererne ind i Spurvehøgene på en post. Lad guderne snakke lidt om det møde, og rund så scenen af.

Du spiller Artemis i denne scene.

## DET STORE INDGANGSPARTI

Der er røre i lejren. Karaktererne kan se at folk flokkes ned ad den korridor, de bor ved, og folk kommer den anden vej, mens de snakker begejstret.

Det er nede ved Første Illiske, det sker. De er ved at bygge et indgangsparti, formet som en kæmpemæssig hest. Den er lavet, så man kan klatre op i den, og der er en udkigspost i hovedet. Den er vildt sej.

Hvis ikke spillerne selv får tanken, fanger Agamemnon dem, når de kommer tilbage. De er nødt til at lave noget vildere. Ikke bare for ikke at tabe ansigt - de får point for lejren, inklusive indgangspartiet. Og Første Illiske får en hel bule point for den der hest.

Inden han går, kigger Agamemnon over på Daedalus, og understreger, at han ikke må designe den. Han må allerhøjest binde knob og flytte rafter.

Hvis nogen af de andre prøver, må du gerne understrege, at de absolut ikke er i deres es. De kan ikke lave noget der kommer i nærheden af at være lige så godt.

Med andre ord er udfordringen både at komme på noget vildt og fantastisk (og lad dem bare slå gækken løs - vi arbejder med tegneseriefysik. Det behøver IKKE være Daedalus' spiller der finder på det) - og at undgå at Agamemnon opdager, hvad der er ved at ske.

## DEN SIDSTE RAFTE

Når de er i gang med at bygge, sender Daedalus to af de andre ned efter en bestemt, lidt speciel, helt essentiel type rafte. De går ned til raftelageret - en lang trækonstruktion med tag, hvor rafterne ligger sorteret efter mål.

De kommer derned, og ser til deres lettelse, at der er lige præcis én rafte tilbage af den type. Idet de tager fat i den, ser de at den

begynder at bevæge sig. I den anden ende står to af deres rivaler, og har lige grebet fat i den. De skal også bruge lige den rafte til deres hest.

Hvilke to rivaler det er, kommer an på spillerne. Du kan vælge to rivaler, som du synes det ville være interessant at lade de to karakterer møde, fordi der er potentiale for konfrontation eller romance. Du kan også spørge spillerne, hvem de synes det skal være.

Scenen slutter, når det er afgjort, hvem der får raften. Dem der ikke får den, må gå på kompromis med deres indgangsparti. Er det spillerne, så lad dem fortælle, hvad de var nødt til at gøre, fordi de ikke havde den rafte. Er det dem, der får den, kan du spørge dem, hvordan man kan se at Første Illiske manglede den rafte.

Slut forløbet af med en kort beskrivelse af, hvordan en muskuløs mand med kasket kommer humpende ned ad korridoren. Han har et clipboard med, og stopper kort foran hver lejr, kigger på lejren, og skriver noget ned. Han gør holdt for at kigge på Første Illiske og Anden Attiskes lejre. Den næstbedste får et eftertænksomt nik, mens den bedste får et anerkendende nik.

## DIONYSIET

Om onsdagen er der et afbræk i konkurrencen. Her er der nemlig et Dionysia - en festival.

Efter frokost samles alle foran scenen på den centrale plads. Her byder Dionysos selv velkommen til en talentkonkurrence. Deltagere fra forskellige spejdergrupper har sange, sketches, akrobatnumre, you name it. Lad spillerne byde ind med deres karakters favoritter.

Herefter er der mad - en flok satyrer kommer med fade med stegt kød, ris i vinblade, figner, oliven - og selvfølgelig vindruer. Der er også druesaft i rigt mål (SAFT blev der sagt). Alle spiser halvt med fingrene, og fedt og saft står alle om munden.

Efter maden starter showet op igen: det hotte band Apollo & the Muses går på scenen. De lægger ud med deres hitnummer, Euphoria - og snart begynder euforien at gribe alle omkring scenen. Dionysos' satyrer kommer tilbage med tamburiner, og begynder at danse ind i mængden, og trækker folk med sig i dans. Snart danser alle ind og ud imellem hinanden.

Herfra går det væk fra pladsen og ud i lejrene. Hver lejr er udsmykket med et bestemt tema, og grupperne har planlagt en eller anden aktivitet i deres lejr. Et sted er det stokkekamp over et soppebassin, et andet sted er det appelsindans eller en sæbe-glidebane.

Giv spillerne mulighed for at sætte små scener. Måske er der nogen, de gerne vil møde, eller noget de gerne vil gøre. Temaet for aftenen er frihed - for hævninger, grænser, tvivl og pligter.

## BÅLSCENE: EFTER DIONYSIET

På et tidspunkt sent om aftenen befinder de sig alle sammen (medmindre de har en grund til at være et andet sted) ved et eller andet tilfældigt bål - det er ikke hjemme i deres egen lejr, men de er der alligevel allesammen. Der er også andre om bålet. Der sidder en voksen mand med en bredskygget hat og spiller henførende på en lyre. Bed alle spillerne om at beskrive hvordan de sidder der oven på den vilde dag. Bed dem om at give en kort indre monolog.

Når de er færdige, løfter manden med lyren sit hoved, og de kan se, at det er Dionysos. Han smiler til dem, og forsvinder langsomt. Det sidste de ser, er hans underfundige smil.



## MÆLK FRA GERYONS KVÆG

Dagen efter Dionysiet er patruljen på farten. De har fået en opgave: de skal gå ud og skaffe en flaske mælk fra Geryons køer.

Hvis aftenen har givet anledning til det, kan du kort lade dem beskrive, hvordan de ser ud. Det kan for eksempel være hvis nogen fandt sammen undervejs, eller hvis nogen har gjort noget dumt.

Efterhånden kommer de frem til Geryons mark. I en lille sænkning går en flok køer. Køerne er store, og ser virkelig sunde ud. Oppe på en skråning sidder kæmpen Geryon med sin hund, Orthrus, ved siden af sig i munden af den hule, han bor i.

De to ser meget sære ud. Geryon har tre kroppe og tre hoveder. Kroppene er sat sammen, side mod side. Bag ham ligger tre skjolde og tre spyd.

Orthrus er kun lidt mere normal: den har to hoveder.

Bag ham inde i hulen står spande med mælk. De kan også se at køernes yvere er fyldt med mælk.

Hvis spillerne indgår i dialog med Geryon, er han meget snakkesalig. Hunden er derimod straks fjendtligt stemt, og Geryon må holde den tilbage og irettesætte den, før den lægger sig ned og holder et vågent øje med dem. Geryon spørger om de har været i nærheden af Argos. Hunden kan nemlig ikke lide Argos - han besejrede dens mor, Ekidna.

Han kan godt overtales til at give dem noget mælk - de skal bare lige hugge hans brænde for ham. Brændet er en kæmpe stak enorme træstammer. De er så store at selv ikke Akilles kan løfte dem.

Spillerne kan også sagtens skaffe sig mælk ved list eller vold.

## AKILLES BESEJRER HERAKLES

Muse fortæl mig hvorledes, da solen stod højest på himlen  
Stolte Akilles mødte Herakles i ærefuld brydning  
Der mellem alle de spejdere lå deres tilsagte kampplads  
Dagen det var før fra Jamboreen de alle sku' rejse  
Første Illiske Gruppe i dysten lå godt til at vinde  
Men ku' Peleiden besejre mesterbryder Herakles  
Da ville Anden Attiske Gruppe hjemtage sejren

Det er den sidste dag - i morgen pakker alle sammen og rejser hjem.

I den store konkurrence er der kun to mulige vindere: Første Illiske ligger i spidsen. Men Anden Attiske ligger lige bag dem - tæt nok til at det er den sidste konkurrence, der bliver den afgørende.

Den sidste konkurrence er brydeturning. Hver patrulje stiller med én bryder - og i finalen er: Herakles og Akilles. Hvis Akilles kan vinde overbevisende, vil det være nok til at Anden Attiske kan indhente Første Illiske og vinde turneringen! Der er bare et problem: Herakles er kendt for at være en førsteklases bryder. Og Akilles er god til mange ting - men han er lettere end Herakles, og det er en ulempe her.

Tag et par runder, hvor I beskriver kampen - det står lige imellem de to, men Akilles må kæmpe for det!

Pludselig sker der noget. Akilles' bevægelser bliver træge, og han må anstrenge sig for at modstå Herakles. Kassandra fornemmer, at noget ikke er, som det skal være. Hun får øje på Kirke, der står og mumler et eller andet mens hun kigger stift på Akilles. Kirke snyder!

Klip frem og tilbage imellem Akilles, der kæmper for ikke at blive løbet over ende af Herakles, og de andre, der prøver at gøre noget ved Kirke.

Så snart Kirke er blevet håndteret, vælder styrken tilbage til Akilles.

Lad ham beskrive, hvordan han vinder over Herakles.

Hvis de gør de andre Spurvehøge opmærksom på hvad Kirke laver vil: Helen og Paris nægte at tro på det (det kunne Kirke ALDRIG finde på - vel snut?), Odysseus rulle med øjnene og hjælpe dem med at standse det diskret, og Herakles vil blive forfærdet over at Kirke overhovedet kunne finde på at gøre sådan noget!

Scenen slutter med jubelscener, imens Heras Gæs og resten af Anden Attiske - og store dele af resten af Jamboreen - følger sejrherren tilbage til lejren, hvor Agamemnon venter...

Mind spillerne om, hvad der skete i prologen, inden I går videre til næste scene.

## BÅLSCENE: FONIX BÅL

Det er solnedgang. Alle er samlet ved Jamboreens store fællesplads. Der er gjort klar til bål, lavet med duftende ædelt træ. Hele Anden Attiske er stillet op ved bålet.

Agamemnon træder frem med en fakkel. Hele mængden klapper i takt, mens han højtideligt går frem til bålet, og stikker faklen ind i bålet. Det tænder straks (Gæssene kan lugte noget sprit, som tyder på at nogen har snydt ved at bruge spritbrikker - nok for at sørge for, at bålet tænder straks).

Hele mængden hujer og klapper, og Agamemnon bader sig i hyldesten. Nu bliver der slået an til en fælles spejdersang ("Hej Spejder, vil du bære ved/ Til Broderskabets bål!")

Imens står karaktererne og ser på. Tag en runde, og bed hver fortælle:

- Hvordan ser du ud som du står der - holder du masken?
- Hvilke tanker går igennem dit hoved når du tænker på hvad Agamemnon har gjort imod jer?

Når I har været alle karaktererne rundt, kan man kun lige se solen over horisonten. Fra vest kommer der et rødt skær: fugl Fønix kommer flyvende.

Da så de alle et glødende lys på himlen fra vesten  
Fuglen Fønix kom flyvende over de skove og klipper.  
Frem mod det bål der stod tændt mellem alle de brave Hellenere  
Ned steg fuglen, og fra den der strømmede grånende aske  
Da i flammen den søgte sin hvile i denne sin skumring  
Apollos gesandt, den flammende fugl, med blændende blussen  
Smuldred til aske, og i dens sted, mellem duftende gløder  
Lå der et æg, hvorfra snart dens unge i dagning sku klækkes

## TILBAGE TIL ARGOS

Efter den forsmædelige bål-ceremoni raser gruppen. Giv spillerne tid til at brokke sig lidt. Du kan evt. lade Spurvehøgene komme op og kommentere på det.

Pludselig dukker en pige i spejderuniform. De kan ikke lige gennemskue, hvilken gruppe hun er fra, men hendes tørklæde har æbler på.

Hun siger at hun syntes de havde fortjent at være dem der tændte bålet, og at de må være meget gode af sig, siden de ikke er arrige over hvordan Agamemnon og lejrledelsen har behandlet dem - oven på alt det hårde arbejde de har gjort. Hun hvisker til dem, at hvis de kunne frembringe klokken fra Argos' ko, så ville ingen tvivle på hvor gode de er.

Her får Cassandra en vision: hvis de stjæler klokken fra Argos Panoptes' ko, vil deres navne være på alles læber om aftenen og ved morgengry.

Herefter drager de op til Argos. De når derop mens tusmørket sænker sig. Kæmpen ser søvnig ud - han strækker sig, og gaber. Snart kan de se at han læner sig op ad et træ, og at hans øjne begynder at lukke sig søvnigt, indtil omkring halvdelen er lukkede. Resten kigger sig stadig omkring. Han snorker stille ud ad det ene næsebor. Han sover - halvt. Det vil helt sikkert være en heldedåd at få klokken fra koen.

Lad spillerne komme med en plan for at få klokken af koen. Det er givet, at det lykkes for dem, men de kan sagtens komme galt afsted undervejs.

I det samme øjeblik de har fået klokken af koen, sker der noget. Det er som om noget bevæget sig under koens hud - som om der er slanger inden i den. Koen udstøder et hjerteligt "muh", og så krænger dens mund sig op som en bananskræl. Frem kommer en yppig ung kvindes ansigt, men i kæmpestrøelse.

Koen giver et spjæt op i luften, brøler og begynder at løbe ned imod

lejren i høj fart. Det får (formentlig) Argos til at vågne og løbe desperat efter koen.

De kan se, hvordan noget inden i koen vrider sig for at komme ud. Skindet begynder snart at hænge i laser, men det er ligesom det inden i ikke kan komme ud.

Koen løber igennem en hel række telte, og ind til det store bål på fællespladsen. Her smider den sig i flammerne. Bålet blusser op i blå, grønne og lilla flammer. Der lyder et brag, og frem kommer en skikkelse de har hørt om: Ekidna - et kæmpemonster, der er kvinde for oven, men to slanger for neden. Moder til utallige monstre, der hærgede den Helleniske verden for en generation siden.

Ekidna skriger i triumf, og så buldrer hun af sted ud ad teltpladsen mod skoven, hen over en række telte. Bag sig trækker hun en byge af gløder, der sætter ild på en masse af de telte, hun ikke får væltet på sin vej.

Nede fra lejren kan de høre stemmer der råber i vrede og panik. Snart hører de deres navne nævnt, mens rygter breder sig som en steppebrand: Heras Gæs har sluppet Ekidna løs!

- TREDJE AKT

## GUDESCENE: FLUGTEN FRA LEJREN

Flammerne slikkede højt mod den stjernebesmykkede himmel  
Telte var smadret, indgange væltet og aske og gløder  
Spredt som sædekorn, mangen en ild at fostre og nære  
Gæssene der, som var ophav til dette forsmædelig' skue  
Så det og græmmedes, i vanære agted de fem at fortrække  
I skoven den sorte, så ikke den vanære skulle dem følge  
Men fra Olympen de guder bevidnede denne misære

Guderne på Olympen sidder og ser på, hvordan kaos spreder sig i lejren. Ekidna har trukket et spor af ødelæggelse ned igennem hele lejrpladsen, sat ild til telte, væltet indgangspartier - spejdere i alle aldre vælter rundt. Lad først guderne komme med nogle indtryk fra lejren.

Herefter fokuserer vi på Gæssene. De kan godt se at den er gal. Derfor flygter de ud af lejren, og ud i den mørke skov.

Du spiller Artemis i denne scene.

## GENSYN MED GRAIAERNE: VEJEN UD AF MØRKET

Spillerne er ude i skoven i mørket. Her møder de nogen, der kan hjælpe dem: graiaerne.

De tre kvinder står og snakker som de har for vane. Lige nu snakker de om, hvordan Ekidna er sluppet løs, og hvor svært det vil være at få hende forvandlet tilbage igen.

Hvordan scenen går herfra, kommer helt an på hvordan spillerne behandlede Graiaerne tidligere. Hvis de var flinke mod dem, og gav dem noget at spise, er de tre kvinder velvilligt indstillede, og fortæller gerne, hvad der skal til for at fange Ekidna igen. De tilbyder også at hjælpe dem med at håndtere deres kusine, gorgonen Euryale.

Hvis spillerne ikke delte deres mad med dem, eller i øvrigt var grove over for dem, driller Graiaerne dem, og forlanger en lækkerbissen til gengæld for deres hjælp. Spillerne kan komme på et eller andet at tilbyde Graiaerne - eller de kan narre eller true dem til at

Uanset hvordan de når frem til det, fortæller Graiaerne dem, at de skal bruge tre ting:

- Klokken, Ekidna havde om halsen. Cassandra får en vision af den - den er landet blandt Geryons køer.
- En lok af en gorgons hår til at binde den om halsen på hende. Den eneste gorgon i nabolaget er Euryale, den skrigende - de kan høre hendes fæle skrig i det fjerne.
- Et stort bål af særligt ædelt træ. Fønixens bål vil virke udmærket. Desværre er det næsten helt slukket efter at Ekidna braste igennem det, så de skal bruge noget mere brænde. Et træ fra Hesperidernes lund ville fungere rigtig fint!

Sig til spillerne, at hvis de skal kunne nå det hele, bliver de nødt til at dele sig i to grupper der tager en opgave hver. Så kan de mødes og tage den tredje sammen.

## EN LOK AF EURIALES HÅR

Gorgonen Eyriale bor i en lille hytte i en lysning ude i skoven. Lysningen er fyldt med forstenede dyr, og måske en enkelt kentaur og en satyr. Mange af forsteningerne er helt eller halvt forvitrede. Euriale står ude foran sit hus og skriger i vrede, og råber op om, at nogen larmer sådan i hendes skov. Når hun skriger, kan karaktererne se, at de nærmeste statuer smuldrer til sand.

Hun er en stor kvinde, med lange slanger som hår. Hendes fingre ender i lange, sylespidse kløer. Enhver der møder hendes blik, risikerer at blive forstenet. Hun er en frygtindgydende skikkelse.

Hvis Graiaerne er med dem, tilbyder de at introducere dem. De kan jo ikke kigge hende i øjnene! De fortæller, at Euriale er til fals for smiger.

Scenen ender, når spillerne har fået en lok af gorgonens hår - eller med andre ord, en slange.

## KLOKKEN BLANDT KOERNE

Klokken er landet blandt Geryons køer. Geryon hørte den lande, og nu går han med en fakkel og leder efter den. Imens bander han over at hans hund har forladt ham.

Spil denne scene, baseret på hvordan spillerne håndterede det tidligere møde med Geryon. Hvis de var flinke imod ham, kan han overtales til at give dem klokken - og hvis de fortæller at Ekidna er sluppet løs, regner han ud hvor hunden er gået hen, og tilbyder at komme med for at sætte hunden på plads.

Hvis de derimod har givet Geryon anledning til at være imod dem, må de overvinde eller narre ham for at få klokken, eller de må på en eller anden måde gøre skaden god igen.

## TILBAGE TIL HESPERIDERNE

Når karaktererne vender tilbage til Hesperiderne, er der røre i lunden. Ladon farer rundt og snuser ophidset til luften. Dryaderne gør hvad de kan for at skjule sig for den ophidsede slange. En af dem løber lige ind i spillerne, når de kommer.

Dryaden fortæller at sådan har Ladon ikke opført sig i meget lang tid - ikke siden den gang hvor Argos besejrede Ladons mor, Ekidna.

Spillerne må finde en måde at uskadeliggøre Ladon på, før de kan få fat på det træ, de skal bruge. Dryaderne er heller ikke meget for at give dem lov til at fælde et af træerne, men de gør ikke megen modstand. Spil deres reaktion ud fra hvordan spillerne behandlede dem tidligere.



## BÅLSCENE: BÅLET MIDT OM NATTEN.

Patruljen træder pludselig ind i en lysning. Midt i lysningen ulmer et bål. Der sidder en mand ved bålet. Han er midaldrende med gråhvidt hår og skæg. Han er klædt i en kappe, men man kan se at han er en stor mand inde under.

Han byder dem velkommen, kommenterer på at de ser ud som om de kunne bruge et sted at hvile sig inden de fortsætter deres færd i den mørke nat, og inviterer dem til at sidde et øjeblik ved hans bål. Han tilbyder dem noget at drikke. De der tager imod, rækker han en kop som han fylder fra en gryde over bålet. Spørg dem, hvad deres karakter helst vil have lige der - det er der i koppen.

Tag en runde rundt om bordet. Spørg hver spiller, hvordan man kan se at deres karakter har ændret sig siden begyndelsen af scenariet. Spørg derefter, hvad der går igennem hovedet på dem som de sidder der - hvad tænker de om den situation, de befinder sig i?

Når de går, ønsker manden dem held og lykke på deres færd. Der lyder et tordenskrald. Når de vender sig, er Zeus - for ham var det - væk.

## KAMPEN MOD EKIDNA

Således kom de da, Heras Gæs til den fæle Ekidna  
Stor var hun, større endnu end et halvt dusin fuldfede okser,  
Ly havde søgt i en hule ved foden af selve Olympen  
Derfra hun kaldte så sygeligt efter Typhon, sin mæge  
Og sine talrige børn, for hende på stedet at varte  
Op så hun atter ku sprede sin magt over jorden

Nu er tiden kommet til det endelige opgør med Ekidna. Hun har gemt sig i en hule i siden af Olympen, hvor hun ligger og sunder sig. Det er nu ret nemt at finde hende, for hun har trukket et spor af ødelæggelse efter sig.

Hun er heller ikke alene: Hendes børn er begyndt at stimle sammen for at værne om deres mor. Den Nemeanske Løve og Orthrus er der begge. Afhængigt af, hvordan scenen ved Hesperiderne er gået, kan det også være at Ladon er kommet til.

Spillerne skal altså flere ting i denne her scene:

- Sætte Ekidnas børn ud af spillet. Her kan blandt andet Geryon komme ind i billedet.
- Lokke Ekidna tilbage mod Jamboreen og Fønixens bål.
- Binde klokken om halsen på Ekidna.
- Smide brændet på bålet og få det til at blusse
- Få Ekidna på bålet

Kør scenen efter gehør, og sørg for at alle føler, at de har fået lov til at være seje i løbet af scenen. De må også meget gerne vise, at de har lært noget i løbet af historien. Det giver mening at køre to eller tre runder Gudernes Råd.

## GUDESCENE: EPILOG

Spil denne scene efter gehør - det vigtigste er at I får lukket historien godt ned. Jeg lægger op til at I skal spille en gudscene, som slutter med verset nedenfor. Det kan dog også godt give mening at spille scenen som en bålscene, så spillerne kan fortælle en personlig epilog.

Her er hvordan jeg tænker scenen:

Bed spillerne om at tage en gud, der har noget godt at sige om deres karakter.

Spil derefter en gudscene, hvor guderne kigger ned på spillerne som de står der, sejrige i solopgangen. Giv spillerne en lejlighed til at runde historien af ved at lade en gud kommentere på hvor de er nu. Hold scenen relativt kort. Slut derefter af med verset nedefor.

Du spiller Zeus i denne scene.

Således stod, i den rosenfingrede dagning de spejder  
Heras Gæs, ved det bål på hvilket den fæle Ekidna  
Atter var fanget, og de efter mange strabadser og kampe  
Hjem kunne drage med hovedet hævet i stolthed og ære  
Da var det netop at flammer sig hæved i hilsen mod solen  
Op da steg fuglen Fønix. Af asken den hæved sig atter  
Spredte vingerne ud og fløj kækt og frejdigt mod østen

# KARAKTERER

# AKILLES

## **DIN HERO-EVNE: USÅRLIG HALVGUD**

Du er guddommeligt stærk, hurtig og smidig, og din mors magi har gjort dig tæt på usårlig. Helt fra barnsben har du løbet, klatret, fægtet, kastet og redet. Du kan klare fysiske udfordringer som overstiger hvad nogen almindelig dødelig kan.

Beskriv hvordan du bruger din overlegne fysik til at overvinde en forhindring. Især hvis du følger en plan, som en af de andre er kommet på.

## **DIN SVAGHED: SÅRBAR PSYKE**

Ligeså stærk og usårlig din krop er, lige så svag og skrøbelig er din psyke. Den mindste fornærmelse kan gøre dig arrig som en tyr, og hvis du får den mindste mistanke om at andre tænker ringe om dig, bliver du såret og vred.

Fortolk hyppigt det, som andre siger til dig, på den værst mulige måde. Gør dumme ting for at se stærk og heltmodig ud. Hvis nogen fornærmer dig, så græd og tag på vej. Så kan de også bare klare sig selv, kan de!

## **RELATIONER**

**Daedalos:** Du beundrer hans vision og hittepåsomhed vildt meget. Han finder på de vildeste ting, og han skal næsten ikke tænke over det! Du ved, at hvis du har brug for en løsning på et eller andet problem, kan du nærmest bare kigge over på ham, og så har han fundet på noget. Så er det bare op til dig at få andre til at gøre det, han siger.

**Kassandra:** Der er ingen der som hende forstår dig. Det er på en gang befriende og dybt ubehageligt. Når du ser ind i hendes øjne, ser du at hun kender alle dine fejl og usikkerheder. Og derfor behøver du ikke at lade som om. Hvis nogen kan gøre dig til et stærkere menneske, er det hende. Til gengæld kan hun også gøre dig vildt ked af det, når hun kritiserer dig.

**Medea:** Hun gør dig altid lidt utilpas til mode. Hun kigger på dig på sådan en måde, direkte og uden overhovedet at prøve at skjule det. Og hun kan være så streng - hun siger bare ting uden at tænke over, hvordan det lyder for andre. Dertil er hun høj - højere end dig - og flot. Og du kan ikke benægte, at hun kan finde ud af at få tingene gjort.

**Pheidippides:** Din trofaste støtte. Han er ikke specielt dygtig til noget. Men hvis ingen andre vil gøre noget, kan du altid bede ham om det. Og når du ser dig selv i hans øjne, er du lige så god som du synes, du bør være. Mindst! Han er måske det menneske, du helst vil være alene sammen med.

# AKILLES

Du kommer fra en velhavende og magtfuld familie. Din far, Peleus, er direktør i et stort familiefirma, og din mor er havnymfen, Thetis, barnebarn af selveste Gaia. Du har altid fået alt, du kunne ønske dig. Fint tøj, nye spyd, din fars udødelige heste at ride på.

Til gengæld har du ikke altid set så meget til dine forældre. Din far har altid haft travlt med firmaet, så ham ser du sjældent. Når du ser ham, finder han altid et eller andet at kritisere. Og din mor forlod jer, da du var lille.

Din mor og far fik seks sønner før dig, men de døde alle da som små. Derfor var din mor temmelig overbeskyttende. Hun vågede altid meget over dig, og prøvede at forhindre, at du kom noget til.

Det skændtes dine forældre tit om. Din far syntes, at du skulle vokse op og være en rigtig mand. Du skulle være stærk og modig. Det bliver man ikke, hvis man ikke får nogen skrammer, sagde ham.

Deres skænderier kulminerede en dag din far kom tidligt hjem fra kontoret. Den dag havde din mor smurt dig ind i et eller andet klistret stads, og holdt dig over en flammende ild. Hun sagde, at det var for at hærde dig, så du ikke kom noget til. Da din far kom ind og så det, blev han edderspændt rasende. De to skændtes til langt ud på natten. Næste morgen var din mor væk. Din far sagde aldrig, hvor hun var blevet af.

Samme morgen sagde din far, at det var på tide at du skulle lære noget. Derfor blev du sendt op til kentauren Cheiron for at blive undervist. Cheiron var ret sej, og lærte dig alt muligt. Lige fra at

læse og skrive til at bryde og kaste med spyd.

Han sagde også, du havde brug for at møde andre unge mennesker. Derfor foreslog han din far, at du skulle begynde til spejder. I sagde til din far, at det var for at du skulle lære lederevner, men I vidste godt begge to, at det i virkeligheden var for at du skulle ud og opleve noget sjovt med nogle jævnaldrende.

Helt fra starten elskede du at være spejder. Du var allerede god til det meste af det, man skulle som spejder, så de andre så hurtigt op til dig. Og du fik lov til at gøre en hel masse ting, som hverken din mor eller din far havde ladet dig gøre.

Det var også her du mødte din mor igen. På en spejdertur var du ude at gå ved stranden. Pludselig så du din mor nede i vandet. I snakkede længe sammen. Siden har du altid kunne tilkalde din mor, når du går ved vandet. Det gør du nogle gange, når du har brug for at græde over noget, nogen har gjort ved dig.

# DASDALOS

## **HERO-EVNE: GUDDOMMELIG INSPIRATION**

Du kan give dine drømme fysisk form - og du drømmer stort! Alle slags håndværk falder dig naturligt, og du kan bygge ting, andre ville have troet var umulige.

Hvis du designer en dims eller laver en kompliceret plan for at løse et problem, så virker den. Stort set altid efter hensigten. Hvis bare du har nogen til at hjælpe dig, kan du bygge vilde ting på ingen tid.

Du kan beskrive dine planer med sådan en passion, at andre kan se det for sig, og får lyst til at hjælpe dig med at gøre dem til virkelighed.

## **SVAGHED: HYBRIS' SKYGGE**

Du har så travlt med dine store planer, at du meget sjældent stopper og tænker over, hvad dine planer mon kan få af uheldige konsekvenser. Og hvis bare du opnår det du vil, hvorfor så ligge søvnløs over, at der ryger en upser med i svinget?

Dine planer har stort set altid en bivirkning. Den går stort set altid ud over nogle andre end dig. Du kan ikke se, at det skulle være dit problem - de kunne bare have ladt være med ...

## **RELATIONER**

**Akilles:** Din patruljefører mangler nogle gange visioner. Det er fint, du har nok til jer begge. Og han kan som regel genkende værdien af dine ideer. Hvis du skal have en eller anden genial plan ført ud i livet, kan det tit være nok at starte med at fortælle Akilles om den. Så klarer han resten.

**Kassandra:** Åh, hun er den mest irriterende person i hele Anden Attiske. Hun skal altid komme der og påpege at det der kan gå galt, og det der holder ikke. Ja, ja, du har hørt det. Og så er hun nok den næst-klogeste person du kender. Når det går dårligt, skændes I fra morgen til aften. Når det går godt, sidder I to tilbage ved bålet og snakker længe efter de andre er gået i seng..

**Medea:** Medea giver dig en mærkelig fornemmelse i maven. Hun er så høj og rank, og hendes øjne er så klare - du kan ikke holde ud at se hende i øjnene i mere end nogle få sekunder ad gangen før du må kigge alle mulige andre steder hen. Og så kan hun alle mulige mærkelige tricks, som du slet ikke forstår.

**Pheidippides:** Det var dig der slæbte ham med til spejder i første omgang. Det er sigende for jeres forhold. Han er flink og rar, og han er god at have med, for han gør altid hvad du beder ham om. Men lad os nu være ærlige - han er altid mest bare med.

# DASDALOS

Prøv lige at høre her, ikke også? Du er den klogeste person, du kender. Da du kom i skole kunne du allerede løse ligninger og programmere spil på din lommeregner. Første gang du blev sendt på kontoret var samme vinter - men altså, alle andre end gårdvagten havde syntes at din hjemmebyggede snebold-kanon var vildt sej! Jo, jo - Atalanta fik et blå mærke fordi den skød lidt hårdt, men hun kunne også bare have ladet være med at løbe ind lige foran den!

Dine forældre sendte dig til spejder for at du kunne få et sted at få afløb for din byggetrang. Du følte dig med det samme som en fisk i vandet. Du havde måske ikke adgang til alt værktøjet derhjemme i din bedstefars værksted. Men det betød jo bare, at du måtte tænke mere kreativt.

Og så var det jo ikke fordi du ikke havde noget at arbejde med: du havde din dolk og din økse, metervis af reb. Og så havde du rafter! Lækre, lange træstammer, som du ikke bare havde lov til - nej, de andre bad dig ligefrem om at bygge vilde ting af dem! Og de hjalp dig, så du snart havde alle de hjælpsomme hænder, du kunne ønske dig!

Desværre er det ikke altid gået helt glat. Det er sket nogle gange - okay, okay, relativt ofte - at nogen er kommet til skade med noget af det, du har bygget.

Du mener nu ikke at du har skyld i de ulykker, der er sket. Hun kunne da have sagt sig selv, at man ikke skulle klatre rundt på vingerne af en syv meter høj Pegasus i rafter. Og du kunne da ikke have vidst, at et kålhovede var så meget hårdere, når det var frossent.

Resultatet har desværre været, at Agamemnon har forbudt dig at bygge store projekter. Og det forbud adlyder du selvfølgelig, det er klart. På spejderære. Som man siger.

Men altså - hvis de andre kommer og spørger dig om råd, så er det jo ikke forbudt for dig at give dem nogle tips. Og en arbejdstegning. Og måske også lige give en hånd med når de bygger de ting, du har designet.

Og så er det i hvert fald også deres skyld, hvis nogen kommer noget til.

# KASSANDRA

## **HERO-EVNE: APOLLOS KLARSYN, ATHENES VIDEN**

Du ser glimt af fremtiden, og kan fremsige spådomme og forudsigelser. Dine spådomme er altid mere eller mindre sande, og hvis nogen følger dine råd, vil de - om guderne vil - stort set altid lykkes med deres forehavende.

Når I skal løse et problem, så fortæl andre, hvordan de kan nå en fordel. Det kan være at du får en vision der siger, at hvis de gør sådan og sådan, så vil der ske noget bestemt. Det kan også være, du bruger din fornuft og viden til at regne noget ud.

## **SVAGHED: APOLLOS FORBANDELSE**

Du ser klart hvad der kan gå galt ved andres foretagender, og du føler en stærk trang til at fortælle præcis hvorfor deres foretagende vil fejle. Men ingen lytter til dine advarsler, og når tingene sker som du advarede dem, bortforklarer de dem.

Fortæl løbende dine venner, hvordan det de laver kan gå frygteligt galt. Også selvom du godt ved, at de har tænkt sig at gøre det alligevel. Hvorfor skulle de dog også lytte til dig - det er jo ikke som om du er synsk - eller jo, det er lige hvad du er!

## **RELATIONER**

**Akilles:** Når du ser på Akilles, ser du en som dig selv. I er begge tynget af, at I aldrig får lov til at være den, I virkelig er. Han har aldrig fået lov til at være prøvende, svag eller ubeslutsom. Du har aldrig fået lov til at være i tvivl. Men han er den, der mest vil lytte til dig. Også når du er i tvivl.

**Daedalos:** Han er, ud over dig, den klogeste blandt jer - også selvom hans horisont er ret begrænset. Når I virkelig snakker sammen, kan han være vildt inspirerende. Du elsker at sidde og diskutere et eller andet med ham. Men for det meste er han bare vildt frustrerende i sin blinde dumstædighed.

**Medea:** Hun kan gøre dig stakåndet, bare ved et blik. Og når hun åbner munden, kan hun blæse dig omkuld. Hun kan skære igennem og sige sandheden, uden omsvøb. Hun er en rank søjle af marmor, der altid hviler i sig selv. Du ville ønske at du kunne hjælpe hende med at passe ind, så hun ikke altid støder sammen med folk omkring sig.

**Pheidippides:** Sikke en stakkel! Der er aldrig nogen, der lytter til ham. Det er godt nok også sjældent, han siger noget specielt genialt. Men altså - alle kan ikke være lige begavede.



# KASSANDRA

Da I var små var din tvillingebror, Skamandros, og du var altid sammen, og I elskede at udforske og undersøge ting sammen. Det var altid dig, der første an på jeres ekspeditioner, og det var altid dig, der lærte ham ting. Det gjaldt uanset om I udforskede ruiner på en ferietur, fangede haletudser i dammen eller om I var på biblioteket. Men alle andre troede altid, at din bror var anføreren. Han talte altid pænt, og fortalte så godt om alt det, I havde oplevet.

Da I skulle i skole, blev I tilbudt en plads på Phoebosakademiet. Du holdt meget af jeres undervisning i astronomi, historie, biologi, matematik og andre rigtige fag. Til brugte skolen helt vildt meget tid på dans, musik, teater og poesi, og der gik ikke lang tid før det hang dig ud af halsen.

Desuden blev du mere og mere træt af, at alle lærerne også altid gik ud fra at Skamandros var den klogeste af jer. De spurgte altid ham, og når I havde lavet noget derhjemme, var det dig, der lavede det hårde arbejde, mens han fik æren for det.

Derfor søgte du over på Pallasskolen. Her var der fokus på lærdom og disciplin, og det passede dig godt. Og fordi du var alene, fik du æren for at klare dig så godt.

Det var desværre ikke alle, der var tilfredse med den udvikling. Akademiets mæcen, Apollo, havde set et stort håb i dig og din bror, og havde velsignet jer begge med orakelevner. Men da fortalte, at du ville skifte, sagde han til dig, at han havde håbet at du i højere grad ville forstå at værdsætte det, han havde at byde på. Og så smilede han til dig på sådan en sær måde.

Du er sikker på at Apollo har forbandet dig. For siden den dag, ser du hele tiden, hvordan ting kan gå galt. Men når du så fortæller folk, hvor galt det kan gå, så lytter de næsten aldrig til dig. Det kan gøre dig vildt frustreret. De må da nok forstå, at du kan se noget, de ikke kan?

På et tidspunkt var der en af lærerne, der sagde til dine forældre, at hun syntes du trængte til at lave noget, der ikke havde med skolen at gøre, og at det ville være godt for dig at komme ud at møde nogle andre unge mennesker. Hun foreslog, at de skulle melde dig ind i Det Helleniske Spejderkorps lokale trop, Anden Attiske Gruppe.

Du var absolut ikke enig i at det var en god idé, og den første gang måtte dine forældre tvinge dig til at tage med. Men du opdagede snart, at spejderlivet passede dig rigtig godt. Her var din viden en fordel, og du fik en mulighed for at lære en hel masse praktiske ting, du aldrig lærte i skolen.

De andre spejdere... De er da ok. For det meste, i hvert fald. Så længe de lytter til dig.

# MEDSA

## **HERO-EVNE: HEKATES MAGISKE KUNNEN.**

Du har lært magiske hemmeligheder af din tante Hekate. Du kan fortrylle og forhekse folk, fremkalde ånder, tale med dyr og brygge magiske miksturer og salver.

Forklar hvad du vil gøre: hvilken effekt vil du indvirke, og hvordan skal den blive fremkaldt.

## **SVAGHED: MANGLER SANS FOR MÅDEHOLD**

Du kan ikke gøre noget halvt. Som tilflytter fra gudernes land har du svært ved at vænne dig til menneskenes sensibilitet og skrøbelighed. Når du gør noget, gør du det grundigt - tit for grundigt. Når du siger noget, siger du det uden omsvøb eller hensyn.

Hvis du løser et problem, vil din løsning som regel medføre komplikationer. Du kommer nemt til at fornærme folk, fordi du ikke forstår hvordan man pakker tingene pænt ind.

## **RELATIONER**

**Akilles:** Han er jeres leder. Det forstår du ikke. Han er ikke den med de store visioner. Han er ikke den, der formår at samle jer. Når han folder sig ud fysisk, er han til gengæld imponerende at være vidne til.

**Daedalos:** Når Daedalos er inspireret, skinner han som om han bar Helios i sine øjne. Og som en plante, nyder du at varme dig i skæret fra hans ild. Bare pas på, du ikke bliver brændt af den.

**Kassandra:** Jeres egen dommedagsprofet. Du kan se smerten og vreden i hende, og du ville ønske, du kunne lindre hende. Tage hende med ud i månelyst, og vise hende de hemmeligheder, Tante Hekate har lært dig. Men Athene og Apollo har nok for godt fat i hende med deres fornuft.

**Pheidippides:** Der er vist ikke ondt skabt i ham. Desværre er der heller ikke noget specielt godt skabt i ham. Han færdes iblandt jer som en dødelig der har forvildet sig op på Olympens tinder. Vær god mod ham, og hjælp ham til ikke at komme til skade.

# MΣDΣA

De dødelige her gør også alting så mærkeligt. Hjemme hvor du kommer fra, siger man tingene som de er, og vil man gøre noget, så *gør* man det. Ikke alt det her med at gå og putte med tingene. Og ikke nok med det, men du synes også at folkene omkring dig snakker og snakker, uden at det betyder noget. Hvorfor, når man nu kan sige tingene ligeud, og så behøver man ikke al den palaver.

Du er født langt herfra, i byen Kolchis. Her voksede du op blandt halvguder og nymfer. Men for nogle år siden blev din far udstationeret i Athen, og så flyttede du med dine forældre og dine mindre søskende til Athen.

Du var så spændt på den nye verden der åbnede sig for dig. Og du gik straks i gang med at udforske alt hvad Athen havde at byde på. Desværre tog Athen ikke lige så godt imod dig. Alle athenienserne var høflige og flinke. Men det betød bare, at du ikke så, når du var på vej til at løbe panden ind i en usynlig mur.

Efter et års tid havde du prøvet tre forskellige skoler, men du var ikke faldet til nogen af stederne. Du passede aldrig ind blandt de glatte, fordækte athenienserne, og efter få uger endte du altid i problemer fordi du var raget uklar med en eller anden.

Da var det at der kom et brev fra din tante Hekate.

Hekate er din yndlingstante. Hun er gudinde for månen, spøgelse, heksekunst og giftige planter. Da I boede i Kolchis, gik du altid måneskinstur med hende. Hun lærte dig magi, og hun hviskede hemmeligheder for dig.

Og så, da det så aller mørkest ud for dig, sendte hun dig et brev. I brevet var en bog om magiske urter i Athen - og så var der en reklame for de Attiske Spejderkorps.

Samme aften meldte du dig ind i den nærmeste spejdertrop. Her kom du ind i en struktur, der gav mening, og hvor du fik anerkendelse for alt det du vidste om dyr og planter, nymfer og kentaureer, og alt det andet, du har lært af din tante.

Du ved ikke helt om de andre forstår dig. En del af dem er vist lidt bange for dig. Men de accepterer dig. Og det er en start.

# PHΞIDIPIIDES

## **HEROEVNE: DEN FODTE HJÆLPER**

Hvis du hjælper nogen, kan de klare ti gange mere end de ellers ville. Og hvis du gør noget for nogen, kan du klare næsten hvad som helst.

Når I løser et problem, så beskriv, hvordan du støtter og hjælper en anden, så de kan folde sig ud. Beskriv, hvordan dit offer hjælper en anden eller beskytter dem.

## **SVAGHED: GÅR I ET MED OMGIVELSERNE**

Alle tager dig for givet, overser dig og undervurderer dig. Folk omkring dig lægger aldrig mærke til, når du gør noget for dem, og ingen tænker på dine behov. De takker dig aldrig for din indsats.

Beskriv løbende, hvordan du prøver at bidrage med noget, men bliver overset. Du må også meget gerne fortælle, hvad de andre kunne have gjort for at hjælpe dig.

## **RELATIONER**

**Akilles:** Han er så vild! Når han går i aktion, er han så stærk, så modig, så klar i blikket. Han er billedet på, hvad en spejder skal være. Du vil følge ham i alt! Du kan se, at han nogle gange tvivler på sine evner. Det fatter du ikke! Eris stå i det, hvis bare du var mere som han... Du elsker, når du kan hjælpe ham med at skinne.

**Daedalos:** Han er så dygtig! Han sprøjter bare ideer ud! Og han gør det på sådan en måde, at du bare får lyst til at gøre alt hvad du kan for at hjælpe ham! Og jo, jo. Så er der sket et par lidt uheldige ting. Men det er da for pokker ikke noget han kunne have forudset!

**Kassandra:** Hun er så klog! Du kan lytte til hende dagen lang! Hun ved bare alting. Og hun bruger sådan nogle vilde ord! Du ville bare ønske hun ikke altid var sådan en sortseer. Nogle gange spørger du dig selv, om det virkelig er en velsignelse at være så klog. Men du prøver altid at lytte til hende. Og når hun ser sort, så prøver du at opmuntre hende.

**Medea:** Hun er så intens! Hun gør bare aldrig noget halvt. Det er faktisk lidt hæsblæsende at være med til. Hun kan desværre godt gøre folk sure en gang imellem. Så prøver du tit at aflede dem, for du synes det er ret synd for hende. Det er ikke hendes skyld, hun er anderledes.

# PHΞIDIPIIDES

Du har aldrig rigtig været nogen. I skolen har du altid været en af dem, der hang med måsen i vandkorpen. Sådant en som læreren aldrig rigtig lagde mærke til - hvilket, hvis du nu skal være ærlig, har passet dig helt fint, for du synes det er vildt ubehageligt at være i fokus. I frikvartererne var du en medløber - sådan en der legede med i de andres lege, men som aldrig var hverken anføreren eller den der var udenfor. Du var bare med i gruppen. Du har aldrig været nogens bedste ven, men hvis en gruppe skulle hjem til nogen og lege, kom du ofte med.

Det var aldrig dig, der inviterede nogen med hjem. Dit hjem - og dine forældre - er ikke noget at vise frem. Et lille usselt værelse, og to triste, trætte mennesker. Du har altid foretrukket at være ude så længe som overhovedet muligt.

Måske var det derfor du gik med, da Daedalos inviterede dig med til spejder. Du kunne lade være med at gå hjem efter skole, men i stedet spise en gyros på vejen, før I tilbragte hele aftenen på spejdergrunden, og først kom hjem til sengetid. Perfekt!

Snart opdagede du, at du kunne lide at være til spejder! Du blev en del af en patrulje. Og ikke en hvilken som helst patrulje - den bedste patrulje! I var de bedste til orienteringsløb, I byggede de bedste lejre, og I løste opgaver og gåder bedre end nogen andre. Snart havde du hele ærmet fyldt med duelighedstegn. Ok, de færreste var nogen, du ville have optjent på egen hånd. Men du havde været med til at tjene dem, også selvom det var Akilles eller Kassandra eller Daedalos, der havde ført an.

På det seneste er der dog begyndt at ske noget med dig. Noget af det er fysisk - du er blevet højere og stærkere, og du kan løbe

længere end nogen anden du kender. Men også noget inde i hovedet på dig. Du elsker stadig at hjælpe andre. Men du er begyndt at lægge mærke til, at der aldrig er nogen, der siger "tak" til dig. Der er aldrig nogen der spørger dig om din mening. De tager dig for givet. Og du kan ikke rigtig finde ud af, om det er okay.

GLDER

# AFRODITE

Gudinde for kærlighed

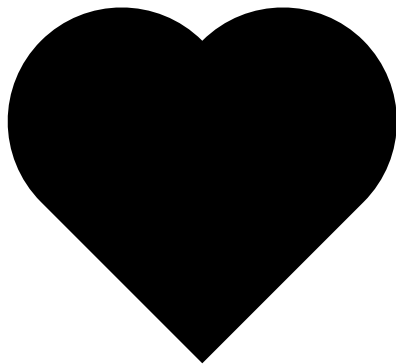
**Personlighed:** Skiftevis passioneret og kærlig.

Spejder er et sted hvor venskaber og kærlighed kan blomstre

Har et blødt punkt for Spurvehøgene - især Paris og Helen.

## Principper:

- **Kærlighed er den mægtigste kraft i universet**
- **Hvis det er værd at vinde, er det værd at kæmpe for**



# APOLLO

Gud for visdom, kunst og sandhed.

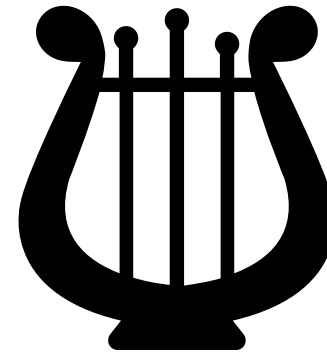
**Personlighed:** Distanceret og henført

Spejder er et sted hvor venskaber og kærlighed kan blomstre

Kan godt lide Første Illiske - de er billedet på de ægte spejdere!

## Principper:

- **Det gode, det Sande og det Smukke vinder til sidst**
- **Løgn og svig frister, men bærer altid grimme frugter**
- **Hovmod bliver straffet**



# ARES

Gud for krig og strid

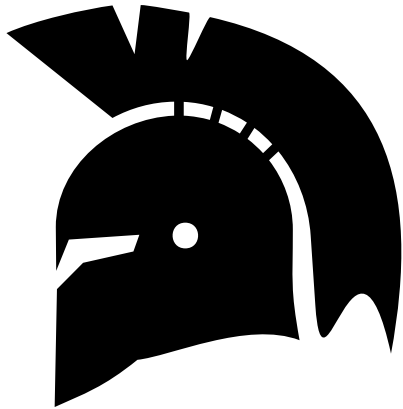
**Personlighed:** Bliver let vred, elsker gang i den, keder sig let.

Spejder er et sted hvor man bliver hærdet af prøvelser, så man kan blive en god soldat.

Har et blødt punkt for Spurvehøgene - især Paris og Helen.

## Principper:

- **Man skal hærdes gennem strid**
- **Jo hårdere kampen, desto sødere er sejren**



# ATHENE

Gudinde for klogskab og lærdom

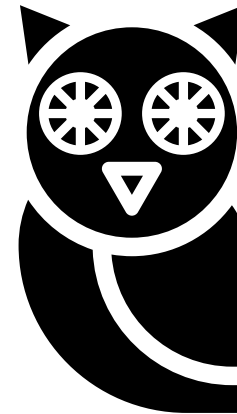
**Personlighed:** Nøgttern. Har ikke tålmodighed med dumheder

Som spejder lærer man at klare sig med snilde og fornuft.

Er Athens, og dermed Anden Attiskes, skytsgudinde. Så de har bare at opføre sig ordentligt!

## Principper:

- **Fornuft og lærdom er vejen til sejr**
- **Den er ikke en tåbe som fejler. Tåbe er den som ikke lærer deraf.**





# HERA

Gudinde for familie og kvinder.

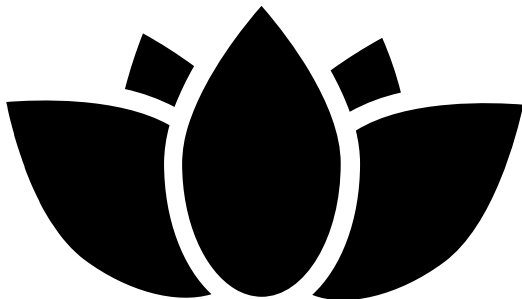
**Personlighed:** Streng som en mor, omsorgsfuld som en mor.

Som spejder lærer man, at kun sammen er vi noget.

Skytsgudinde for Heras Gæs, og har ikke meget til overs for Spurvehøgene. Hun beskytter sine børn, men vil også gerne at de lærer af deres fejl.

## Principper:

- **Loyalitet frem for alt - mod din by, din familie og dine venner**
- **Den der er troløs vil blive hjemløs**



# ZELUS

Gud for himlen, for samfundsordenen og for retfærdighed

**Personlighed:** Kongelig og storladet

Som spejder lærer man at blive en god borger, der passer på samfundsordenen.

Skytsgud for alle spejdere.

## Principper:

- **Verden har brug for helte**
- **Hvis det er værd at vinde, er det værd at kæmpe for**
- **Der er en orden - til kosmos, til samfundet og til spejderbevægelsen.**

# ARTEMIS

Gudinde for jagten og den vilde natur

**Personlighed:** Intens og reserveret

Spejdere mærker glæden ved færden, og bliver dus med naturen.

## Principper:

- **Det er jagten, ikke drabet, der er helligt**
- **Du skal ville dit bytte**

# DIONYSOS

Gud for fest og løssluppenhed

**Personlighed:** Spøgefuld og munter

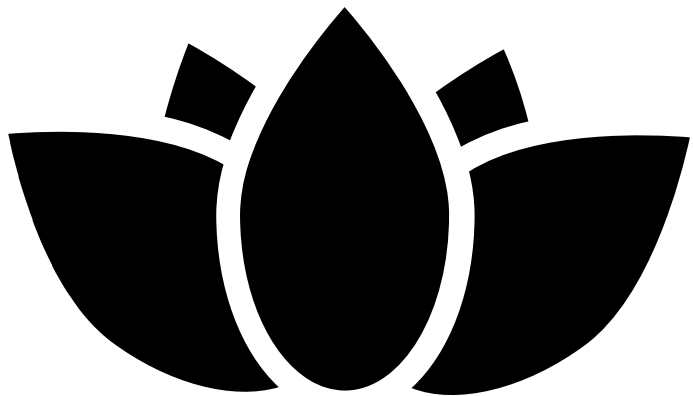
Spejder er et sted hvor man kan give sig hen til nuet, og til samværet med de andre.

Har ikke nogen tålmodighed med personfnidder og smålig stræben.

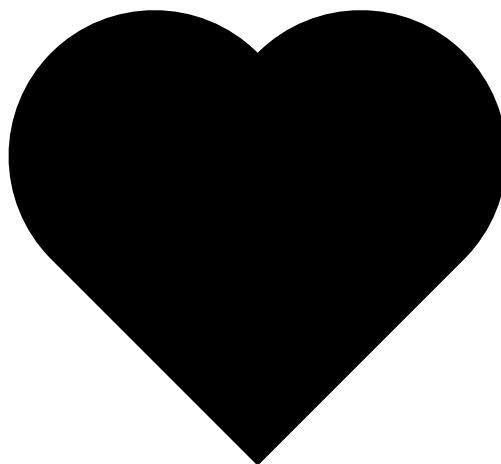
## Principper:

- **Du skal opgive dit ego for at mærke dig selv**
- **Vi kæmper bedst sammen, hvis vi først har festet sammen**

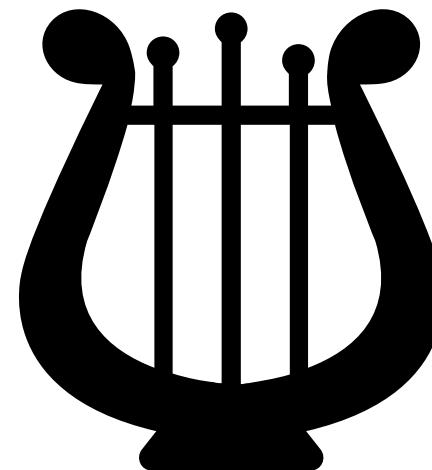
GUIDEMARKØRER



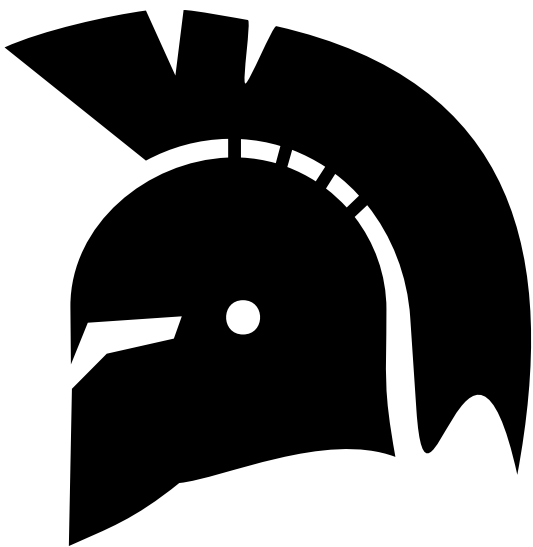
HERA



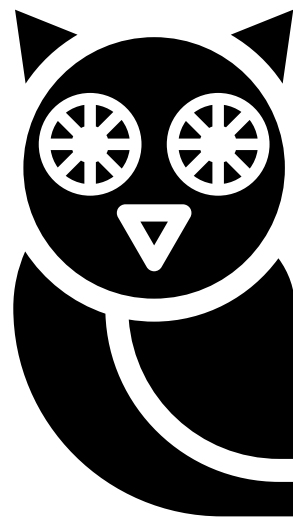
AFRODITE



APOLLO



ARES



ATHENE

HANDOUTS & HJÆLPÆRK

## **AKILLES**

Hero-evne: Halvgud. Guddommeligt stærk, smidig og hurtig, og næsten usårlig.

Svagthed: Sårbar psyke. Bliver let såret og vred.

Sådan spiller du over for Akilles:

- Vær imponeret over hans fysiske formåen.
- Stil spørgsmålstejn ved hans dømmekraft, og sig ting der kan tolkes sårende.

## **DAEDALOS**

Hero-evne: Visionær Håndværker. Kan finde på vilde og fantastiske konstruktioner, og de virker!

Svagthed: Risikoblind. Ser ikke, at hans konstruktioner kan få negative konsekvenser eller bringe andre i fare.

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Vær benøvet og begejstret over hans visioner.
- Hjælp ham med at bygge ting.
- Find på måder hans planer kan gå galt.
- Spil de uheldige effekter af hans ting op.

## **MEDEA**

Hero-evne: Hekates Hemmeligheder. Kan lave magi, påkalde ånder og andre sære kunster.

Svagthed: Manglende sans for mådehold. Går tit for langt. Siger ting der sårer eller forvirrer.

Sådan spiller du over for Medea:

- Udvis ærefrygt over for de ting, hun kan
- Fortolk ting som krænkende eller sære.
- Behandl hende som en sær fugl.

## **KASSANDRA**

Hero-evne: Orakel. Ved meget, og kan se fremtiden - især når det handler om risici.

Svagthed: Apollos forbandelse. Ingen tror på hendes advarsler. Alle slår dem hen.

Sådan spiller du over for Cassandra:

- Understreg, hvor lidt du ved i sammenligning med hende.
- Tag ikke hendes advarsler så alvorligt - hun er alligevel altid så sortsynet.

## **PHEIDIPPIDES**

Hero-evne: Den fødte hjælper. Hvis han hjælper andre, kan han udholde meget. Hvis nogen får hjælp af ham, udretter de meget mere.

Svagthed: Går i et med omgivelserne. Andre ser ham ikke. Tager ham for givet

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Regn altid med han er på din side.
- Vær flink, men lidt nedladende.
- Se aldrig, hvad han gør for dig.
- Sig, hvad nogen kan gøre for dig, men se ikke hvis han gør det.

## **AKILLES**

Hero-evne: Halvgud. Guddommeligt stærk, smidig og hurtig, og næsten usårlig.

Svagthed: Sårbar psyke. Bliver let såret og vred.

Sådan spiller du over for Akilles:

- Vær imponeret over hans fysiske formåen.
- Stil spørgsmålstejn ved hans dømmekraft, og sig ting der kan tolkes sårende.

## **DAEDALOS**

Hero-evne: Visionær Håndværker. Kan finde på vilde og fantastiske konstruktioner, og de virker!

Svagthed: Risikoblind. Ser ikke, at hans konstruktioner kan få negative konsekvenser eller bringe andre i fare.

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Vær benøvet og begejstret over hans visioner.
- Hjælp ham med at bygge ting.
- Find på måder hans planer kan gå galt.
- Spil de uheldige effekter af hans ting op.

## **MEDEA**

Hero-evne: Hekates Hemmeligheder. Kan lave magi, påkalde ånder og andre sære kunster.

Svagthed: Manglende sans for mådehold. Går tit for langt. Siger ting der sårer eller forvirrer.

Sådan spiller du over for Medea:

- Udvis ærefrygt over for de ting, hun kan
- Fortolk ting som krænkende eller sære.
- Behandl hende som en sær fugl.

## **KASSANDRA**

Hero-evne: Orakel. Ved meget, og kan se fremtiden - især når det handler om risici.

Svagthed: Apollos forbandelse. Ingen tror på hendes advarsler. Alle slår dem hen.

Sådan spiller du over for Cassandra:

- Understreg, hvor lidt du ved i sammenligning med hende.
- Tag ikke hendes advarsler så alvorligt - hun er alligevel altid så sortsynet.

## **PHEIDIPPIDES**

Hero-evne: Den fødte hjælper. Hvis han hjælper andre, kan han udholde meget. Hvis nogen får hjælp af ham, udretter de meget mere.

Svagthed: Går i et med omgivelserne. Andre ser ham ikke. Tager ham for givet

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Regn altid med han er på din side.
- Vær flink, men lidt nedladende.
- Se aldrig, hvad han gør for dig.
- Sig, hvad nogen kan gøre for dig, men se ikke hvis han gør det.

## **AKILLES**

Hero-evne: Halvgud. Guddommeligt stærk, smidig og hurtig, og næsten usårlig.

Svagthed: Sårbar psyke. Bliver let såret og vred.

Sådan spiller du over for Akilles:

- Vær imponeret over hans fysiske formåen.
- Stil spørgsmålstejn ved hans dømmekraft, og sig ting der kan tolkes sårende.

## **DAEDALOS**

Hero-evne: Visionær Håndværker. Kan finde på vilde og fantastiske konstruktioner, og de virker!

Svagthed: Risikoblind. Ser ikke, at hans konstruktioner kan få negative konsekvenser eller bringe andre i fare.

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Vær benøvet og begejstret over hans visioner.
- Hjælp ham med at bygge ting.
- Find på måder hans planer kan gå galt.
- Spil de uheldige effekter af hans ting op.

## **MEDEA**

Hero-evne: Hekates Hemmeligheder. Kan lave magi, påkalde ånder og andre sære kunster.

Svagthed: Manglende sans for mådehold. Går tit for langt. Siger ting der sårer eller forvirrer.

Sådan spiller du over for Medea:

- Udvis ærefrygt over for de ting, hun kan
- Fortolk ting som krænkende eller sære.
- Behandl hende som en sær fugl.

## **KASSANDRA**

Hero-evne: Orakel. Ved meget, og kan se fremtiden - især når det handler om risici.

Svagthed: Apollos forbandelse. Ingen tror på hendes advarsler. Alle slår dem hen.

Sådan spiller du over for Cassandra:

- Understreg, hvor lidt du ved i sammenligning med hende.
- Tag ikke hendes advarsler så alvorligt - hun er alligevel altid så sortsynet.

## **PHEIDIPPIDES**

Hero-evne: Den fødte hjælper. Hvis han hjælper andre, kan han udholde meget. Hvis nogen får hjælp af ham, udretter de meget mere.

Svagthed: Går i et med omgivelserne. Andre ser ham ikke. Tager ham for givet

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Regn altid med han er på din side.
- Vær flink, men lidt nedladende.
- Se aldrig, hvad han gør for dig.
- Sig, hvad nogen kan gøre for dig, men se ikke hvis han gør det.

## **AKILLES**

Hero-evne: Halvgud. Guddommeligt stærk, smidig og hurtig, og næsten usårlig.

Svagthed: Sårbar psyke. Bliver let såret og vred.

Sådan spiller du over for Akilles:

- Vær imponeret over hans fysiske formåen.
- Stil spørgsmålstejn ved hans dømmekraft, og sig ting der kan tolkes sårende.

## **DAEDALOS**

Hero-evne: Visionær Håndværker. Kan finde på vilde og fantastiske konstruktioner, og de virker!

Svagthed: Risikoblind. Ser ikke, at hans konstruktioner kan få negative konsekvenser eller bringe andre i fare.

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Vær benøvet og begejstret over hans visioner.
- Hjælp ham med at bygge ting.
- Find på måder hans planer kan gå galt.
- Spil de uheldige effekter af hans ting op.

## **MEDEA**

Hero-evne: Hekates Hemmeligheder. Kan lave magi, påkalde ånder og andre sære kunster.

Svagthed: Manglende sans for mådehold. Går tit for langt. Siger ting der sårer eller forvirrer.

Sådan spiller du over for Medea:

- Udvis ærefrygt over for de ting, hun kan
- Fortolk ting som krænkende eller sære.
- Behandl hende som en sær fugl.

## **KASSANDRA**

Hero-evne: Orakel. Ved meget, og kan se fremtiden - især når det handler om risici.

Svagthed: Apollos forbandelse. Ingen tror på hendes advarsler. Alle slår dem hen.

Sådan spiller du over for Cassandra:

- Understreg, hvor lidt du ved i sammenligning med hende.
- Tag ikke hendes advarsler så alvorligt - hun er alligevel altid så sortsynet.

## **PHEIDIPPIDES**

Hero-evne: Den fødte hjælper. Hvis han hjælper andre, kan han udholde meget. Hvis nogen får hjælp af ham, udretter de meget mere.

Svagthed: Går i et med omgivelserne. Andre ser ham ikke. Tager ham for givet

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Regn altid med han er på din side.
- Vær flink, men lidt nedladende.
- Se aldrig, hvad han gør for dig.
- Sig, hvad nogen kan gøre for dig, men se ikke hvis han gør det.



## **AKILLES**

Hero-evne: Halvgud. Guddommeligt stærk, smidig og hurtig, og næsten usårlig.

Svagthed: Sårbar psyke. Bliver let såret og vred.

Sådan spiller du over for Akilles:

- Vær imponeret over hans fysiske formåen.
- Stil spørgsmålstejn ved hans dømmekraft, og sig ting der kan tolkes sårende.

## **DAEDALOS**

Hero-evne: Visionær Håndværker. Kan finde på vilde og fantastiske konstruktioner, og de virker!

Svagthed: Risikoblind. Ser ikke, at hans konstruktioner kan få negative konsekvenser eller bringe andre i fare.

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Vær benøvet og begejstret over hans visioner.
- Hjælp ham med at bygge ting.
- Find på måder hans planer kan gå galt.
- Spil de uheldige effekter af hans ting op.

## **MEDEA**

Hero-evne: Hekates Hemmeligheder. Kan lave magi, påkalde ånder og andre sære kunster.

Svagthed: Manglende sans for mådehold. Går tit for langt. Siger ting der sårer eller forvirrer.

Sådan spiller du over for Medea:

- Udvis ærefrygt over for de ting, hun kan
- Fortolk ting som krænkende eller sære.
- Behandl hende som en sær fugl.

## **KASSANDRA**

Hero-evne: Orakel. Ved meget, og kan se fremtiden - især når det handler om risici.

Svagthed: Apollos forbandelse. Ingen tror på hendes advarsler. Alle slår dem hen.

Sådan spiller du over for Cassandra:

- Understreg, hvor lidt du ved i sammenligning med hende.
- Tag ikke hendes advarsler så alvorligt - hun er alligevel altid så sortsynet.

## **PHEIDIPPIDES**

Hero-evne: Den fødte hjælper. Hvis han hjælper andre, kan han udholde meget. Hvis nogen får hjælp af ham, udretter de meget mere.

Svagthed: Går i et med omgivelserne. Andre ser ham ikke. Tager ham for givet

Sådan spiller du over for Daedalos:

- Regn altid med han er på din side.
- Vær flink, men lidt nedladende.
- Se aldrig, hvad han gør for dig.
- Sig, hvad nogen kan gøre for dig, men se ikke hvis han gør det.

# NPC-OVERSIGT - SAGNVÆSNER

Karakterer i parentes optræder ikke direkte, men du kan bruge dem, hvis du vil.

## Graiaerne - Deino, Enyo, Pemphredo

Tre gamle kvinder, der har ét øje og én tand til deling. De går hele tiden og snakker højt - så de to der ikke har øjet kan høre, hvad der foregår.

Skændes meget. Ved mere end man skulle tro ved første blik. Altid på udkig efter noget at spise

**Instinkt:** at snakke højlydt og fokusere på umiddelbare glæder.

## Den Nemeanske Løve

En løve på størrelse med en okse, og med en gylden pels. Ekidnas barn.

Kan ikke såres af dødelige våben.

**Instinkt:** At brøle og hævde sig.

## Ekidna

En kæmpemæssig skikkelse, der er kvinde for oven og to slanger for neden. Tidligere spredte hun skræk og rædsel, fordi hun fødte adskillige skrækelige monstre. Nu holdes hun indespærret som Argos' ko.

**Instinkt:** at kæmpe for sin frihed (til at smadre alt omkring sig).

## Argos Panoptes

En kæmpe med omkring 100 øjne fordelt over hele kroppen. Vogter over sin ko, som faktisk er en forvandlet Ekidna. Han er en jovial karakter, så længe man ikke nærmer sig hans ko.

**Instinkt:** at more sig med at vise sine overlegne synsevner.

## Geryon

En kæmpe med tre kroppe og tre hoveder. Går til kamp med tre spyd og tre skjolde. Foretrækker at bruge sin tid på at se på sine køer, der græsser.

**b:** at passe på sin fredelige eksistens.

## Eyriale

Medusas skrigende søster, med slangehår og lange klo-negle. Bor i en hytte, omgivet af væsner der er forstenet af hendes blik og forvitret af hendes skrig.

**Instinkt:** At lange ud i harme.

## Ladon

En slange/drage med hundrede hoveder. Vogter over Hesperidernes Lund. Barn af Ekidna.

**Instinkt:** at lange ud efter intrængende.

## Hesperidernes Dryader

Tre nymfer, der passer på Hesperidernes Lund. De lever i (ære)frygt for Ladon.

**Instinkt:** at passe på deres træer.

## Orthrus

Geryons hund. En kæmpe hund med to hoveder. Søn af Ekidna.

**Instinkt:** at passe på sin herre - og sin mor.

# NPC-OVERSIGT - MENNESKER

Karakterer i parentes optræder ikke direkte, men du kan bruge dem, hvis du vil.

## FORSTE ATTISKE

### Agamemnon

Tropfører. En oldgammel gut på 23.

Kort skæg, begyndende måne.

Instinkt: At styre, kontrollere, bestemme

### Menelaos

Spejder, 16. Agamemnons bror. Helens eks - i hvert fald hvis man spørger ham.

Ranglet teenager med spredte skægstubbe.

Instinkt: at lyde og føje sin bror, at gøre oprør i det skjulte.

### Idomenos

Spejder, 15. En modig, ærlig dreng.

Instinkt: At møde modstand ansigt til ansigt.

### (Store Ajax)

Spejder, 14. Spasmager og energibundt. Har taget Lille Ajax til sig.

Instinkt: At lave sjov

### (Lille Ajax)

Spejder, 10. Kaotisk tween med masser af krudt. Ser op til Store Ajax.

Instinkt: At være kåd.

## SPURVEHOGENE

En patrulje fra Første Illiske Gruppe. Omtrent på alder med Heras Gæs. Lidt bedre til det meste.

### Herakles

Jovialt muskelbundt. Patruljeleder.

Solid og muskuløs. Stor af sin alder.

Heroevne: stærkere end Akilles, men ikke helt så hurtig. Næsten usårlig.

Instinkt: at se alting som en sport.

### Odysseus

15 år. Humoristisk idemand med fødderne solidt plantet på jorden.

Fit uden at være muskuløs. Har altid sine ting i orden.

Heroevne: Får næsten lige så gode ideer som Daedalos, og har væsentligt mere snusfornuft.

Instinkt: At finde en skæv løsning.

### Helen

Tidligere medlem af Anden Attiske, og tidligere kæreste med Menelaos (i større eller mindre grad). Nu er hun virkelig meget kæreste med Paris.

Høj og smuk - alle drejer hovedet for at kigge efter hende.

Hero-evne: Alle har altid lyst til at lytte til, hvad hun siger.

Instinkt: At heppe på folk omkring sig.

### Paris

Rigtig meget kæreste med Helen. En rigtig god dreng.

Ikke så høj, og ret spinkel. Til gengæld helt vildt køn.

Hero-evne: Stort set alle kan lide Paris, også selvom han ikke udretter så meget.

Instinkt: At være højlydt begejstret.

### Kirke

Helios' barnebarn og Medeas grandkusine. Virkelig snu, og god til at få, hvad hun vil have.

Køn, men der er noget ved hende der ikke er helt rigtigt.

Hero-evne: Magi, med speciale i forvandlinger.

Instinkt: At prøve at komme til at le sidst.