

Oversigt - Struktur

Før spilstart: *Klargør for spillerne*

- **Ikke** heltens historie.
- Karakterer udskiftes
 - Må tages med videre, men kun to hvert sted.
- Nævn akt-struktur. Alle spiller helt én gang + hans epilog.
- Akt følger helten – han behøver **ikke** indgå i alle scener, men akt slutter, når han rejser.
- Konflikter behøver **ikke** at blive afsluttede i spillet.
- I spiller med åbne kort: ”essensen af”-delen af karakteren er ens for alle.
- Hvert akt er kort: hvis man vil have en konflikt i spil, skal man ikke holde på den for længe.
- Nævn opbygning af helten og rygter – forklar mekanikkerne, når de bliver relevante.

Opvarmning: Alle fortæller om en helt.

Du starter – I går **med uret** rundt.

Den, der fortalte, finder sammen med den til **højre** ud af et karakteristika ved helten.

Karakteristika noteres på heltens karakterark.

Akt 1-5

- Oplæs heltens historie
- Kort introduktion til stedet og situationen.
- Karaktererne deles ud – husk ark om de andre karakterer til helten
- Scener – brug sceneoversigt og udspil akt; husk at gøre klart, hvornår akt slutter
 - o Akt 1: De to første scener sættes af spillerne via ”første replik”
- Epilog for ikke-helt-rollerne.
 - o Begynder til højre for helten – går imod uret
- Rygter om helten. Begynd til venstre for helten – går med uret.
 - o Formuleres i 1-2 sætninger. Essentielt ord skal genbruges.
- Heltens udvikling: Helt gives til næste spiller
 - o tilføj 1-2 ting, må fjerne 1. Understregning er tilladt.

Akt 6

Heltens epilog:

- helten går på skift; fortæl om gensynet med stedet. Hvor man spillede ham.

Oversigt – Akt 1 – Gleivas

Ridderstemningen kommer i spil. Adel og intriger, samt familiestridigheder.
Heltens hjem lige før hans afrejse.

Slutning: Efter banketten, når Iliaster rejser.
Krav: Alle karakterer har budt Iliaster farvel.

Heltens pligt: Iliaster opsøger Boros for at få endelige instrukser.

Banketten: Stor afskedsfest, med hele borgen samlet – spil som underscener, men med plads til karakterspil undervejs.

- Tale: borgfruen holder velkomst/anledningstale.
- Budbringer: Døende budbringer fra Terrosir, med dårlige nyheder.
- Blasfemi: Slægten Alcelaine sammenlignes med gamle guder til præsten Severins harme.
- Første dans: Iliaster skal dele sin første dans med Elise, men en af familiens andre herrer kommer og beder om æren.
- Den uskyldige Aalis: Aalis hjælper med at servere, bliver befamlet af en grov mand, skal Iliaster forsvare hende?

De efterladtes trøst: Iliaster kommer til kapellet den sidste morgen før afrejse og finder Elise i samtale med en anden (Elise vælger, hvem og om det er aftalt eller tilfældigt.)

Egenavne:

Elestania – Heltens hjemland
Gleivas – Lenet helten stammer fra
Severin – Familiens præst
Cassandra – Familiens datter
Jean – Den yngste søm
Esren Markwaile – Iliasters væbner

Oversigt – Akt 2 – Avonvig

Lægfolk og landlig stemning. Lille samfund med ganske normale mennesker, man kan relatere til. Flodby, der har problemer med flodfolk, der underkuer dem.

Slutning: når Iliaster rejser der fra – uanset situationen med flodfolket.

Krav: Skibet er klargjort til at sejle videre; du kan melde, når det er klart. Eller det kan bruges til at holde på ham.

Modtagelsen: Byen er stimlet sammen for at tage imod helten og hans væbner.

Stalden: Stedet, hvor man mødes for at snakke hemmeligt. Isa overhører Meiron og Teni tale om, hvad de skal stille op; nu hvor flodfolket ikke kom, imens helten var der.

Prinsen på den hvide hest: Den unge pige Isa opsøger helten for at spørge ham om flodfolkets eksistens, og hvordan man kommer af med dem.

Lov og orden: Nogen har taget for sig af smuglergodset, der ikke er blevet afhentet. Han skal straffes for tyveri, men at gøre det åbenlyst vil afsløre overfor lensherrens søn, at de har det lille foretagende.

Rådslagning: Dem, der ved, at flodfolket er der, må i sidste ende inddrage autoriteterne, dvs. borgmestersønnen, visdamen og skibsmesteren. De må beslutte, om Iliaster skal informeres, hvis ikke allerede han er blevet det. Hvis ikke han involveres i udfaldet af rådslagningen, lægges resten af konflikten i stedet i epilogen.

Egenavne:

Avonvig	– Lille fiskerby
Avon	– Flod
Kelsyn	– Skibsmesteren, søger borgmesterpost
Shanno	– Viskvinden
Tomos	– Syge gamle borgmester

Oversigt – Akt 3 –Straffefangerne i Algorania

Det moralske dilemma; fornemmelsen af at man ikke kan vælge den rigtige side.

Helten møder en flok fangedrivere med deres straffefanger og skal beslutte, om han vil hjælpe straffefangerne, eller lade alt fortsætte, som det var.

Slutning: Når Iliaster rejser videre fra lejrpladsen – med eller uden slaver på slæb.

Krav: Det bliver morgen – der er lagt op til, at han overnatter i lejren, men intet holder ham tilbage.

Husk at straffefangerne godt kan forblive fanger.

NB: Der er to sæt af scener alt efter om han vælger at støtte straffefangedriverne eller straffefangerne.

En lejr i tusmørket: Iliaster ankommer til lejren og bydes velkommen af fangedriverne, der vil tilbyde ham at blive. Er han venligt stemt, er de hårde ved slaverne, ellers er de uvant forsigtige.

Grov behandling: Bern overfalder af et par fangehyrder, for at nynne muntert og skræmme dem.

Samfundets bund: Fangerne er ubehagelige mennesker, og Erin overværer Sancho tæske en anden til blods.

Fri igen: Overfalder Iliaster fangedriverne, må straffefangerne til at overveje, om det betyder deres frihed, og hvad det vil sige. Det skal blive tydeligt, at nogen af dem ikke er flinke.

Dagen derefter: Nogen skal tage ansvar for straffefangernes liv; mørke hemmeligheder skal afdækkes.

- Erin afslørres som stikker.
- Anrai anklages for at være desertør.
- Sancho føler sig nu som Iliasters slave.
- Alle frygter Bern og mener ikke, han kan sættes fri.

De uendelige vidder: Iliaster skal beslutte, om han tager fangerne med sig eller efterlader dem til en hård skæbne.

Et urimeligt lod: Fangerne må lægge en plan for, hvordan de overbeviser Iliaster om, at de er uretfærdigt behandlet, hvis de vil slippes fri
- evt. Anrai påstår at være krigsfange.

Fangernes lod: Iliaster overværer urimelig behandling af fangerne; hård straf for simple ting, der ikke er forkerte.

Skjulte øjne: Erin er stikker og aflægger rapport. Hun vælger det selv eller bliver indhentet til det.

Konfrontation: Fangerne opsøger direkte Iliaster.

Denne scene skal være spillernes ønske, det er også muligt, at de forbliver fanger.

Egenavne:

Algorania – Rige imellem Elestania og Terrosir

Sivan – Fangedriverens formand

Oversigt – Akt 4 – Soldaterne i Shajid

Der er to fjender dem fra Sharikan og afventningen. Kedsomhed og uro skal præge aktet. Soldaterne fra Elestania og dem fra Kirahs skiftes til at besidde Shajid for at have brønden, dem, der har byen, ved altid, at et angreb snart vil komme.

Slutning: Når Iliaster forlader Elestania's udpost.

Krav: Han skal enten beslutte at rejse videre for at bekæmpe Dubhán eller blive rodet ind i et slag med Sharikan.

Heltens ankomst: Helten modtages enten med jubel eller med så nedtrykt en stemning, som der altid er.

Troens fundament: Iliaster overværer Yori i sin bøn. Slutter sig til ham eller anklager for sløseri på posten.

Krigsfangen: De har en fange fra Sharikan, og de skal forsøge at få information ud af ham og bestemme hans skæbne.

Forhandlinger: Budbringer fra Sharikan ønsker at forhandle om frigivelse af krigsfangen; det afslører, hvor godt der holdes øje med byen og meddelelsen kommer igennem Gamil, hvilket skaber yderligere mistillid.

Dem der kender sorgen: En kvinde fra Kirahs har fået lov at sidde i bøn ved gravene langs dalens kant. Om hun er uskyldig, eller om hun håber på at dræbe den uforvarende Iliaster, er åbent.

Stenenes historier: Siral går som vanligt rundt og studerer stenene, og Iliaster har mulighed for at spørge ham direkte, hvorfor, siden han er af højere rang.

Det bedste forsvar...: Soldaterne i Shajid kan forsøge at overtale Iliaster til at hjælpe dem med at gå til modangreb på Sharikan, for at sikre byen.

Alternativt kan Shajid blive angrebet af Sharikan, for at tvinge Iliaster videre.

Egenavne:

- Terrosir – Stort, tørt landområde, samlet af mange små
- Kirahs – Et af de små landområder, også fjendens territorium
- Shajid – Strategisk vigtig udpost med brønd
- Hakim – Krigsfangen
- Lamya – Sørgende kvinde fra Kirahs

Oversigt – Akt 5 – Kirahs

Her vendes perspektivet og der gives et indblik i Terrosirs beboeres liv, det er et stolt folk præget af at have levet besat af Elestancias styrker.

Helten er blevet taget til fange, og der er stor uenighed om, hvordan han skal behandles og udnyttes.

Slutning: Når Iliaster kommer derfra

Krav: Enten skal Sharikan lade ham gå, eller også må hans venner komme og redde ham; det sidste er du herre over, med mindre Iliaster selv går til modangreb.

Aften i lejren: Alle andre end Kahleel sidder omkring bålene og deler historier og er nysgerrige efter, hvem helten er, og hvad der sker.

Sheikens planer: Sheik Kahleel sætter et møde med helten op for at forhandle og lægge planer. Eventuelt dem Kahleel måtte ville invitere med.

Et ungt hjerte: Faris opsøger helten for at lære mere om ham og vise sit mod. Det her er muligheden for at have et ikke fjendtligt møde.

Et elskende par: Wasim opsøger Iliaster for at sætte ham på plads, og opdager samtidig Tarana, Atiyas tjenestepige; og kan blive ledt på sporet af Ilkin og Atiyas forhold.

Træningsduel: Som gæst kan Iliaster udfordres til duel af hvem som helst, som en træningskamp, der kunne gå over gevind.

Endelige udfald: Uanset hvad sheiken mener, har han ikke ret til at træffe beslutningen på egen hånd. Det vil derfor være nødvendigt at foretage en rådslagning, under hvilken fangens skæbne beslattes.

Egenavne:

- Terrosir – Stort, tørt landområde, samlet af mange små
- Kirahs – Et af de små landområder, også fjendens territorium
- Ilkin – Atiyas elsker og Wasims ven
- Tarana – Atiyas tjenestepige

Kahleel

Atiya

Elise Benisandre

Ellarine Alcelaine

Boros Alcelaine

Hadrian Alcelaine

Teni

Meiron

Faris

Wasim

Isa

Padrig

Erin

Sancho

Bern

Anrai

Benjan

Gamil

Yori

Siral