

Heltens Skygge



Indhold

Indledende beskrivelse	1
<i>Heltens Skygge – en kort gennemgang.....</i>	<i>2</i>
<i>Historien kort fortalt.....</i>	<i>4</i>
<i>Scenariets opbygning.....</i>	<i>6</i>
<i>Karakterer og bipersoner.....</i>	<i>7</i>
<i>Regler.....</i>	<i>12</i>
Akt 1 – Elestania.....	13
<i>Stedet</i>	
<i>Situationen</i>	
<i>Karaktererne</i>	
<i>Bipersoner</i>	
<i>Scener</i>	
Akt 2 – Avonvig.....	21
Akt 3 – Algorania.....	30
Akt 4 – Shajid.....	38
Akt 5 – Kirahs.....	45
Akt 6 – Heltens epilog.....	53

Velkommen til *Heltens skygge!*

Det er et scenarie om alt andet end helten, selvom han optræder igennem hele scenariet og er en karakter, der spilles. Denne historie handler om, hvordan helten påvirker sin omverden ved blot få øjeblikkes kontakt, og hvordan den ligeledes påvirker ham.

Selvom heltens legende også er med, er det ikke noget, I kommer til at spille – den havde måske nok indflydelse på verden, men det vigtige her er alle de små dele, som man ellers ikke hører om, fordi de kun påvirkede de enkelte – i hvor høj en grad det så fandt sted.

Dette er en historie om, hvordan kun få øjeblikkes kontakt med en fremmed kan påvirke én resten af ens liv, på godt og ondt. Eller hvordan selv den mest berømte person kan være helt ligegyldig for en menigmand.

Dette fortæller historien om alle de andre, dem man møder og glemmer igen, og dem man møder et øjeblik og husker for altid.

Dette er birollernes historie, der skal minde spilleren om, at hver gang man møder en på gaden har de en historie og et liv – der er ingen NPC'er i den virkelige verden.

Kolofon:

Tekst: Louise Floor Frellsen.

Blandt illustrationer: Morten Havmøller Laursen og Christian Dahl-Petersen, en særlig tak for at træde til med så kort varsel.

Tak til Anne Floor Eriksen, Mads Bo Frellsen og Anders Floor Frellsen for hjælp med korrekturlæsning, alt det praktiske og generel overbærenhed.

Tak til spiltesterne Johanne Arbirk Wenstrup, Anders Floor Frellsen, Jonathan Arbirk Wenstrup, Peter Buch Mortensen og Jakob Schilling for at sætte en halv nat af og for alle deres værdifulde kommentarer.

Og tak til alle de helte, der har lært mig verden at kende – selvom de ikke ved, hvor meget jeg værdsætter dem.

Spørgsmål og kommentarer modtages gladeligt på: louise.floor@frellsen.net

Heltens Skygge

Kort synopsis:

Heltens skygge er scenariet om en helts møde med den almindelige verden – og dette mødes konsekvenser. Det handler om alle de små stop, han gør undervejs på sin ridderfærd, som man normalt ikke ville tillægge nogen betydning. Helten er ikke i fokus, men dannes ud fra din og dine spilleres syn på, hvad en helt er, imens det er de personer, han møder, deres verden og deres problemer, der holdes i fokus. Der er tale om en verden med et let lag af fantasy, fordi dette gør det let at have en klichéfyldt helt.

Scenariet er inddelt i 6 dele. De fem første er steder, helten besøger. Efter hvert af disse skal I sammen skabe en epiløg for stedet og vurdere, hvordan besøget af denne helt har påvirket det – hvis de overhovedet husker det, og hvordan det har påvirket verdens blik på helten. Det sidste er en epiløg for helten, hvor han vender hjem igen, og man overvejer, hvad der blev af ham.

Alle får nye karakterer ved hver del. Helten går på skift imellem spillerne og forandres undervejs på baggrund af det, I har spillet.

Temaer:

Scenariet handler om, hvordan enhver person kan påvirke andre, selv ved kort kontakt med dem. Hvordan der er personer, man kun kender for en dag, men alligevel husker for hele livet – eller hvordan andre kan være ligegyldige for en og blive glemt på et øjeblik.

Dette vises igennem heltens møde med sin omverden og refleksionen over, hvordan mødet påvirkede de helt

almindelige folk, hvis hverdag han forstyrrede, og over hvordan de påvirkede ham.

Der er mange forskellige måder at blive påvirket af andre, og meget forskellige grader af bevidsthed om, at det sker. Derfor har hvert nyt sted en ny vinkel på det ved at have varierende grad af kendskab og forskellig holdning til helten.

Meta:

Scenariet har to historier, som I følger: den I spiller og heltens historie, som bliver fortalt undervejs. Derudover er der et tema, som jeg har brugt forskellige virkemidler til at få frem. Når jeg forklarer disse virkemidler så vel som tanker om scenariet, står det i *kursiv*.

Strukturen:

Hvert sted følger en standardiseret struktur for de fem første akter:

Der læses en lille tekst om den del af heltens liv, man normalt ville gide lytte til – hans eventyr. Du introducerer stedet, og spillerne får deres karakterer. I tager stilling til, hvem helten er i forhold til stedet. I giver jer i kast med at spille scener – der vil til hvert akt være en række forslag til scener, der kredser om stedets konflikt, der intet har med helten at gøre. I vælger og vrager frit imellem scenerne, og jeg opfordrer til, at I selv fylder på med lige, det I føler passer bedst. Et akt slutter, når helten rejser videre – enten på eget initiativ, eller fordi han bliver tvunget; der er ingen lovning på forløsning i stedets historie. I diskuterer da heltens eftermæle og bliver enige om de rygter, han har fået skabt sig det sted, han netop har besøgt – disse bruges til at vurdere, hvordan det næste sted ser ham. Den, der skal have helten i den næste runde, vurderer, hvad I netop har lært om helten og tilføjer dette til karakteren.

Hvad er en helt?

I giver helterollen træk, som I forbinder med en helt, men de kan omformes og fortolkes på mange måder. Det der gør, at Iliaster Alcelaine huskes som en helt, får I udleveret som mellemtekster. Hvis han viser sig at være et arrogant røvhul, når han ikke er ude og dræbe drager og redde verden, er det i orden. Det er op til jer at finde ud af, *hvem* han er, imens det er givet, *hvad* han er.

Helten:

Helten er en drivkraft i scenariet, mere end han er en karakter. Han begynder med at være et blankt ark, en titel og et navn. Igennem en opvarmningsøvelse sporer I jer ind på, hvad I mener, en helt er, og føjer det til arket, i de dertil egnede kategorier.

Det, der gør ham til en kendt helt, bliver fortalt som små pauser i spillet, men det er kun til at give en fornemmelse af, at han kan noget. Når en person har spillet helten, skal den, der modtager ham i næste akt fjerne og tilføje punkter på karakterarket, og det er den rettede version, han spilles ud fra det næste sted. Der vil være træk, som går igen og giver konsistens, men der er ingen krav til, at den næste spiller i rækken ikke må revurdere og omforme ham i sin spillemåde.

Heltens epilog skrives som en afrunding på scenariet, men indtil da er han *ikke* i centrum, pas på, det er meget let at forledes til at lade det handle om ham.

Mekanikker:

Heltens skygge handler ikke om heltegerninger, og derfor forventes det ikke, at der er store mængder kamp – helten kan naturligvis ikke dø før i sin egen epilog, imens andre karakterer godt kan. Der er et simpelt lille kampsystem til, hvis det skulle blive nødvendigt, men i kampe på liv og død vil helten altid vinde. Systemet kan også bruges til at træffe andre store beslutninger; se side 12

Hvordan heltens omverden opfatter ham undersøges via en rygtemekanik, hvor de spillere, der ikke netop spillede helten, hver formulerer et rygte, som siden er blevet fortalt om helten. Et hovedelement skal gå igen fra et rygte til det næste; se side 12

Helten selv former I undervejs. Det første gives i en opvarmning, før scenariet for alvor går i gang. Herefter skal I, hver gang helten forlader et sted, vurdere, hvilke træk der skal

Heltens historie:

Kongens bror – Dubhán- var misundelig på kongemagten og gjorde oprør, men blev fordrevet. Nu har han erklæret sig herre over et tørt og goldt land og har fortørnet ladet et magisk våben fremstille, der kan gøre resten af verden lige så trist og ubeboelig som hævn. For at kunne besejre ham må Iliaster have fat i et magisk sværd, hvori kvinden, som den onde Dubhán elsker, er fanget. For at slippe hendes kræfter fri må han imidlertid kende de rette ord, dem finder han aldrig, men hans forræderiske ven udtaler dem, før han falder for Iliasters klinger. Han rejser igennem et fjendtligt land, hvor Dubhán hersker for endelig at nå frem til den onde tyran, som han besejrer. Han finder dog aldrig det magiske våben, kun en låst dør, som han vælger at sikre, aldrig vil blive åbnet.

bortfalde, og hvilke ny der er kommet til; se side 8

Steder og karakterer:

Scenariet begynder i heltens trygge hjem lige før hans afrejse ved afskeden med hans familie. Derefter bevæger han sig til en lille fiskerby, der trues af mærkelige væsner, der holder sig på afstand, imens den farlige helt er der, men vil være desto vredere, når han forsvinder. Siden hen løber han på en gruppe straffefangehyrder, der er ved at drive deres varer til markedet, men om han vil slippe disse kriminelle fri eller ej, er op til ham. Endelig når han frem til sitlands soldater på fjendes territorium, og ser, hvilken hverdag de har kæmpet med, førend han bliver fanget af fjenden, der nu pludselig har en fordel i kampen, men ikke indbyrdes er enige om, hvordan den skal håndteres.

Til slut når helten har reddet dagen, skal han jo så rejse hjem igen. Her får han lov til at gense de steder, han passerede på udrejsen, som nu har nye betragtninger om, hvem han er. Til sidst må I finde ud af, hvilken en hverdag en sådan helt kan finde efter sin ridderfærd.

Der er 16 karakterer ud over helten. Jeg har givet et forslag til, hvordan du kan fordele dem imellem dine spillere, men det står dig frit for at vurdere det i situationen, når du har en fornemmelse af, hvem der vil have det sjovest med hvad.

Historien kort fortalt

Scenariet er inddelt i 6 akter, som kort er beskrevet herunder. Hver del kan ses som en separat historie; det, du her læser, er en introduktion til, hvordan scenariet køres som helhed, men hvert af akterne er ellers beskrevet for sig.

Hjemstavn

~ dem der formede en:

Denne del fortæller, hvor helten kommer fra, og hvem han var, før han blev til den kendte helt.

Det handler om familiefejder, forventninger og motivationer. Det, der spilles, er forberedelser og afsked.

Fiskerbyen

~ De oversete man lever af, og hvis liv man former:

Det er en lille by i heltens eget land. Han kommer dertil, fordi han skal bruge et skib til at sejle op ad floden. Byen er truet af flodfolk, der besværer byen, men ikke standser heltens videre rejse. Landsbyens folk har slået en handel af med flodfolket, det tillader dem at leve videre, men koster dem ofre. Imens helten er til stede, holder flodfolket sig væk, men når han rejser, vil de være vrede og føle sig forrådt. Heltens tilstedeværelse er altså både en hjælp og et problem.

Straffefanger og fangedrivere

~ Dem man burde påvirke:

Helten har bevæget sig ind i landet imellem sit og fjendens – et sted, hvor begge konfliktens sider er foragtet og udnyttet. Hans gang er død, og han må fortsætte til fods, men han møder en lejr med straffefanger og deres vogtere, der er ved at drive dem til kysten, hvor de kan sælges som arbejdskraft. Helten skal tage stilling til, om han vil blande sig i disse menneskers levevis og hvorledes. Hjælper han fangerne, må han til at bestemme deres

skæbne, iblandt dem er både uskyldige og forbrydere, og ingen af dem vil kunne klare at blive efterladt, hvor de er.

Ruinbyen Shajid

~ De fremmede venner:

Helten er ikke den første, der kommer til fjendelandet, Terrosir. Der er mange soldater, der længe har ført krig for at åbne vejen til deres sande fjende. De har lidt længe under en fremmed sol, og holdningerne til fjenden er blandet. Iliaster ankommer såret til resterne af en lille by, som kun har betydning, fordi den har en vandkilde – hans allierede og hans fjender kæmper konstant om byen, og der sker aldrig en udskiftning uden, at lig bliver ladet tilbage.

Stammen Kirahs' land

~ Dem man forandrer, og ignorerer:

Helten bliver taget til fange af en forsvarsstyrke, der længe har ligget i krig med heltens soldater. De har en fjende at bekæmpe samtidig med interne stridigheder om magten. Heltens komme kan være deres redning, hvis de forstår at udnytte ham, men det er ikke klart for dem, om det bedste vil være at henrette ham for at påvirke de to fronters moral, eller om de skal forsøge at benytte ham til forhandlinger.

Afslutningen:

Handler om, hvordan helten efter at have reddet verden må vende hjem igen. Dette er heltens mulighed for at se konsekvenserne for de normale mennesker i verden og for at reflektere over, hvordan det hele har påvirket ham.

Tiden:

Dette er et langt scenarie, og det er ikke blevet kortet ned for at opretholde systemet med, at alle spiller helten en gang.

For at det ikke skal blive ulideligt langt, er det derfor vigtigt, at du pacer scenariet, imens I spiller. Akterne behøver ikke at være lige lange, brug tid på det, der fungerer for jeres gruppe og skynd jer videre, når noget ikke klikker. Det er vigtigt, at I husker, at I ikke behøver at afslutte konflikterne, men kan afrunde i epilogerne.

Scenariet er også langt at læse, og det beklager jeg, men tag det for, hvad det er, et oplæg der skal give dig ideer og en fornemmelse af hvert sted, brug de ting, du synes er vigtige og gå let forbi resten.

Som vedlæg haves et oversigtsark for scenerne i hvert akt, navne på fremtrædende personer og generelt, hvad der er godt at huske spillerne på før spilstart; forhåbentligt letter det læsepresset lidt.

Scenariets opbygning

Der begyndes med en introduktion af scenariet og en opvarmningsøvelse, der er med til at definere helten.

De fem første akter køres derefter med samme struktur. En runde er som følger:

1. **Heltens historie:** En del af den legende, der ikke spilles, læses op. Dette er bindeleddet, der kobler de enkelte akter sammen. Den skulle samtidig gerne give lidt en fornemmelse af, hvem helten er.
2. **Introduktion:** Stedet, hvor aktet foregår, introduceres. Dette involverer en beskrivelse af stedet og dets konflikter, samt hvad dets holdning til helten er. Det kan være en fordel også at nævne de personer, der kommer til at spille en rolle på stedet – især karaktererne.
3. **Karaktererne:** Helten og de karakterer, der hører til stedet deles ud og læses igennem.
4. **Scenerne:** Hvert akt er bygget op omkring en række scener, der har til mål at afdække stedet konflikt og om muligt at få den løst eller eskaleret. I aktbeskrivelsen er angivet en række scener, der gerne skulle kunne gøre dette, men jeg opfordre til, at du tilføjer scener, hvis du føler, at de ville passe godt ind, og at du lader spillerne gøre det samme. Hvis der er en samtale eller en konfrontation, som det synes at kunne være sjov at spille, bør I gøre det.
5. **Epilog:** Når den sidste scene er udspillet, og aktet skal afsluttes, fortæller hver spiller en epilog for sin karakter. Denne skal indeholde en beskrivelse af,

hvorledes han er blevet påvirket af mødet med helten, og hvordan hans liv videre vil forme sig. Det behøver ikke at være resten af hans livshistorie. Det vigtige er, at det klargøres, at hans eksistens ikke ophører, idet helten forsvinder ud af hans liv.

6. **Omdømme:** I skal nu foretage en vurdering af, hvordan opfattelsen af helten er blevet ændret. I skiftes til at lave og omforme rygter om helten, som så bringes videre til det næste sted, førend helten ankommer dér.
7. **Heltens udvikling:** Når epilogerne og rygterne er fortalt, skal der tages stilling til, hvordan helten er blevet påvirket af dette sted. Det er primært den, der modtager helten og skal spille ham i det næste akt, der skal gøre dette på baggrund af det, I lige har spillet, men den, der spillede helten, må også gerne byde ind. Punkter på heltens ark tilføjes og fjernes i overensstemmelse med beskrivelsen på side 8.

Det sidste akt forgår anderledes, da det hele er dedikeret til punkt 6 for helten, nemlig hans epilog. Aktet går alle de foregående steder igennem baglæns; her har han så mulighed for at se effekterne, af det han har gjort og følge op på det om nødvendigt. I sidste ende kommer han hjem og skal til at finde en normal hverdag efter at have været ude og redde verden.

Karaktererne og bipersoner:

Alle spillere får en ny karakter i begyndelsen af hvert af de første fem akter. Herunder er kort nævnt, hvem karaktererne i hvert af akterne er, og der er givet et forslag til, hvordan man uddeler dem. Fordelingen er valgt efter en alsidighed i rollerne, så man forhåbentligt aldrig føler, at man spiller to ens. Den fordeling, jeg foreslår, er lavet ved, at der med romertal er angivet, hvilket akt karakteren tilhører, og at hver karakterserie er identificeret ved, hvilket tegn der er brugt til at indramme dette romertal – det skulle gerne være let at ignorere, hvis du ikke bryder dig om mit forslag til fordelingen.

Hvis du ikke synes om denne fordeling til dine spillere, er det fint, men det er vigtigt, at alle kommer til at spille helten én gang.

Skulle en af karaktererne blive sat ud af spillet, kan du give den tilhørende spiller retten til at overtage en af dine bipersoner. Der er ikke så mange (navngivne) at tage af, og de vil ikke være meget uddybede, men der er nogle, der er oplagte kandidater til at blive gjort til aktører i enhver af konflikterne.

Hvis en spiller synes, det er passende, og det kan forklares i historiens kontekst, må han gerne lade en karakter fra et tidligere akt dukke op i et af de senere. Naturligvis kan han i

Opvarmning:

Som opvarmningsøvelse skal I efter tur fortælle om en helt efter eget valg. I må opdigte personen, fortælle om en gammel myte, et eventyr eller sågar en videnskabsmand, som I mener er noget helt særligt.

Det går med uret rundt, hvem der fortæller, og den til højre for den, der lige fortalte skal (med hjælp fra de andre) beslutte et karakteristika fra helten, og det bliver så skrevet på heltens karakterark.

- Simba: Da hans fortid indhenter ham og han indser at man har brug for ham vender han hjem og gør det rette.
- Disneys Aladdin: overholder sit løfte og giver afkald på et ønske for at slippe Genie fri
- Odysseys: snu, ihærdig
- Sturm (dragon lance): overholder sit æreskodeks

enhver scene ikke have mere end én karakter med, og han må ikke have mere end to karakterer i et akt.

Helten:

Iliaster er et pseudostatisk element i dette scenarie, hvor der ellers kommer nye karakterer i hvert akt, går han igen. Helten er til at begynde med ment som en utrolig stereotyp karakter. Han er det, I bestemmer, en helt er. Efterhånden som han bliver spillet, og I får en fornemmelse af ham, kan I så ud- og omforme ham.

Det er intentionen, at han i løbet af scenariet primært bliver brugt som katalysator for konflikterne. Han vil derfor ofte blive inddraget i hvert steds plot, men ikke nødvendigvis være hovedaktør. Dette er en af årsagerne til, at han går på tur. En anden er, at han er langt mere magtfuld end de andre spillere, om

han vil det, og at denne egenskab også bør spredes ud.

Pas på! Det er let at blive forledet til at tro, at helten er hovedpersonen og skal være i centrum. Det er ikke meningen.

Navne:

Dette er et scenarie med utroligt mange karakterer, og derfor også forfærdeligt mange navne. Derfor er der vedlagt navneskilte. De udleveres som klistermærker, og der er et lille foldet stykke pap med til hver spiller, så man valgfrit kan klistre det derpå eller på sin trøje. Navneskiltene har også markering af, hvilket akt de hører til i med den tilhørende ramme til identifikation af spilleren.

Heltens karakterark er et navn og en titel samt en række kategorier, i hvilke I kan fylde karakteristika for ham.

Kategorierne og eksempler:

Egenskaber	Stærk, karismatisk, modig
Idealer	Ære, generøsitet, kompromisløshed
Vaner	Vil altid hjælpe en kvinde i nød, vil aldrig slå et barn
Svagheder	Naiv, håbløs romantiker, stoler for meget på det gode i andre

I får fyldt i kategorierne til at begynde med under opvarmningen, og der vil blive ændret på det undervejs, når der skiftes akt.

Hver gang et akt slutes, skal den, der spiller helten næste gang tilføje 1-2 ting og må fjerne 1 – dette gøres på baggrund af det, der lige er blevet spillet. I stedet for en af tilføjelserne, må man understrege et af de allerede eksisterende træk, og dette kan så ikke længere fjernes.






Der må ikke være mere end 4 punkter i hver kategori, ønsker man noget nyt ind i en af dem, må man altså fjerne noget, der allerede står der.

Helten får også udleveret et ark med information om det sted, han kommer til og personerne der, der vil være få detaljer til forskel fra det, de andre ved, men det er ikke en baggrundshistorie for helten.






På arket er der dertil et spørgsmål til, hvordan helten ser ud, som følge af det, der er sket med ham i hans historie. Han rejser igennem den halve verden, og hvis ikke han gør en indsats for at opretholde sin facade, er det sandsynligt, at han begynder at se laset ud undervejs.

Yderligere vil der til sidst vær en ramme, hvor helten skal tage stilling til, hvordan han ville have haft det, havde han kendt til konsekvenserne af sine handlinger, på det sted han befinder sig, her er det meningen, han kan tage en note eller to til brug under det sidste afsluttende akt, hvor heltens epilog skal skrives, og han faktisk kommer tilbage og ser, hvad der er sket med det sted, han en gang besøgte.






I Hjemstavn: Karaktererne er beskrevet fra heltens synspunkt, hvormed de på sin vis ved mere om heltens væremåde, end han selv gør, hvorved de i højere grad får mulighed for at forme indtrykket af ham.

	Boros Alcealine	Faderen	Med primær interesse i sin førstefødte, heltens storebror på grund af tabet af sin første kone og et pligtvungent forhold til sin anden kone, Iliasters mor.
	Elise Benisandre	Den trolovede	Valgt ved arrangeret ægteskab, kender knapt nok helten, men er opdraget til at elske og ære ham alligevel, men det er den ældre bror, der vækker hendes interesse.
	Ellarine Alcelaine	Moderen	Anden kone, mor til helten og hans to søskende, pylrer om dem i en ekstrem grad. Hun er en gudfrygtig kvinde. Hun er splittet imellem at ønske sin søns ære og hans sikkerhed.
	Hadrian Alcelaine	Storebror	Førstefødte og arving, men misundelig på heltens mulighed for at rejse og gøre store ting.
	Iliaster Alcelaine	Helten	






II Fiskerbyen: Karaktererne er skrevet i førsteperson, da dette er historiens mest jævne folk, der i mindst grad tænker over, at der er en større verden derude.

	Padrig	Borgmester-sønnen	Søn af byens leder; borgmesteren selv er gammel og svagelig, og det har gjort hans søn ansvarlig for mange ting i en ung alder.
	Meiron	Storebror	En af de seje drenge, han blev i sin tid udvalgt til at tjene som kongens soldat, men blev sendt tilbage til byen for at fungere som ordensmagt, men dér kender de ham jo bare som en knægt. Han lytter til sin søster Isa, og fortæller Teni om flodfolket.
	Iliaster	Helten	
	Isa	Lillesøster	En pige der ofte søger ensomhed, fordi hendes drømmeri og glæder ved myter – inklusiv flodfolket – gør hende til et mål for de andre børns drillerier. Hun spionerer på de andre og er modig, som kun de udstødte kan være det.
	Teni	Forhandler	En drenget pige, der har det fint med at vokse op og leve i en ubetydelig by og er klar til at forhandle selv med flodfolket fra myter for at forsvare sit hjem.


III Straffefangerne: Karaktererne er skrevet i andenperson, fordi du både er personen, de var før, de blev fanget (altså den person og det liv, der er gået tabt), og du er den person, omstændig-hederne har tvunget dem til at blive, men som man heller ikke helt har accepteret at være.

	Erin	Fange- hyrde, stikker, Stofaf- hænging	Arbejder sammen med slavehandlerne, men befinder sig forklædt iblandt slaverne. Er til stede for at holde øje med risiko for oprør og dets lige. Er i problemer såfremt det afsløres – især hvis helten fordømmer straffefangevogterne. Stofmisburger.
	Sancho	Gadedren g, morder, oprører	Er en tyvagtig morder, der er blevet taget, og ifølge loven, derfor kan sælges på markedet for straffefanger. Imidlertid er dette en person, der vurderer sin frihed højere end livet og derfor går i spidsen for flugtforsøg og dets lige.
	Bern	Psycho	Denne mand er egentlig normal, han er uskyldig og er blevet fanget af forbryderjægerne. Han frygter de kriminelle, han er omgivet af og lader som om han er sindssyg for at skræmme dem. Han kunne aldrig finde på at dræbe.
	Iliaster	Helten	
	Anrai	Forræder	Er oprindeligt en soldat af heltens allierede, men er blevet dømt til døden for forræderi; mænd, der kalder sig hans venner, fik ham solgt til fangetæmmere frem for henrettet.

IV Ruinbyen Shajid: Karaktererne er skrevet i tredje person og er opbygget omkring rygterne, som deres soldaterkammerater fortæller om dem. Dette er for at vise den afstand og det begrænsede kendskab, der er imellem disse mænd, der trods alt kæmper for livet side om side.

	Siral	Veteran	Gammel, nedslidt, enøjet mand. For svagelig til rigtig at være bevendt i krigszonen. Han opfører sig besynderligt, stirrer på alle vægge og gør de andre utrygge.
	Iliaster	Helten	
	Benjan	Senior- sergeant	En venlig mand, der er så munter og letsindig, at det er svært at forstå, at han nogen sinde har været i krig, selv når han står midt i den. De fleste af hans mænd respekterer ham og værdsætter, at han på en eller anden måde skaffer dem goder.
	Yori	Troende	Ung mand, der hader livet som soldat, fordi han ikke kan udholde de andres grove væremåde. Han søger tilflugt i troen, som de andre har glemt, og har besluttet at forsøge at gøre dem til bedre mennesker en af gangen.
	Gamil	Terro- sianer	Ung mand der føler sig som en Elestanier og gerne vil tjene riget, men som de andre mistror, fordi hans forældre kom fra Terrosir, før de flyttede til Elestania. Idoliserer helten.

V Fjendelandet Kirahs: *Karaktererne er skrevet ud fra et af de andre af stedets personers synspunkt, fordi man i Kirahs mener, at det er umuligt at få sandheden om en person fra ham selv.*

	Iliaster	Helten	
	Atiya	Sheikens datter	Lægger i krigstid sine kvindelige pligter til side og tager i stedet sin brors plads som hærfører – og hun gør det godt. Hun forstår sig dog ikke på diplomati og kompromiser og er fjendtlig overfor helten.
	Faris	Sheikens søn	Den unge Faris er blot et barn, han er ikke stor nok til at påtage sig pligterne som sheikens søn, men vokser hurtigt under krigen. Han forstår dog ikke, hvorfor de søger sejr frem for fred, og er venligt stemt overfor helten.
	Wasim	Bedste soldat	Den bedste soldat i Kirahs – er god på slagmarken, men er ikke ledermateriale, men ved det ikke selv. Han sigter efter at gifte sig med Atiya og skille sig af med Faris for at blive sheik.
	Khaleel	Sheiken	Er en snu og fornuftig mand, men han er ingen stor kriger. Han er en fremragende leder i fredstid, men ensom under krigen, hvor de fleste ikke finder ham handlekraftig nok.

Alle karaktererne er opbygget med titel, en introduktion til, hvordan den skal læses i de tilfælde, hvor der er taget en atypisk vinkel og så beskrivelsen. Dertil haves så en side med essensen af hver af karaktererne. Det er en opsummering af hvem personen er, og det er den samme beskrivelse, der findes i alle karaktererne. Dette vil sige,

at alle spillere læser den samme opsummering, og dermed at der bliver spillet med åbne kort. Spillerne kender hemmeligheder, som karaktererne ikke kender til, fordi min erfaring er, at det gør det lettere at spille personbåret drama. Spilleren, der har Iliaster, får også en kopi af dette ark; i nogle akter vil der være en smule yderligere information, som er nødvendig for ham. Hertil er der spørgsmålet til hans udseende og plads til noter om hans reaktion på konsekvenserne af hans handlinger.

Reglerne

Epilog:

Når slutningen af et akt nås, er det tid til at høre, hvad der videre sker med karaktererne. Selvom der er lagt op til et plot undervej i hvert akt, som egentlig godt kunne færdiggøres, behøver det hele ikke spilles. Hvis helten forlader stedet, går man over til epilogen.

Her begynder personen til højre for helten med at fortælle, hvad der sker med hans karakter. Det behøver ikke at være langt og slet ikke at være resten af hans liv men nok til, at det er klart, at han stadig eksisterer, efter helten har forladt stedet, og gerne så man får en fornemmelse af en afslutning på hans konflikt – eller at der slet ikke er en sådan afslutning. Herefter går man imod uret rundt om bordet, og alle spillere laver deres karakterers epilog.

Rygter:

For at simulere, at den måde helten behandler verden på, også vil påvirke verdens holdning til ham, er der lavet et rygtesystem.

Når helten forlader et sted, skal de spillere, der ikke havde helten hver formulere et rygte på en enkelt sætning eller to om helten, som vedkommendes karakter har været skyld i. Den person, der sidder til venstre for ham, der spillede helten i den forgangne runde, begynder, derefter går man med uret rundt, og den næste i række fortæller et rygte, hvori noget fra den foregående indgår; det må være stilen eller bare et enkelt centralt ord – men ikke bare et bindeord eller noget i den stil.

Som spilleleder har du ret til at tilføje endnu et rygte på vegne af alle dine bipersoner – dette rygte er ikke bundet af de andre regler.

Rygterne bruges til at vurdere, hvordan der bliver taget imod helten det næste sted og dermed, hvordan du skal håndtere dine bipersoner. Dertil er det en god måde at lade alle spillerne tage del i udformningen af helten.

Regler for kamp og store valg:

Helten skal bruges igennem hele scenariet og må derfor ikke dø. Han kan godt blive såret om nødvendigt, men i forhold til de andre karakterer vil han også være så meget dygtigere, at ved en konfrontation vil det altid være ham, der vinder.

Andre karakterer kan godt dø. Udfald af den slags situationer bestemmes via en vægtet sandsynlighed. Du har en pose med 10 perler, 5 i hver sin farve. Du udleverer to perler til hver spiller, I beslutter hvilket udfald hver farve repræsenterer og lader så posen gå rundt om bordet. Hver spiller lægger en perle i, og du udpeger karakteren, der skal trække en tilfældig perle og afgøre situationen.

Systemet kan udnyttes til alle større valg, det kan være en kamp, eller det kan være om flodfolket overhovedet eksisterer. Vent med at introducere systemet til det bliver relevant i spillet.

Det var en gammelkendt historie, som blev fortalt i mange versioner, at den ædle Kong Émeric af Elestania's yngre bror forsøgte at rane hans krone. Med æreløse mænd, der lod sig overtale af tomme løfter og tanken om guld og titler, begyndte han et oprør, der plagede det skønne Elestania. Men Kong Émeric slog oprøret ned og genoprettede fred. Han var en nådig mand, og frem for at henrette sin bror sendte han ham i eksil. I lang tid blomstrede Elestania i fred.

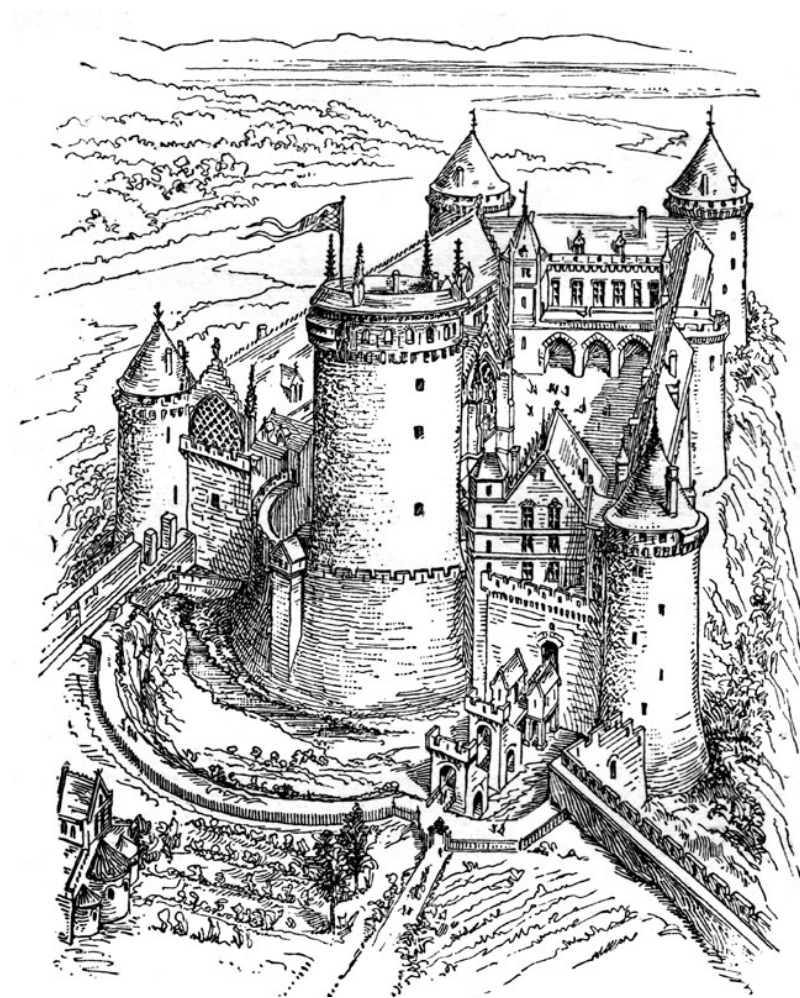
Men så skete det, at man hørte ord fra det fjerne rige Terrosir, at kongens bror under navnet Dubhán havde lagt hele dette solens udtørrede land under sig. Men det var ikke nok for ham, for Terrosir er et tørt land under en brændende sol, og hans misundelse ledte til, at tyrannen Dubhán lod et magisk våben fremstille. Efter sigende var det så grusomt, at det kunne forvandle hele Elestania til et sted så goldt og øde som Terrosir.

Kong Émeric betroede derfor sin mægtigste fyrste Lord Alcelaine at redde riget fra denne trussel, og han pålagde sin anden søn den lyse Iliaster at gå med familiens navn og løse denne opgave.

Men før Iliaster kunne drage ud og rede verden fra den grusomme Dubhán, måtte han først tage afsked med den eneste verden, han kendte.

Akt 1

GOLTVAS I ELESTANIA



- Dem der formede én

ELESTANIA

Elestania er et smukt rige, de nydelige former er klædt i et tæppe af grønt græs og vildtvoksende træer, buske og blomster, der pynter i foråret og giver frugt i efteråret. Det er naturligvis kun de steder, hvor det ikke er mønstret med de bølgende marker, og hvor bjergsiderne ikke er kronet med druerne. Hvor floderne ikke klukker igennem dalene, og hvor der ikke nænsomt er strøet byer ud i landskabet.

Elestania er et stort rige med mange mennesker, og nogen nyder livet mere end andre, men ingen kan benægte, at de har grobund for noget godt.

Alcelaines er rigets største len. Herren regerer over mange riddere og utallige bønder, som er ganske tilfredse med styret. Skatter bliver betalt til gengæld for tryghed og beskyttelse.

Fra deres hovedsæde i Gleivas holder de ædle mænd og kvinder styr på livets gang i deres område. Sikrer, at folket behandles rimeligt, og at der bliver dømt retfærdigt i deres stridigheder og problemer.

Borgen tårner fra toppen af Gleivas over de nærliggende områder, og det siges, at havde man godt nok syn, kunne man se over hele lenet fra det højeste tårn. Som en ensom ridder, står den altid vagt og skuer mod horisonten klar til at komme høj som lav til undsætning. Som en dekorativ rustning bag tronen pryder den landskabet. Som en streng dommer betragter den koldt enhver, der vover sig nær. Omkring den de trofaste, der giver den magt, som den lover magt til majestæten. En by breder sig om Gleivas' fod, og når de grønne vidder skjules af mørket, er Gleivas månen omringet af stjernerne under den.

Dette første akt handler om heltens verden. Det er her, der fægtes med store ord, skarpe sværd og søde hemmeligheder. Trods scenariet ikke skal handle om heltens eventyr, kommer han fra en verden, der har forsøgt at gøre ham til den kliché, han siden blev husket som. Dette er stedet, hvor ridder-stemning godt må skinne igennem.

**Husk helten er ikke i centrum!
Det vigtige her er, hvordan de andre
har det med, at han rejser fra dem,
eller at de ikke får lov til at rejse.**

Situationen:

Kong Émeric's bror var troet borte, gal af misundelse over sin brors rige og lykke gjorde han et desperat forsøg på at myrde sin bror og tage tronen. Den nådige Émeric ville ikke henrette sin egen bror og lod ham i stedet landsforvise. Mange år passerede, og Elestania kendte fred. Men regentens bror er nu atter dukket op og har erklæret sig selv hersker over Terrosir under navnet Dubhán; men for den forrykte mand er selv det ikke nok. Han vil have sin hævn og har derfor med mørk magi fremskaffet et våben, der kan lægge det smukke og frodige Elestania endnu mere goldt – endsige ubeboeligt – end det tørre Terrosir.

Kong Émeric nægter at opgive sit land til denne tyran, der kun har bragt elendighed med sig til det fjerne Terrosir, men ej heller vil han lade sit folk knuge af frygtens kolde greb. Han vil dog ikke forlade sit elskede rige, så længe som det tager at komme til Terrosir, og hans sønner er ikke store nok til at rejse ud på hans vegne. I stedet har han ladet æren overgå til den trofaste Lord Alcelaines yngste søn den noble Iliaster.

Iliaster har sværet, at han ikke vil vende hjem foruden sejr, omend man siger, at Dubhán sammen med navnet tog sig uovervindelig. Iliaster bereder sig derfor på at forlade sit hjem for sidste gang kendt som den yngste af slægten Alcelaine, for enten vil han vende tilbage, som helten der reddede Elestania, eller også vil han slet ikke vende hjem.

I Alcelains borg Gleivas gør man klar til at tage afsked med sønnen. Herskaber fra nær og fjern er inviteret dertil for at ære ham, og en stor banket afholdes aftenen før hans afrejse. I sandhed er Terrosir allerede fyldt med mænd fra Alcelaines len og fra hele Elestania, men hvem tænker på dem, de har blot banet vejen og er ikke for alvor kommet Dubhán nær.

Scenariet begynder her før Iliasters afrejse. De første scener ligger førend den store banket, og enkelte kan ligge efter.

Slutningen:

Dette akt slutter, når helten rejser fra Gleivas og begynder sit eventyr for alvor. Der er lagt op til en afskedsbanket aftenen inden, og om man skulle ønske det, er der plads til en scene mere efter det i løbet af natten eller morgenen, inden han drager ud.

Aktet kan imidlertid ikke slutte, førend alle karakterer på stedet har budt Iliaster farvel; hvor meget det fylder for den enkelte er valgfrit, men gør det klart for dine spillere, at de alle sammen skal have været en situation igennem, hvor de kan sige, at de har taget deres afsked med Iliaster. De må gerne deltage i scener derefter, men mekanikken er der for at sikre, at alle kommer med i spil fra begyndelsen.

Hvis ikke dette er sket, når du synes, at dette akt bør til at afrundes, er det helt i orden at indlede en scene til det ”Dette er scenen, hvor Elise byder sin forlovede farvel.” spørg den spiller, der ikke har helten, hvor han ønsker, at scenen skal foregå; har han ikke selv et forslag, kan du sætte den, hvor du finder det passende.

KARAKTERERNE

Boros:

Han er en magtfuld mand, der er vant til at begå sig i adelsmændenes verden. Han er fra barnsben opdraget til, at det ansvar, der følger med, gør, at alt i livet er pligter – om det er ting man holder af eller ej. Han har lært at iføre sig ansigter til enhver lejlighed det være sig domsafsigelser eller familieliv. Ud over pligterne tynger sorgen ham. Han elskede sin første hustru højt, og den anden og hendes børn har altid stået i skyggen af hendes minde. Den kærlighed, han har at give, går til hans førstefødte søn og arving Hadrian.

Hadrian:

Hadrian er Lord Alcelaines førstefødte og arving til Gleivas. Han er en munter ung mand, der ikke har kendt til mange sorger i livet, men dem, han har kendt, var tunge. Hans fader elsker ham højt og ser ingen skavanker, hvilket har gjort Hadrian en smule arrogant overfor alle andre. Han er kompetitiv og har et konstant behov for at vise, at han er al sin faders anerkendelse værdig.

Hadrian føler sig meget forsmået over ikke at være den, der er udvalgt til at rejse ud på kongens ridderfærd og høste ære og er ude af stand til at forstå, at Lord Boros gør det for at beskytte ham. Han respekterer sin bror Iliaster, men har opgivet at slutte fred med sin stedmor Ellarine.

Ellarine:

Hun er lord Alcelaines anden hustru, og har altid stået i skyggen af den første. Det tog hende tid at acceptere, at hun ikke kunne hamle op med mindet om den tabte kone, men det skete, og hun er en god borgfrue. Hun bærer nag til Hadrian, den førstefødte søn, som tager al Lord Boros' kærlighed fra hendes børn, som hun selv pylrer helt ekstremt om. Hun har søgt tilflugt hus Skaberen og

præsten Severin, da hun blev forsmået af sin husbond. Hun frygter at sende sin elskede søn Iliaster af sted i krig, selvom hun gerne under ham æren. Hun synes ikke, at Elise Benisandre er god nok til hendes søn, selvom det bliver svært at finde en hustru af bedre navn.

Elise Benisandre:

Hun er prinsesse af Elestania, kongens datter lovet væk til familien Alcelaine som et tegn på taknemmelighed over deres tro tjeneste. Hun er vant til at blive behandlet med respekt og ærbødighed, men er venlig. Hun er intelligent og observant og forstår at holde øje med alle de vigtige tegn og ord, der udveksles imellem folk, trods alt er intriger de royales spil. Hun er blevet trolovet, men anser ikke det for den sidste vigtige gerning, hun skal foretage sig i sit liv. Hun troede, at det var den førstefødte, Hadrian, hun skulle ægte, og det vil formentligt også være tilfældet, hvis ikke Iliaster vender hjem igen. Hun er interesseret i at lære af borgfruen Ellarine i håb om at blive klar til at overtage hendes arbejde. Hun mistror Iliaster at være far til den forældreløse køkkenpige Aalis.



BILPERSONER

Dette er en beskrivelse af nogle af de personer, du kunne have interesse i at inddrage i dette akt. Nogle af dem er navngivne og eventuelt nævnt i karakterernes baggrundshistorier. Nogle af dem er blot kategorier af mennesker og forslag til navne for at give en fornemmelse af, at de er til stede.

Lord Alcelains datter - Cassandra:

Cassandra er Lord Alcelaines eneste datter og kun halvandet år yngre end Iliaster. Hun er en køn pige, der gør sig godt i adelens flagrende rober. Hun er yndefuld og kan finde ud af at begå sig iblandt de fine mænd. Og så er hun heller ikke helt dum. Hun er opdraget til at være den kønne pige, og det er hun, men det er ikke nok for hende, og hun har lært, at såfremt man ikke regner hende for andet end en pyntegenstand, er det ikke svært at få meget at vide. Det er ikke altid, at hun har vidst, hvad hun skulle gøre med sin viden, men ofte er hun gået til sin storebror Iliaster, som hun holder så utroligt meget af, med den.

Cassandra har haft rigeligt med bejlere igennem tiden, og hun vil formentligt også blive en god borgfrue en dag, men hendes mor holder godt fast på hende, og hendes far ved, at det kan knytte et stærkt bånd til den familie, han lover sin eneste datter til, og det skal man ikke ødsle med. Cassandra selv er enig med sin far. Kærlighed er trods alt et gode, som man enten er heldig nok til at få med tiden, eller noget man lærer at undvære – og det sidste er nok lidt lettere, hvis det trods alt er en mægtig herre, man ikke elsker.

Lord Alcelaines yngste søn - Jean:

Jean er endnu ikke meget mere end en stor knægt. Man har forsøgt at lære ham om etikette, takt og tone, men den slags interesserer ham kun lidt. Langt mere interesserer han sig for historier om riddere og drager og for at lære at brug en klinge og ride hurtigt. Han bryder sig hverken om fine højtideligheder eller om at bruge tid på at lære at læse og skrive, og frem for alt bryder han sig ikke om at være familiens yngste medlem og ”for lille” til alt for mange ting. Det blev ikke bedre, da han fik at vide, at han ikke bare var for lille til at være den, der skulle redde verden fra kongens onde bror, men endda for lille til at tage med Iliaster.

Ung tjenestepige – Aalis:

Hun har altid holdt meget af Iliaster, hun har altid holdt af ham og set op til ham og bare vidst, at han ville blive en stor helt en dag. Hun er i sig selv ikke noget særligt, ikke stor nok til at have specialiseret sig i noget, men ellers kvik nok. Hun hjælper for det meste til i køkkenet, oprindeligt havde man tænkt, at hun skulle fungere som tjener, eller at hun kunne blive Cassandras tjenestepige, når hun blev større, men hun er nok ikke køn nok til det.

Iliaster har altid givet hende en lille smule ekstra opmærksomhed. Har fløjtet med, når han hørt hende fløjte i gården. Har høfligt budt den unge frøken god morgen, og dets lige. Han har kendt hende siden, hun var helt lille, hvor han fra tid til anden legede med hende, når ingen fortalte ham, at han havde bedre ting at tage sig til, eller at det var usømmeligt før en herre som ham, for hun blev født på hans fars gård, datter af en af sypigerne, som døde i barselssengen. Aalis blev opfostret hos en af konerne i køkkenet, hvis egen datter kun er få uger ældre.

Iliasters nære ven – Esren Markwaile:

Han er født af en af Lord Alcelaines bannermand. Han er omtrent et halvt år ældre end Iliaster, og meget af deres træning har de gennemgået sammen. Esren er trænet til at være væbner og går med egne drømme om en dag at blive til mere end det. Iliaster har bedt sin ven være væbner for ham på denne færd, i et forsøg på at vise ham ære og med et løfte om, at han da kan få Esren slået til ridder, når de vender tilbage.

Esren holder på mange måder af Iliaster, som man gør af søskende og venner, som man har været meget igennem med, og han foragter på mange måder Iliaster, som man gør med dem, man hele sit liv må stå i skyggen af – dem som altid har det lidt bedre end en selv, men aldrig arbejder helt lige så hårdt.

Esren er en mand, der altid arbejder hårdt og gør en stor indsats, og selvom han er født et godt sted i samfundet tror på, at man må kæmpe for alt, hvad man vil have. Derfor ligger det i kortene, at han i sidste ende vil forråde Iliaster – men den del ligger i *heltens legende*.

Esren følger med Iliaster igennem de første 3 akter, og du kan inddrage ham, om du vil, men han er ikke skrevet ind de andre steder.

Præsten - Severin:

Gudsfrygtighed er noget, der hører mænd til i modgang. Når der er krig, når der hænger sygdom og dårlig høst, når døden er på vej, og når den har været der. I Elestania hersker der fred, og da er det få, der gider at lytte til præster tale om, hvordan man burde opføre sig, og hvad følgerne af ens handlinger vil blive.

Severin bor på Gleivas, så han er til stede, når som helst der skulle være brug for ham, men det er snart længe siden, at der har været det. Han deltager i alt, følger familien og æres på sin egen vis. Han er en lærd mand, og til tider kan hans viden bruges til at rense et skrabet knæ eller udforme en lov uden smuthuller. Han er

en lærd mand, og han kan se, når man udnytter hans evner til ting, der ikke var ment for ham.

Han er opdraget til at hjælpe alle ligeligt. Han er opdraget til at være venlig og godmodig. Og det var han også, men langsomt er han ved at blive en bitter mand, som han med tiden indser, at herskabet Alcelaine glemmer deres plads og forventer, at han tjener dem frem for Skaberen. Han prædiker ikke hævn – men han ved, at alle mænd er syndige.

Musicerende hofnar - Guillaume:

Guillaume er gøgler af guds nåde og til og med en god en af slagsen. Historierne lyder, at han viste sit talent, da Alcelaines folk samtidig med, at de indkrævede skatter, betragtede de unge mænd, der kunne trænes til at være våbenføre – Guillaume var ikke en af dem. Men han var en frejdig dreng, der stolede på sine egen evner, og han havde ingen intention om at lade sit talent gå til spilde på lægfolk, der er klar til at grine af enhver, der kan falde på halen. Han gik derfor til prøven som soldat og fejlede så forfærdeligt, som det nogensinde var blevet gjort, alt imens han jonglerede, dansede, spøjte og sang. Da han var færdig, erklærede han, at han ønskede at rejse med dem, hvor elendig en soldat han end måtte være. Han ville optræde for dem på vejen tilbage til Gleivas. Hvis ikke Lord Alcelaine brød sig om hans optræden, kunne de jo slå ham ihjel med deres træning, og der var ingen skade sket.

Guillaume nyder oprigtigt sin kunst, og den opmærksomhed den giver ham. Han er dygtig til at læse folk og give dem lige præcis det, de vil have.

Alcelaines hird – Guzo, Lucas, Yannis, Théo:

Lord Alcelaine er ikke en dum man. Han ved, at han ingen herre er uden mænd at herske over, derfor forsøger han at behandle dem alle rimeligt, men det er naturligvis svært at se til alle

afkroge af det store len – til gengæld sørger han for, at de mænd, han ser, har det ordentligt.

Lader man sig hente til Gleivas for at træne som en af Alcelaines mænd, har man allerede gode muligheder. Det, man skal, er at bekæmpe usle landevejsrøvere. Det man får er mad, tøj, træning og et godt ry og lidt mønter at sende hjem eller spendere, som man vil. De bedste bliver udvalgt til Boros' personlige forsvar, og dem sikrer han sig, at han kender.

En nydelig gruppe er blevet samlet til at ride med Iliaster – selvfølgelig vil alle se det som, at den noble herre redder verden ene mand, men hvilken mand ville sende sin søn alene igennem en halv verden for at bekæmpe en selv-proklameret konge med et våben, der kan ødelægge et helt land? Der er enkelte af Boros' personligt udvalgte mænd og ellers de bedste fra hirden til at ride med. De kender alle til Iliaster, og nogle af dem kender ham også personligt, men deres loyalitet ligger ikke ved hans person så meget som hans navn.

Tjenestefolk – Mael, Léa, Ines, Rémi, Eliott:

Dem der bor på Gleivas bliver holdt pæne og rene, de behandles fint, de får mad på bordet og sover godt. De arbejder hårdt, men udsættes ikke for urimelige krav, og det giver dem lyst til at arbejde. Det er generelt kun nogle få udvalgte, der faktisk har med adelsfolkene at gøre – de pæneste og mest velopdragne. De andre modtager ordre igennem dem og sørger fra kulisserne for, at det hele glider, som det skal. Kun få er ikke tilfredse med denne ordening, for i realiteten gør det ikke deres liv hårdere, at de slipper for at lære mere etikette, end at man bukker, hvis man ser nogen, der er fint klædt, undgår øjenkontakt og holder sig fra deres ganglinje.

Andre adelige – Manon, Antoine, Søe, Marou:

En banket til heltens ære kan ikke foretages med familie, soldater og tjenere alene. Folk kommer langvejs fra for at ønske ham lykke til og for senere at kunne erklære sig en del af historien. De er blevet indlogeret i borgens mange rum som ærede gæster og nyder livet til ære for dem, der skal marchere til deres død. Uanset, hvor mange venlige ord og gaver de tager med sig, er de der imidlertid for andre ting. Primært magt og position, for at vise at de blev inviteret, for at håbe på at få istandsat giftermål imellem de to familier, for at komme til at stå bedre hos Alcelaine. Dette gælder alle, der er til stede – også dem der afskyer Griffens familie.

Dette er alt sammen fine mænd og kvinder opdraget til at følge etikette og aldrig at sige, det de mener – til at være tåbeligt naive og ubehageligt intrigante. De kommer stadset ud for at vise deres rigdom – om de har den eller ej. De kommer for at glemme deres pligter. Hvad de ikke kommer for er Iliaster.

S CENER

Følgende er forslag til scener, der sætter spillet i gang. Rækkefølgen er tænkt kronologisk, men er selvfølgelig valgfri. Det er også fint at inddrage selvvalgte scener, men der er arbejdet ud fra antagelsen, at dette akt benyttes til at få scenariet i gang, og at spillerne skal blive varme, før de for alvor begynder at sætte scener selv.

Begyndelsesreplikker:

De første scener i scenariet har her deres eget system, tiltænkt at få alle med i løbet af to scener, lære spillerne ikke at vente med konflikterne, og at begynde lige på og hårdt.

Sammen med sin karakter, får hver spiller, der ikke har helten, udleveret en begyndelsesreplik. En spiller, der vælger at begynde den første scene, beslutter, hvem ellers der er med i scenen og eventuelt, hvor den foregår, ellers angiver du stedet. Den, der sætter scenen, begynder så med den udleverede replik, og scenen spilles derfra.

Den anden scene foregår ligesådan, men det er et krav, at alle spillere, der ikke var med i første scene, nu inddrages.

Iliaster har ikke selv en begyndelsesreplik, men en instruks om, at han, hvis han ikke bliver sat ind i en af scenerne, skal dukke op i den.

Iliaster er stadig ikke hovedpersonen, men dette er det eneste akt, i hvilket han direkte er en del af dramaet, der hører til stedet, og derfor er han mere aktivt inddraget end i de andre akter.

Heltens pligt:

Der er tradition for, at enhver ridder, før han drager af sted, opsøger sin herre for at få at vide, hvad hans pligt er og være klar til at udføre den. Dette må Iliaster naturligvis også gøre med sin herre fader Lord Alcelaine.

Involverer: Iliaster og Boros og eventuelt andre, der måtte tages med på råd eller opvarte dem.

Banketten:

Aftenen for den store banket oprinder, det er en stor fest arrangeret til Iliasters ære og uden stor interesse for ham, for det, han skal tage sig af, ligger en hel verden væk, og det er end ikke sikkert, at han vender tilbage der fra.

At spille denne større begivenhed er formentligt svært at få til at glide let, og derfor foreslår jeg at inndele den i mindre scener,

som kan forekomme i løbet af aftenen; det vil næppe være nødvendigt at inddrage alle scenerne.

- Festlighederne kan flere gange sættes på pause for at gøre plads til storladne ord givet med til helten. En tale fra borgens frue er sig på sin plads, det er tradition, at det er kvinderne, der taler ved sådanne lejligheder – trods alt ved alle, at kvinderne står for ord og mændene for handlinger.
- En blodig og døende budbringer fra Terrosir dukker op med nyheder om slagene i de fremmede lande, og hvordan mændene i deres rustninger brænder under solen, imens de indfødte synes at kende sandet, selv når det flytter sig i stormene. Man lader bud om hans ankomst forstyrre banketten, fordi man frygter, at han ikke vil leve til at overlevere sin besked til dagen efter.
- Iliaster skal til at dele sin første dans med sin kommende frue, idet en anden adelsherre kommer og beder om lov til at få dansen. Det kunne være Boros eller Hadrian, der udbeder sig dansen.
- Da den smukt syngende gøgler fylder hallen med ord, der sammenligner Iliaster og hele slægten Alcelaine med de gamle guder, bliver det præsten for meget, og han stopper hele herligheden for at erklære, at hvis de virkelig gør sig nogen forhåbninger om at sejre under hedningenes himmel, burde Iliaster lægge sit våbenskjold til side og i stedet ride ud kun med Skaberens symbol – ellers må man jo tro, at han kun rejser for æren og ikke for at bevare skaberens værk.
- Den unge pige Aalis hjælper også til med at servere under middagen. En fuld mand begynder at befamle hende, og den unge pige blive meget skræmt over situationen, men den brave Iliaster kommer naturligvis til hendes forsvar.

Involverer: alt og alle der har kunne finde vej ind i Alcelaines haller – hvem ville dog gå glip af denne begivenhed?

De efterladtes trøst:

Da banketten er stilnet hen, og morgengryet kommer, opsøger Iliaster kapellet i sin fædrene borg for at få velsignet sin færd. Da han kommer dertil, hører han dæmpede stemmer og finder, at det er hans trolovede, der har søgt trøst her. Det er imidlertid ikke kun Skaberen, hun taler med.

Lad spilleren, der har Elise vælge, hvem det er hun taler med; om det er nogen, hun har kaldt til sig, eller om det er en, der også søgte kapellets ro.

Involverer: Elise, Iliaster og hvem end Elise taler med dernede – oplagte muligheder er Ellarine og Hadrian.

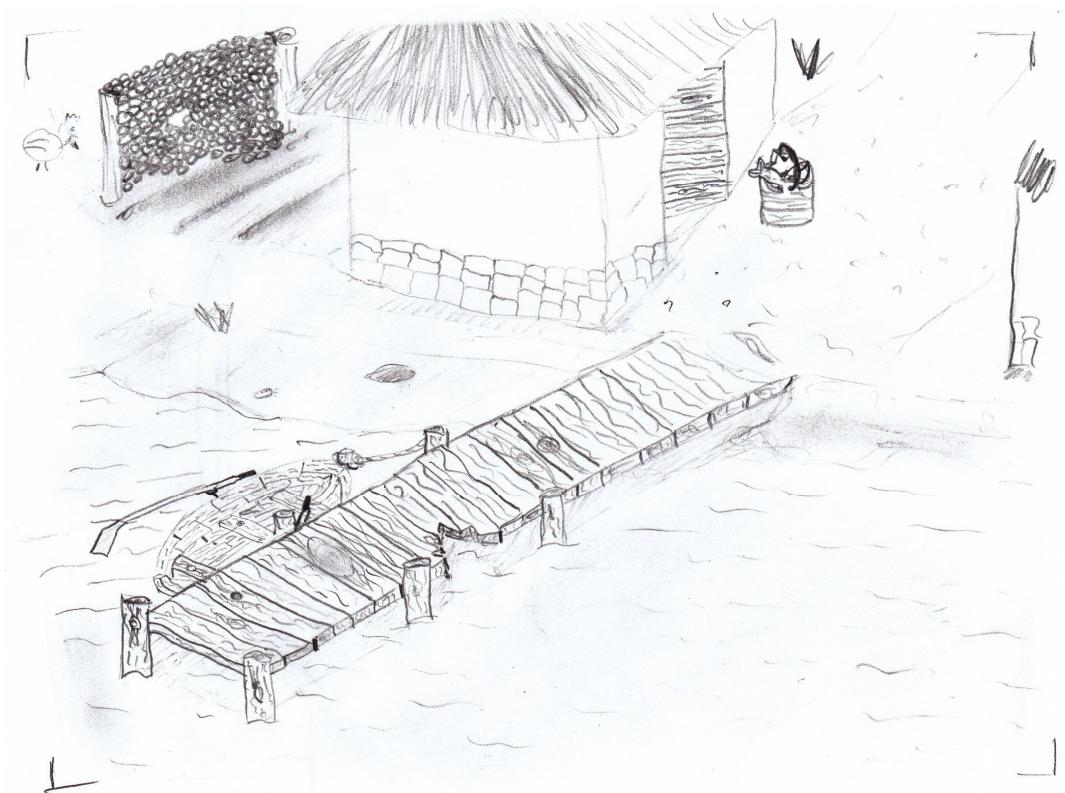
Den unge ridder Iliaster Alcelaine forlod sit skønne hjem i Elestania og satte ud på sin færd for at bekæmpe en mand, der i sin ondskab var blevet mægtig. Så mægtig at selv den mest stålsatte ridder ikke kunne gøre sig forhåbninger om at fælde ham uden hjælp, og Iliaster havde kun sin væbner Esren Markwaile og sin stolthed til at følge ham.

Iliaster opsøgte derfor Elestania's vismand Nicodème, men han erklærede, at en titel ikke var nok til at vinde hans tjenester. Iliaster måtte da prøves på styrke, tanke og ånd, førend Nicodème afslørede, hvad der kunne fælde Dubhán. Et sværd, smedet af stål fra klingerne af alle tyrannens faldne fjenders sværd, holdt sammen af blod og ånd fra den eneste herskeren havde elsket: troldkvinden Marisia.

Selvom Iliaster vidste, hvor han skulle hen, havde han en lang rejse foran sig og via landvejen ville han aldrig nå frem i tiden, så han red til floden Avon for at finde hurtigere passage.

Akt 2

Fiskerbyen Avonvig



- De oversete man lever af, og hvis liv man former

Avonvig

Avonvig er bare en lille landsby i udkanten af Elestania. Man har hørt om Kong Émric, og man ved, at man betaler sine skatter til lensherren Alcelaine, der pryder sig med et eller andet bevinget væsen på sit våbenskjold. Men så længe de ikke gør livet for hårdt for Avonvigs rolige befolkning, er de slet ikke særligt interesserede i, hvem der har hvilke farver på deres kapper.

Avonvig er en lille by, der for det meste er selvforsynende. De har marker at dyrke og træer at fælde, samt dyr at jage imellem dem de lader stå, kvæg til mælk og lidt får til at give uld. Vigtigst af alt har de dog floden Avon, der løber lige forbi og passende nok har givet byen sit navn. Dette er den lille havns pulsåre, og det altting drejer sig om.

Det meste af deres kost kommer fra det, de kan hive op af fisk, og al handel med omverden foregår via denne flod. De har ikke meget af en havn, for det er begrænset, hvor mange der kommer forbi, men floden forbinder dem til havet på den ene side og ukendte kyster på den anden. Det er en rute nogen tager, og da er det normalt, at man holder ind forbi den lille by. Det er kun et skib eller to om måneden, der passerer forbi, og Avonvig er stadig landligt og hyggeligt frem for at være blevet til en havn, der tiltrækker mange. De få der vælger at sejle modstrøms ind i landet handler også med hinanden dér, efterlader en smule last i byen til et andet skib, der senere kommer forbi.

Avonvigs borgmester har selv to skibe Merta og Knirken, som er byens stoltheder. En gang om året får de heldigste lov at sejle med et af dem ned til den rigtige havn. Det er årets begivenhed, og der bliver altid holdt fest, når de vender tilbage. Der købes til tider nyt kreatur, men primært er det metal, der er vigtigt for dem

at få hentet til byen og krydderier – især salt – og andre unødvendige goder handler de med.

Avonvig har ikke mere end et par hundrede indbyggere, og alle kender til hinanden. Det giver et nært og hyggeligt samfund, og det giver god grobund for at holde nag imellem familierne og aldrig at føle, at man får fred. Hvis man dummer sig den ene dag, kan man være sikker på, at *alle* har hørt om det den næste.

Der er ikke mange, der tager til Avonvig for at blive, og få der kommer der fra. For hver generation er der en håndfuld eller to, der prøver lykken. De rejser ud med drømme om heltegerninger og rigdom, men det er de færreste steder i verden, at man efterspørger bonderøve, få kommer tilbage, mange hører man ikke fra siden hen. Nej, de fleste, der er i Avonvig, er født der, og de fleste der er født der, dør der.

På mange måder er det et sted udenfor lands lov og ret, for det er sjældent, at der kommer nogen så langt ud for at opretholde det, nej i den lille by, hvor ingen ved hvordan kongen ser ud, er det borgmesteren, der regerer. Selv den gud som resten af Elestania sværger til, har man glemt navnet på, nej de jævne folk kan se, at deres liv kommer fra solen og vandet, og det er dem de ofrer til.

Det andet akt handler om den verden, som helten kalder sin, men som knapt nok kender til ham, og som han også ved overraskende lidt om. Det her er de jævne folk, som måske nok bliver presset lidt hårdere, fordi der skal være råd til heltens harnisk, men som ellers ikke kender til de store herres krig. Deres vaner er de samme, deres drømme er de samme uafhængigt af, hvem der kalder sig herre i Terrosir. Det er her, vi husker på, at selv almindelige mennesker anser deres liv for interessante.

Situationen

Avonvig har ikke meget med den store verden at gøre. Nogle gange kommer der en ubehøvlet sømand, til tider går det så skidt, at en af byens døtre bliver gravid, og at karlen ikke kommer tilbage igen; hvis en handlende tror, at nogen i byen har åbnet en kasse, der var til dem, kan der blive ballade, men det var alt. At de problemer tilsyneladende begyndte at forsvinde var langt værre end at have dem.

Det begyndte som rygter, men effekten blev med tiden tydelig – vandvejen til havet var blevet spærret og med den strømmen af rejsende, der kom til og fra. Selv fiskene blev sparsomme.

Nogle få proklamerede, at det var det mytiske flodfolk, der var rasende over, hvordan Avonvigss befolkning behandlede floden, men de fleste var for stolte til at tro på den slags. De overtroiske mente, at det var guderne selv, der var vrede over, at der ikke blev ofret nok. Dem, der ikke troede på den slags bavl, mente, at det nu en gang bare var vejret, og at hvis floden var blevet spærret, var det nok bare af et væltet træ.

Alle havde for travlt med at kæfte op om, hvor tåbelige de andres forklaringer var til at gøre noget ved sagen. Borgmesteren selv var for svag og udslidt til at få styr på folket og hans søn ung nok til, at de ikke fandt det naturligt at spørge ham.

Et par af de unge folk, der var mere til handling end til tale, tog sagen i egen hånd. De undersøgte årsagen og fandt frem til, at flodfolket var til stede længere nede af floden mod havet, og at de forsøgte at hærge byen på afstand ved at tørlægge den for ressourcer. De indgik en pagt, hvor flodfolket tog af deres kreatur, korn, tømmer, og hvad ellers de ville have; en gang om ugen var udgang efter solnedgang forbudt, og alt hvad der ikke var inden døre, kunne flodfolket tage af. Årsagen til udgangs-

forbuddet blev lagt forskelligt ud, alt efter hvem der blev talt med, det blev hånd-hævet af flod-folket selv, fordi de få, der ikke overholdt det, forsvandt eller blev fundet døde næste morgen.

Siden denne handel blev slået af, har det meste ellers været ved det gamle, bortset fra den konstante nagende fornemmelse af frygt, der sniger sig ind på alle Avonvigs beboere ved visheden om, at der er noget farligt, der lever af dem, og at det betyder, at de i praksis betaler to skatter.

De har hørt noget om en eller anden herre i et fremmed rige, som har en eller anden relation til deres konge, men selvom han skulle være farlig, er han altså ret langt væk, og når nu ingen af Elestaniass store herrer giver dem opmærksomhed, hvorfor skulle en fjende så gøre det?

Tanken om, at Alcelaines søn kommer til byen, er imidlertid noget helt andet; beboerne er splittet imellem dem, der synes, at det er fantastisk at få lov til at se en af de høje herre, og dem der synes, at det er ynkeligt at begejstres sådan over en fremmed, bare fordi man har hørt hans navn før.

Iliaster kommer til Avonvig, fordi han skal bruge et skib, der kan tage ham op af floden; det vil både sige, at han får brug for et af de to skibe, der er i byen, og at han skal i den modsatte retning af flodfolket. Det hele ville som sådan ikke være et problem, hvis det

Overtro og magi:

Måske findes flodfolket virkelig, måske er det bare noget, man bilder sig ind. Hvis man kender de historier, folk er blevet fortalt hele deres liv, er det let at få dem til at glemme, at de er for smarte til at tro på den slags. Måske er der slet ikke flodfolk, men bare landevejsrøvere, der forstår at spille på lægmænds overtro.

Det er op til dig at bestemme.

ikke var fordi, det ville blive svært at forklare Lord Alcelaine, at overtro forbød ham at dukke op på netop den aften, han havde valgt, og der sker heller ikke noget – ingen monstre kommer og overfalder dem, men det gør ikke frygten mindre, for hvad så når ridderen rejser videre? Hvor rasende bliver flodfolket over at være forsmået denne ene gang?

De ved ikke, hvor mange der er af disse flodfolk, eller præcis hvor farlige de er. Måske kan Iliaster jage deres fjender på flugt, men måske er der langt flere, end hvad der ville være fornuftigt at konfrontere, og de er på ingen måde selv i vejen for heltens videre færd, da han skal i den modsatte retning, hvor der ikke har været rapporteret nogen problemer.

Slutningen:

Dette akt slutter, når Iliaster rejser videre op af floden. Det kan han gøre, uanset hvordan konflikten med flodfolket udvikler sig. Imidlertid skal skibet gøres klart, uanset hvilket han vælger, og dette kan du bruge til at sikre, at han ikke kan rejse for tidligt, men giv ham dog gerne muligheden, førend konflikten er fuldt udspillet, så det bliver spillerens valg, om han vil gøre det færdigt eller ej.

Karaktererne

Meiron:

Han var en ung knøs med drømme om at se verden. Han fik sin drøm opfyldt og rejste med lensherrens mænd for at blive trænet som soldat. Det var ikke alt, hvad han havde drømt om, men han var stadig stolt over at gøre det. Han blev imidlertid sendt tilbage som repræsentant for lensherren Alcelaine, for at fungere som ordensmagt, men selvom Avonvig er glad for at have ham tilbage, og da også er imponerede over hans bedrifter, bliver han ikke behandlet som meget mere end enhver anden ung mand i byen. De andre unge ser dog op til ham som noget særligt, det er mest de gamle, der ikke har tænkt sig at tilsidesætte traditioner.

Han lyttede til Isa, da hun fortalte om flodfolket, og var skyld i, at Teni slog en handel af med dem; men han har prøvet at få det til at virke mere som en normal sag.

Padrig:

Han er søn af borgmesteren, der er for syg og svagelig til selv at varetage sine pligter. Padrig vil gerne hjælpe til og træde i karakter, men mange af de ældre betvivler ham på grund af hans alder og ser i stedet til skibsmesteren Kelsyn. Padrig er ikke sikker på, om han synes, at det er kampen værd, men for sin fars skyld, og fordi hele forestillingen om hans liv ellers ramler, er han endnu ikke trådt tilbage. Han støtter sig op af sine venner og har hjulpet dem med at gennemføre det ugentlige udgangsforbud. Alle kan se, at det virker, men Padrig frustreres over ikke at vide, hvordan eller hvorfor det hjælper dem.

Heltens komme er Padrigs mulighed for at vise, at han er værdig til at tjene som Avonvigs overhoved.

Teni:

Hun er en ung kvinde, som bryder sig ganske godt om det stille liv i Avonvig. Hun har ikke så meget behov for ære og eventyr, så længe hun bare har sine venner. Hun bryder sig godt om hårdt arbejde, og hun behøver ikke have ændret verden for at synes, at indsatsen var noget værd. Hun gider ikke kvindfolkets drama og intriger og har i stedet besluttet sig for, at hun hellere vil være en af drengene. Meiron er hendes bedste ven, og det er hende, der har slået handlen af med flodfolket, efter at han fortalte hende om dem; men hun nægter at indrømme at tro på deres eksistens. Hun er lun på Padrig.

"Der er kun en konge, han er kun konge, fordi han har sine hertuger. Der er mange hertuger, men de er kun hertuger, fordi de har deres jord. Der er en verden fuld af jord og vand, og hertugerne kan kun bruge det, fordi der er dem, der ved hvordan man lokker rigdomme ud af den."

– Elestancias landmaend

Isa:

Hun er en ung pige med et barns mod, der kommer af at have så dårlig en forståelse af tid, at man stadig føler sig udødelig. Hun er vild med gode historier og eventyr og digter selv og leger altid, at hun er omgivet af sine hyggelige fantasi-væsener. Det var hende, der mente, at flodfolket var skyld i Avonvigs problemer, men alle undtagen hendes bror Meiron troede, at det også var noget, hun havde digtet.

Bipersoner

Dette er en beskrivelse af nogle af de personer, du kunne have interesse i at inddrage i dette akt. Nogle af dem er navngivne og eventuelt nævnt i karakterernes baggrundshistorier. Nogle af dem er blot kategorier af mennesker og forslag til navne for at give en fornemmelse af, at de er til stede.

Borgmesteren – Tomos:

Han er ikke så gammel, som han ser ud, men en sygdom, han har forsøgt at bekæmpe i årevis, har gjort hans hår gråt og tyndt, hans øjne indsunkne imellem hans ansigts rynker og hans krop spinkel og bleg. Han har tilbragt mange måneder af sit liv i sit mørke sengekammer. Alligevel omtaler man ham som borgmesteren og Avonvigs leder. Den slags går i arv, og han gjorde det nu også meget godt, imens han endnu havde kræfterne til det, men man trodser ham ikke til ære for hans fars minde mere end noget andet. Han har altid smerter, når han er vågen, både fysisk og mentalt, fordi han ikke længere kan gøre sin pligt. Han forsøger altid at følge med i byens sager, men hans hoved er omtåget. Hans søn har retten til at lede efter ham, og han har i praksis givet autoriteten videre, men en ting er at følge nogen ud for respekt for hans far – men for hans bedstefar, så begynder det at være langt væk.

Skibsmesteren – Kelsyn:

Der er masser af fiskere i byen, men der er få, som er rigtig dygtige til at håndtere et skib. Kelsyn er den, der plejer at stævne ud i et af borgmesterens skibe, når det er nødvendigt, og det har naturligvis givet ham status og respekt i byen. Han har ikke noget imod borgmesteren ud over, at han er svagelig, men synes måske, at det er ved at være tid til at give faklen videre – og der findes dem, der er bedre egnede en borgmesterens knøs, for eksempel Kelsyn selv.

Han er ikke direkte en oprører, men han er ikke klar til at følge Padrig på grund af hans navn, og når der ikke er andre, der tager styringen, er det ofte ham, der gør det. Hans hår er måske nok ved at blive gråt mere end ved tindingerne, men der er stadig masser af kraft i ham.

Han er ikke typen, der tror på overtroisk pladder, hvilket smittede af på hans sønner, men da den yngste blev fundet død efter at være gået ud efter mørkets frembrud på flodfolkets aften, var det en anden sag. Selvom han siden har overholdt udgangsforbudet, er han ikke typen, der blot indretter sig, og han så gerne et modangreb på flodfolket.

Den vise kone – Shanno:

Hun kan lidt med urter, og hun er den, der lærer dem, hvordan man ofrer til floden og solen, Avonvigs indbyggere respekterer hende og spørger hende til råds. Der ud over er hun en rar dame med et par gode unger. Hun er ikke nogen gamle knortet kælling, der bor i udkanten af byen for sig selv, det endte hendes mor med at blive, men hun gav al sin viden videre til Shanno, som ikke så det at kende traditionernes hemmeligheder som en hindring for at lege med de andre børn, danse med de andre unge og sladre med de andre koner.

Hun er en kvinde og har derfor ikke nogen officiel autoritet, men man lytter til hendes råd og ved, at hun er klar til at lægge øre til hvad som helst – og ikke misbruger noget af det.

De unge – Mir, Jano, Lara, Korta, Vern, Dora:

Børn og unge har deres egen plads i Avonvigs samfund. At overleve der ude på landet kræver en grundig indsats for alle, og så snart man er stor nok til det, giver man en hånd med, hvor man nu kan. Undervisning er der ikke noget af, ud over den man får igennem at arbejde sammen med sine gamle, og der er ikke en eneste i byen, der ikke ved, hvordan man knytter et fiskenet, eller hvordan man svømmer.

Selvom også børnene hjælper til med arbejdet i byen, har de skam tid til leg og ballade, og i et lille samfund som det er der altid nogen, man kan slå sig løs med, om det så handler om at klatre i træerne i udkanten af skoven eller at jage katte igennem gaderne.

De giver liv til den lille by, men mange af dem drømmer om muligheden for at komme væk, ligesom alle børn drømmer om at komme til at kende de dele af verden, som de voksne ikke vil eller kan fortælle om. Få bliver udvalgt, samtidig med at der betales skatter, til at komme med og tjene som lensherrens soldater.

De gamle – Kera, Herson, Cork, Barta:

De ældstes arbejde ligner de yngstes, efterhånden som man bliver nedslidt, er det ikke til at gøre de store ting længere, men man kan stadig sy, knytte net og rense fisk, og det gør man så.

De gamle i Avonvig nyder nogen respekt, fordi de har livsvisdom, men mange ser dem mest som byrder og svunden arbejdskraft, for når man bor et sted som Avonvig, hvor et år ligner det foregående umiskendeligt, har livsvisdom og erfaring, som man alligevel knapt kan huske ikke nogen høj kurs.

De voksne:

Dem der gør arbejdet og sørger for Avonvigss beståen og derfor dem, der har magten og retten på det sted. Når først man stifter familie i Avonvig, har man affundet sig med, at det er der, man skal spendere hele sit liv. De fleste er nu godt tilfredse. Det er et sted for konservative folk, der, når de egentlig har haft en fin dag, ikke ser nogen grund til at ønske sig, at den næste skulle blive meget anderledes.

Der findes dem, der synes, at det er interessant at høre nyheder fra omverdenen, og dem der mener, at man bare bør holde snuden for sig selv. Der findes dem, der tror på, at verden er det, man gør den til, og dem der mener, at den er det, gudernes kræfter gjorde den til. Men alle sammen er de fredelige mennesker, der godt ved, at de ikke vokser op til at blive sunget om af skjalde. Nogen er tilfredse, andre har bare affundet sig med det, og mange af dem kan ikke lade vær med at drømme om, at det bliver anderledes for deres sønner.

Karaktererne selv har her lidt forskellige aldre, Isa er ung og kan regnes for et barn, de resterende er på grænsen til at være voksne, nogen lige over den og andre lige under. Det handler om, hvordan de vælger at føre sig frem, om resten af samfundet ser dem som sådan. Der er dog ingen af dem, der har stiftet familie, og det gør i deres øjne en definitions-mæssig forskel.

Flodfolket:

Der er to muligheder her, alt efter om I er til magi eller overtro. Flodfolket er væsener, man har hørt om i myter, flodens børn, født af sollysets spillo på flodens strøm. Når lyset falder helt rigtigt, skabes der ansigter i krusningerne, og hvis de kan nå at gribe fat i solbroen og kravle op på den, bliver de til rigtige levende skabninger. Sådan siger man i hvert fald. Og man siger også, at flodfolket kan være hævn-gerrige, og når nogen har taget for meget fra floden, sørger de for, at det leveres tilbage.

De er væsener af glitrende skæl som fisk, men med skarpe tænder som ulve, klør som katte og lysende øjne. De er farlige, men ikke lige så farlige som drager, til gengæld er der ingen, der ved, hvor mange af dem, der er. Måske vil helten kunne skaffe dem alle af vejen, men det er klart, at han ikke vil kunne gøre det uden risiko.

Om der faktisk er disse magiske væsener til stede, eller om det er landevejsrøvere, som har klædt sig ud for at kunne leve på Avonvigs bekostning uden at opleve en rigtig konfrontation, kan du vælge alt efter, hvad der passer bedst til stemningen – eller du kan lade det ligge hen i det uvisse.

Scener

Følgende er forslag til scener, der sætter spillet i gang. Rækkefølgen er tænkt kronologisk, men er selvfølgelig valgfri. Forhåbentligt har I nu fået en fornemmelse af hinanden og scenariet og har mod på at sætte nogle scener selv også. Hvis selvvalgte scener minder om eller overlapper dem, der er foreslået her, så brug altid dem I selv har fundet på, det vil formentligt passe bedre til jeres gruppe.

Modtagelsen:

Naturligvis dukker helten ikke uanmeldt op, for så kunne han ikke få en ordentlig modtagelse. Hvis ikke der er løbet ham andre i forvejen med nyheden, ankommer hans væbner i hvert fald først og proklamerer, at han vil berige dem med sin tilstedeværelse.

Det er naturligvis borgmesteren, der bør stå i spidsen for modtagelsen, men da han er svag, falder det på hans søn at arrangere, og hans venner kan så hjælpe til – ligesom hele resten af Avonvig. Der spares ikke noget på at få den høje herre til at føle sig velkommen, om det så er, fordi man er bæret over hans tilstedeværelse, eller om det er, fordi man er bange for at vække hans mishag.

Der er lagt op til fest og ballade, som det gøres på landet, og høflige velkomster i et noget vagt forsøg på at efterligne, hvordan man tror, helte er. Og så er der lige det, at det naturligvis foregår den aften, hvor flodfolket plejer at komme til byen.

Scenen bør først begynde ved Ilaisters ankomst, men giv plads til, at karakterne kan bekymres over tidspunktet og vælge, om de med det samme vil bringe det op for helten.

Involverede: Iliaster, Esren og hele Avonvigs befolkning.

Stalden:

Stalden har altid været et oplagt sted for dem, der ønsker at være alene. Isa kommer, der som vanligt og finder som noget nyt, at der er andet end Avonvigss gamle fælles krikker og trækdyr, der er den fremmede ridders imponerende ganger.

Hun kommer til at overhøre Meiron og Teni, der er mødtes for at vurdere situationen i forhold til flodfolket. Der er ikke sket noget den forgangne nat, men der er heller intet blevet taget, som der plejer at være, men når Iliaster Alcelaine rejser igen, kan det jo godt ændre sig. Måske har de endda valgt at inddrage Padrig i sagen.

Involverede: Isa, Meiron, Teni og muligvis Padrig.

Prinsen på den hvide hest:

Isa er ung nok til at tro på eventyr: både deres monstre og helte. Derfor vil det være oplagt for hende at opsøge Ilaister, hvis hun kan komme til det, og udspørge ham om, hvorvidt flodfolket faktisk findes, og hvordan man så kan komme af med dem. Måske er hun ikke den bedste til at forklare præcis, hvordan det hele står til, men hun vil være oplagt til at oplyse om, at noget er i gære.

Involverede: Isa og Iliaster.

Loov og orden:

Avonvig har tjent lidt ekstra på gennemrejsende ved at lade dem efterlade ting i den lille, uanseelige by, som andre kunne samle op. Det er selvfølgelig smuglergods af forskellig art, nogen er måske for godmodige til at tro den slags om andre, imens nogen nu en gang bare ikke interesserer sig for det, og enkelte mener, at de i hvert fald holder deres hænder rene.

Nu hvor flodfolket har lukket for gennemsejling ned mod havet, er der ikke kommet nogen for at hente den sidste ladning, og en ung karl Vern er blevet taget i at snige sig ind for at undersøge,

om der er noget spændende i kasserne. Han er blevet taget i dette og skal straffes for det er jo tyveri, men samtidig er det ikke helt sikkert, at man tør tale højt om den slags, når nu den faktiske ordensmagt er til stede og kunne finde ud af, hvad de foretager sig i Avonvig.

Scenen kan sættes ved, at enten Padrig eller Meiron bliver informeret om, at Vern er blevet taget på fersk gerning, eller en af dem kan blande sig, fordi skibsmesteren har valgt at tage sagen op midt på rådspladsen.

Involverede: Vern og et udvalg af: Padrig, Meiron, Kelsyn og Iliaster. Hvis det bliver til en offentlig scene, vil alle mulige også stimle sammen som tilskuere.

Radslagning:

Flodfolket har ikke vist sig og tør ikke komme nærmere, men der er ingen tvivl om deres raseri. De fisk, man fanger, er sparsomme. Måske er der endda enkelte fiskere, der er gået for langt væk for at opsøge fiskene, der ikke er vendt tilbage, eller findes en morgen fanget i sit eget net og druknet.

Situationen spidser til, og det er på tide, at Padrig træder i karakter på vegne af byen. Der skal træffes en beslutning. Han har formentligt kaldt sine venner sammen for at høre deres råd, men andre vil også blande sig, hvis de får nys om situationen.

Involverede: Padrig, Meiron, Teni, Shanno, Kelsyn, hvem de ellers vælger at inddrage.

Akt 3

Algoranias Sletter

Iliaster satte nu ud for finde troldkvinden Marisia i sit skarpe fængsel. Rejsen var lang og hård og ledte dem til egne lagt øde af ild og rædsel. Sværdet var nemlig bevogtet af sin nye ejer, en tidligere vasal til Dubhán, den skællede kæmpe Zozobra. For kun et sværd som Marisia kunne gøre det ud for en drages manglende tand.

Iliaster red bravt over de tomme sletter, hvor kun aske var tilbage, til han kunne se dragens hjem. Da standsede han, og hver gang en time var gået, kaldte han dragen frem og bad den møde ham i kamp med ære. Han udfordrede dragen både med ord og med farvede asker, som han lod glimte i sin ild, for således havde Nicodème lært ham, at drager kommunikerede.

Da solen gik ned på den tredje dag, forlod Zozobra sin hule, og de to mødtes i et inferno af ild og blod. Dragens flammer var så kraftige, at stjernerne blev blændede den nat, men da solen mødte horisonten igen, havde han ikke mere ild, og Iliaster drog sværdet Marisia fra dens gab og klædte sig i harnisk af dens skæl.



Ivrig efter sin sejr hastede Iliaster mod Terrosir, men han lyttede ikke til sin væbner Markwailes råd og red sin hest så hårdt, at den til sidst ikke kunne mere.

- Dem man burde påvirke

Algoranias sletter

Algorania er landet imellem Elestania og Terrosir, og det er tydeligt i mange af dets træk. Landet er ikke så frodigt som Elestania og ikke så goldt som Terrosir. Åbne sletter med stridt græs dækker meget af landet og standhaftige træer bøjede af vinden samt knortede buske, der trykker sig mod jorden, pletter de enorme vidder. Solen kan være hård, men vinden er altid hvæsende og bidende.

De fleste byer findes, hvor vandet er langs floder, søer og ved kysten. Få ligger i bjergene, hvor man kan finde læ, imens man graver efter stenedes skatte. Enkelte ligger i midten af det hele for at tjene på dem, der er dumme nok til at rejse igennem landet. Disse byer har altid mure og kræver altid skat for at komme inden for dem.

Det hårde land har gjort folket tilsvarende hårdt og har lært dem, at det er så stor en synd, som nogen at lade en god mulighed passere én forbi. Krigen imellem de to nabolande blev en sådan mulighed.

Algorania holder sig neutralt ved ikke at støtte nogen af siderne i krigen, ved at foragte og ved at udnytte dem begge på lige fod. De har ingen kærlighed til Dubhán, der har erklæret sig selv herre over hele Terrosir, men så længe han holdt sig der, havde det ringe betydning for dem – men der var dog en vished om, at de hurtigt kunne blive fanget i krigens midte. Elestaniens folk skaber røre ved at gøre alle Terrosirs indbyggere aggressive og drive flygtningen ind over grænsen til Algorania.

Algoranias befolkning føler sig ganske løftet over denne smålige konflikt, udløst af et par mænd, der tror, at deres navn giver dem ret til at lege med soldaters liv. Og de lever højt på konflikten. De kræver told af soldaterne, der marcherer igennem

deres land. De sælger forsyninger til begge sider og får god arbejdskraft af dem, der deserterer og flygter.

Lov og terminologi:

I Algorania har man ikke et normalt retssystem. Straffen for enhver forseelse er den samme: man dømmes til at miste livet til en anden. Siden hen videregives ens arbejdskraft. Med hård hånd tages alle, der nedbryder samfundet og placeres et sted, hvor de kan gøre gavn. Det er tanken, om en det i praksis kun gælder en del af tiden; en del udnytter systemet og kidnapper og sælger uskyldige.

- Straffefanger – forbrydere, der har mistet retten til livet.
- Straffearbejdere – forbryderne, der er blevet solgt.
- Forbryderjæger – gør det ud for ordensmagten, de får en tilladelse og et skilt, så de kan genkendes, og giver sig så i kast med at fange forbrydere.
- Fangepassere – holder fængsler, hvor de indfangede fodres op og holdes, indtil de kan sælges videre til nogen, der kan få dem til markedet
- Fangedrivere/fangehyrder – dem der leder straffefangerne til større byer gerne ved kysten, hvor de kan sælges.
- Fangesælgere/fangehandlere – dem der står på markederne og videresælger straffefangerne. De sælges til enkeltpersoner eller i flok som drivkraft i arbejde.
- Fangetæmmere – samlet begreb for alle dem der, arbejder med og håndterer straffefangerne

Begrebet straffefange og straffearbejder kan i denne sammenhæng forveksles med slave – årsagen til valget af terminologi er, at slave er så negativt ladet, at man beder helten om at tage fangernes parti. I dette samfund er mange af dem imidlertid ikke uretfærdigt taget, og de sættes i arbejde for at tjene samfundet frem for at rådne i en celle eller henrettes.

Algorania er et af de steder, hvor man holder straffearbejdere. Men vigtigere end det er det et af de steder, hvor man indfanger sine forbrydere og sælger dem. Mange snyder og stjæler og gør andre værre ting, det er der ikke nogen, der er i tvivl om, men skulle man blive taget, mister man livet til en anden. Straffefangerne sælges i flok til at udføre hårdt fysisk arbejde eller enkeltvis til at hjælpe til i husholdningen hos dem, der har råd til at købe et par ekstra hænder. Fangehandlere betaler findeløn til dem, der finder og beviser en mands skyld – fire vidner er bevis nok. Desertører fra krigen er bestemt også fangemateriale.

Mange lande holder sig for gode til at have straffearbejdere på den måde, men en del er alligevel klar til at købe dem. Til dem selv kan de undskylde det med, at de ikke holder deres køb som slave, men sætter vedkommende fri og giver dem penge til lige akkurat at kunne betale den kost og logi, de tilbydes. Til fangehandlerne behøver de ingen undskyldninger.

Fangemarkederne ligger ved kysten, for derfra kan de let distribueres til omverdenen, og det er lettere at transportere dem på den måde.

De er Algoranias økonomis ryggrad, for kun få steder kan man virkelig opdyrke landet, men jagt og håndværk spiller dog også en stor rolle.

Det tredje akt handler om dem helten burde statuere et eksempel for, om dem han burde påvirke. Om det så er fangetæmmernes livsstil eller de lovløse, der er gjort til straffearbejdere. Det handler om at blive konfronteret med de ting, man godt ved bør ændres, og som man har en mulighed for – i hvert fald på en lille skala – at forbedre, og som alligevel ofte er så uoverskuelige, at man forsøger at vende blikket bort.

Situationen

En gruppe fangedrivere er ved at lede deres hjord til den nærmeste havneby, som ligger ved en stor sø, der kan tage dem via vandvejen til havet. Iblandt deres gods er der både hærdede kriminelle og uskyldigt dømte, samt dem der end ikke har fået en dom. Hvordan de behandles afhænger imidlertid ikke af deres fortid, men af hvordan de vælger at opføre sig nu. De bærer alle lænker, men kæderne er lange og tillader dem at udføre arbejdet, når der slås lejr. Ulydighed er ikke velset, og mærker efter piskeslag afslører, hvem der er mest oprørsk; slagene placeres dog altid, hvor mærkerne let kan skjules af klæder, når straffefangerne en gang er tæmmet.

Alle straffefanger er dog mærket i ansigtet, mærkerne er tredelt: et gives ved indfangsten, et andet når driverne modtager dem, og et sidste tilføjes, når handleren erhverver dem, på den måde er det tydeligt, om der er tale om en forbryder, der er stukket af på vejen frem for at være blevet solgt retmæssigt.

Helten ankommer en aften, som de er ved at slå lejr. Han har ridt sin ganger for hårdt og er nu uden en hest. Han har rejst til fods over Algoranias store vidder i flere dage, og rejsen er både hård og langsom, og provianten truer med at slippe op. Han har brug for en ny hest.

Han bringer uro både til fangedriverne og straffefangerne. Driverne ved kun alt for godt, at de hykleriske folk fra andre lande, måske nok vil købe deres straffefanger, men at de ikke bryder sig om tanken om, hvor de kommer fra. Normalt bekymrer det dem ikke, men de er forholdsvis få, og Iliaster er tydeligvis en mand, de ikke ønsker at komme i kamp med.

Straffefangerne derimod går med hvert eneste skridt med drømmen om mulighed for at flygte. Så længe helten er der, vil det være en umulighed – med mindre selvfølgelig han er villig til

at hjælpe dem. Men selv hvis de skulle blive sat fri, ville de være mærkede – ikke kun som forbrydere, men som flygtninge.

Slutningen:

Dette akt slutter, når helten vælger ikke længere at dele straffefangerne eller fangedrivernes selskab. Han har brug for heste og forsyninger, hvis han kan få det, men kan også vælge at rejse videre uden. At han har brug for disse ting er som incitament for at han bliver for en stund, og det er ikke meningen at forhandlingerne om dem skal spille nogen stor rolle.

Han møder dem, som de er ved at stoppe og slå lejr for aftenen. Det er hensigten, at han skal tage parti for enten straffefangerne eller fangehyrderne og gerne mindes om, at det ikke er et sort-hvidt valg. Vælger han at hjælpe straffefangerne, skal det være klart, at så snart han forlader dem og ikke længere kan sige god for dem, er de så godt som fortabte, efterladt på de åbne sletter med nok proviant til at nå til en by, hvor de ses markerede som forrædere. Imidlertid er det ikke et krav, at han vælger deres parti, og det er en oplagt slutning, at han rejser videre uden at blande sig, og at fangerne drives til byen, hvorfra de sælges som straffearbejdere.

Karaktererne

Sancho

Han er vokset op som en gadedreng i en af de større indlandsbyer. Der er rigelig af den slags folk, og de er en god kilde til fangehandlerne. Han holdt ud længe, før han blev taget ved at stjæle, snyde og dræbe, men en dag gik det galt. Han foragter dem, der affinder sig med at blive pålagt deres skæbne. Han hader, hvordan de andre fanger klamrer sig til livet og er villige til at opgive alt for at holde fast på det – selv deres frihed og deres værdighed. For ham er det anderledes, selv hvis han

kunne have haft et bedre liv hos sine kommende ejere, end han nogensinde kendte på gaderne, vil han ikke give afkald på sin frihed for noget. Han planlægger at flygte, og han ved, at han får brug for hjælp.

Erin

Hun var en ganske almindelig lidt vel naiv pige, der nød opmærksomhed og muligheden for at vise, hvad hun var god til. En forretningsmand af den forkerte slags udnyttede det og fik hende afhængig af magistøv, samtidig med at hun kom til at sælge det for ham. Da hun blev taget af forbryderjægerne, var der ingen hjælp at hente. Hun formåede at slå en handel af med fangehyrderne; hun fungerer som stikker for dem, imod at hun ikke bliver solgt, får en smule lommepenge, som hun sparer sammen, og hun får sit magistøv. Hun er splittet imellem at føle sig skyldig over for de straffefanger, der minder hende om sig selv og at være stolt over at sikre, at dem, der faktisk er forbrydere, får, hvad de har fortjent.

Kurai

Han stammer fra Elestania og har tjent i kampen mod Terrosir. Hans for store selvtillid og attitude overfor de overordnede ledte til en direkte konfrontation og medførte, at han blev stillet til henrettelse, da man ikke forventede, at han ville kunne tilgive ydmygelsen og indordne sig – hvilket er ganske sandt. Hans kammerater solgte ham til fangetæmmere fra Algorania, frem for at se ham dø. Han er stadig i live, men har ingen anelse om, hvad det er, han er på vej til.

Bern

Han var en ganske normal ung mand, som var ved at være klar til at stifte familie og slå sig til ro, da det sted, han havde forventet,

han skulle slå sig til ro i, blev jævnet med jorden. Han blev splittet fra sine kære og videregivet til fangedrivere. Som sit eneste forsvar imod forbryderne og hyrderne, han var blevet placeret imellem, har han påtaget galskab. Der er ingen i flokken, der er mere utilregnelig og skræmmende end ham, sådan sikrer han sig at holde det skræmmende på afstand.

Bipersoner

Der er kun straffefanger og fangedrivere her på midten af Algoranias sletter, for navngivne fanger har du karaktererne, så ud over hyrdernes leder er der blot de to kategorier her.

Fangedriverne - Amyntas, Kavifab, Tautas;

fangedrivere er generelt ikke et velset folkefærd. Hvor forbryderjægerne er kendt for deres styrke, talent og mod og fangehandlerne for deres kløgt og veltalighed, er fangedriverne kun kendt for deres hårdhændethed. Dette er folk, der ingen nåde viser over for nogen, der bærer forbrydermærket, uanset deres baggrund. De elsker at nynne med på piskens sang og ser det som en kunst at kunne tryne fangerne nok til, at de mister deres trodsighed, men stadig så lidt, at det ikke ødelægger deres salgsværdi.

Trods deres holdning til straffefangerne kan de dog godt være fornuftige og venlige mænd overfor alle andre, og de ved trods alt, at de har loven på deres side. Der er ingen, der er i tvivl om, at enkelte af fangerne nok er uretfærdigt taget, men det er forbryderjægerens fejl og ikke deres. Nogen mener for alvor, at de tjener samfundet, ved at sikre at forbryderne får en ny og konstruktiv plads i verden, andre gør det kun for pengene og for at føle sig mægtige.

Der er langt færre fangedrivere end straffefanger, men de har tilgængelig våben og retten på deres side, hvis fangerne ville,

kunne de godt gøre oprør og gøre stor skade på hyrderne, hvem, der ville være tilbage til sidst, er ikke sikkert, men uanset hvad ville det være en ynkelig flok.

Fangedrivernes formand - Sivau;

Hans tunge er ikke skarp som en fangehandlers, men der er alligevel en grund til, at det er ham, der leder denne trup. Han ved, hvornår man skal bukke og skrabe, og hvornår det er tid til at puste sig op. Når en mand som Iliaster melder sig i billedet, er tiden til at være venlig og indbydende. Der tilbydes plads i lejren og service af enhver art. Stilles der spørgsmål til foretagendet, svares der nonchalant, som om det var den mest naturlige ting i verden at være fangedriver – for det er trods alt det mest naturlige i Algorania. Han er en rig mand, men når han er på arbejde, er han en praktisk mand – silke er ikke meget bevendt i forhold til en pisk, når man arbejder med straffefanger.

Straffefangerne - Loreda, Eodufus, Arun;

Straffefangerne er alskens folk: flygtninge fra krig, uskyldigt dømte gadedrenge, skyldigt dømte gadedrenge, mordere og voldtægtsmænd. Der er hvad som helst, og de behandles ens. Nogle kalder dem de livløse – deres handlinger har frataget dem deres ret til livet, og de er endnu ikke blevet tildelt en ejer, der kan tage ansvaret.

Nogle accepterer denne skæbne med trods andre med stille accept, imens endnu andre er fortvivlede og grænsende til hysteriske. Hvad, de imidlertid har til fælles, er en fornuftig fysik. Drivere tager kun dem med, der kan holde til turen, og det er kun de sunde og stærke og fortrinsvis unge, man kan få en god pris for på markederne. Dem, der faktisk levede usselt og måtte stjæle for føden, har det ofte bedre på disse ture, end de havde det før, for de mest ranglede fedes op, inden de sælges. Nogle gør endda grusomme ting for at blive opdaget og taget af forbryderjægerne.

Scener

Følgende er forslag til scener, der sætter spillet i gang. Rækkefølgen er tænkt kronologisk, men er selvfølgelig valgfri. Intentionen med dette akt er at få taget stilling til spørgsmålet om forbryderhandel i denne version, antageligvis kræves ikke en skarp scenestruktur for dette. Husk imidlertid på at karaktererne er straffefangerne, og at det er dem, der er i fokus frem for helten, og hvad han måtte have af gøremål med fangedriverne.

Der er her to muligheder for retninger, som helten kan vælge. Nemlig om han vil støtte straffefangerne eller fangedriverne i deres sag. Oplægget til de tre første scene er fælles for at skildre stedet og situationen, ellers haves her i højre spalte scener til, hvis han vælger at lade fangedriverne beholde deres position, og den venstre til hvis han vælger at hjælpe straffefangerne.

En lejr i tusmørket:

Iliaster ser lysene fra en lejr på en stor tør græsslette. Han mangler en hest og proviant, så han trækker nærmere. Som han kommer tættere på, kan han se lænkerne på størstedelen af dem. Han er kommet til en fangelejr, og han er nu nødt til at tage stilling til det system, han mødes med, om han er villig til at handle med disse fangedrivere, eller om han vil hjælpe straffefangerne

Fangedrivernes leder Sivan er naturligvis klar til at byde Iliaster velkommen og sætte straffefangerne i sving for at gøre ham det behageligt. Er Iliaster venligt stem vil hyrderne være grovere overfor fangerne, er han fjendtlig, vil de trække på, at de tjener samfundets bedste, og at de har loven på deres side.

Involverede: Iliaster og fangedriverne, eventuelt de straffefanger, der føler for at blande sig.

Grov behandling:

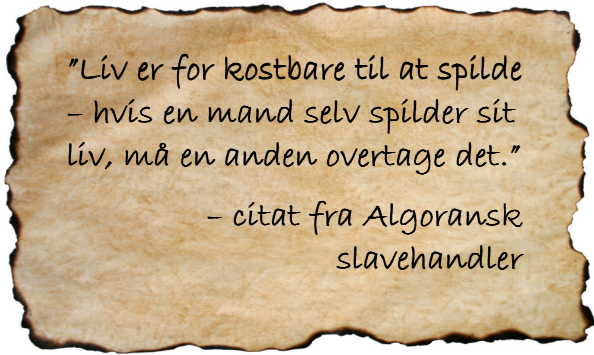
For at vise at fangedriverne kan være grusomme sættes en scene, hvor to af fangedriverne overfalder Bern, idet han går og synger en af sine morbide og alt for muntre viser. De er bange for galningen, og der bliver ikke lagt fingre imellem. Hvis Iliaster standser dem, vil de hurtigt forsvinde.

Involverer: Bern, Iliaster og et par af fangedriverne.

Samfundets Gund:

Mange af straffefangerne er forfærdelige mennesker. Iliaster kan lige akkurat nå at få et glimt af Sancho, der er ved at banke en anden til blods, imens Erin forfærdet forsøger at standse det, men er for bange til at nærme sig for alvor. Iliasters opmærksomhed bliver fanget af hendes skingre udbrud ”Hvad sker der? Stop!”

Involverede: Sancho, Erin og Iliaster, offeret er formentligt en af dine biroller.



”Liv er for kostbare til at spilde
– hvis en mand selv spilder sit
liv, må en anden overtage det.”

– citat fra Algoransk
slavehandler

Fri igen;

Hvis Iliaster har valgt at hjælpe straffefangerne, står de pludselig i en situation, hvor de skal tage stilling til, hvad det betyder for dem, og om denne fremmede faktisk vil hjælpe dem.

Iliaster må enten dræbe fangedriverne eller på anden vis gøre dem ukampdygtige, hvis det skal kunne lade sig gøre. Straffefangerne kan give sig til at forsøge at slippe fri på egen hånd, men med mindre de kan finde på noget rigtig godt, er de altså fanger, indtil Iliaster vælger at sætte dem fri; så her vil opstå en scene, hvor Iliaster har magten over dem, og de skal til at argumentere for, at de ikke er for farlige til at løslades, samtidig med at det skal være klart, at det faktisk er forbrydere.

Hvis Iliaster tror blindt på, at de er uskyldige fanger, kan du udnytte de andre straffefanger til at vise, at også de kan være usympatiske. Har han ladet fangehyrderne leve, vil en af straffefangerne utvivlsomt henrette nogen.

Involverede: Iliaster og alle straffefangerne, eventuelt fangedrivere.

Dagen derefter;

Efterhånden som en ny dag begynder at gry bliver det klart for dem, hvor store problemer de er i. De har rationer og styrke tilbage, men kun nok til at komme til deres oprindelige destination – et sted, hvor de vil være mærkede som lovløse. Iliaster står med deres skæbne i

Et urimelig løb;

Hvis Iliaster har valgt at respektere Algoranias love, må de af straffefangerne, der ikke vil affinde sig med deres skæbne til at handle. De skal have overbevist den fremmede ridder om, at deres skæbne er uretfærdig, og at de slet ikke er forbrydere – om det så er tilfældet eller ej.

Straffefangerne sidder i deres eget lille hjørne og kan se silhetterne igennem teltdugen, hvor deres hyrder og Iliaster sidder. Dem, der serverer for herrerne, kan komme nær med et budskab, om de ønsker, men dette er primært en planlægning.

Forslag kunne være at lade Anrai appellere til sin herre og påstå, at Algoranierne har involveret sig i krigen, og at han er taget som krigsfange.

Involverede: alle straffefangerne.

Sjulte blikke;

På et hvilket som helst tidspunkt kunne Erin vælge at opsøge Iliaster og advare ham imod fangernes planer for at narre ham til at tro, at tingene står værre til, end de gør. Hvis fangedriverne bliver væltet kunne det let give hende problemer, og hun kan i sandhed fortælle om, hvor dårlige mennesker, mange af straffefangerne faktisk er.

Involverede: Erin og Iliaster og muligvis fangehyrdernes leder.

Dette kan også sættes op, hvis Erin vælger at tage straffefangernes parti, men da er det fangehyrdernes formand, der kræver, at der aflægges rapport som vanligt.

sine hænder, efterlader han dem, er de fortabt, men mange af dem er reelt set forbrydere og ikke til at stole på og tage med sig.

Bliver stemningen for god, kan du lade nogle af de andre straffefanger vise deres forbryderiske tendenser eller prikke til karakterernes mørke sider.

- Nogen har fundet en stor sum penge på Erin, straffefanger har ingen rigdom, så hun kan ikke være en af dem; hun står for at få afsløret, at hun arbejdede for fangedriverne, som Iliaster ikke just har været nådig overfor. Måske tænker hun ikke helt klart, fordi det er længe siden, hun sidst har fået noget af sit magistøv.
- Anrai bærer Elestaniass mærke, han burde have været til at stole på, men han må være desertør, når han ikke længere er i krigen, hvordan skal Iliaster kunne tilgive en, der har forrådt Elestaniass sag?
- Nogen kunne let bemærke overfor Sancho, at hvis han tager med Iliaster til Terrosir, bliver han ikke sat fri, han bliver blot arbejdskraft, der ikke er betalt for.
- Hvis Bern opgiver sit skuespil i nærheden af Iliaster, kan de andre straffefanger dog godt huske på det; hvem ville dog rejse frivilligt sammen med en vanvittig psykopat?

Involverede: Iliaster, alle straffefangerne og fangehyrderne, hvis han har ladet dem leve.

De uendelige vidder;

Iliaster må i sidste ende træffe en beslutning, han må enten tage straffefangerne med sig eller overlade dem til deres egen skæbne.

Tager han dem med sig vil karaktererne naturligvis være med ham i det næste akt, hvor de kan inddrages efter ønske; med mindre nogen af dem stikker af i natten.

Konfrontation;

Enten kan straffefangerne forsøge direkte at opsøge Iliaster og kræve hans hjælp, eller de kan forsøge at gå til et direkte modangreb på fangedriverne, men sidstnævnte vil være fatalt, hvis Iliaster støtter fangedriverne.

Sker der en egentlig konfrontation, skal det være på en af karakterens initiativ, lad vær med at drive dem til det eller sætte scenen, hvor de allerede er i gang. Det er meget muligt, at straffefangerne blot fortsætter deres march til markedet, og heltene fortsætter på sin egen færd.

Involverede: dem der er dumdristige nok til at gøre sig bemærkede.

Bemærk at de let kommer ud i problemstillingerne angivet i den venstre spalte, hvis Iliaster på noget tidspunkt ombestemmer sig og giver sig til at tage straffefangernes parti.

Marisias sjæl var endnu i sværdet, og skønt Iliaster Alcelaine kunne høre hendes ord og give hende sine, var hendes kræfter bundne, og han kendte ingen måde at slippe dem fri. Hun sagde, at meget magi lå i ord og i blod; men de fandt ingen løsning. Han kendte ingen, fra hvem han kunne hente hjælp, og dag for dag nærmede han sig med tunge skridt Terrosir, skønt han ikke var klar til at møde sin fjende.

En skæbnesvanger nat vågnede Iliaster ved den sagte hvæsen af en klinge, der trækkes fra sin skede, og så over sig Esren Markwaile, manden han ej længere kaldte væbner, men havde givet titlen ven. Jalousi trives under mismod, og håbet havde forladt Markwailes simple hjerte. "Du forstår ikke, at du har alt, og derfor fortjener du intet." knurrede han som end hund, men før han nåede at stikke, havde Iliaster grebet Marisias. De duellerede i Terrosirs brændende sand, og Iliaster var den bedre mand, og Markwaile endte sit liv med sin herres klinge imellem sine ribben.

Således gik det til, at det var forræderens ord og blod, der løste lænkerne på Marisias kræfter.

Akt 4

Udposten Shajid



Iliaster havde måske nok vundet kampen, men Esren var ikke nogen dårlig kriger, og Iliaster var ikke klar til at blive vækket til kamp. Duellen efterlod ham såret på krop, ære og sjæl.

- De fremmede venner

Shajid

Shajid var en gang en lille by i det område, som de oprindelig beboere kalder Sharik, og som soldaterne, der er kommet der til fra Elestania, blot ser som endnu en gold og trist afkrog af Terrosir. De sandstenshuse, der en gang udgjorde byen, er nu ikke mere end en ruin. Der har været brand så mange gange, at de blege røde sten de fleste steder er blevet sværtede af sod. Det, der en gang var tage, er nu blot bunker af sten, nogle steder fejlet til side fra de gulve de en gang gav ly. De få standhaftige vægge, der holder sig oprejst, er ikke et stolt minde om, hvad der en gang var, så meget som et sørgeligt forsøg på at knuge sig til en fortabt fortid.

Byen har intet hegn og stort set ingen beskyttelse, kun en smule læ, fordi den ligger i en gryde i det ensformige landskab. Kanterne har ingen mur, men alligevel kan en træt mand, der kniber øjnene sammen, idet han kigger mod den vestlige kant af dalen foranlediges til at tro, at der er et brystværn, således er den nemlig udsmykket med de faldnes grave.

Trods den triste stemning, luften der konstant er tung af røg og støv, og at murene lover at falde sammen om ørene på en i lige så høj grad, som de lover at give læ, er Shajid alligevel et strategisk mål af stor betydning. Shajid har nemlig den eneste brønd i miles omkreds.

Shajid var et tidligt mål i krigen, og det er længe siden, at Elestania's soldater tog den første gang, men de af Shariks folk, der blev slået på flugt hentede hjælp, og inden længe gik de til modangreb. Soldaterne, der indså fornødenheden af et tilbagemøg, regrupperede også og gik så atter til modangreb. Sådan har det bølget frem og tilbage lige siden det første slag. I begyndelsen var angrebene hyppige og kraftige, siden hen er deres frekvens

blevet reguleret af, hvor store vandforsyninger hver af lejrene har, først når de for alvor er pressede, går de til angreb igen. Gravene i byens udkant indeholder venner som fjender på lige fod. Det blev til en udtalt forståelse imellem de to fløje, at man ikke udleverede sine fjenders lig, men at man selv lagde dem til hvile mellem sine venner.

Alt, hvad der en gang var af møbler og udsmykning, er så godt som borte. Det, der ikke er blevet røvet, er blevet destrueret i kampen. Det, der ligger der nu, er en midlertidig lejr. De vægge, der står endnu, bruges som sider, hvor teltduge spændes ud for at sikre bedre ly. Bålpladserne sættes op, hvor man kan finde læende hjørner, og alt er samlet omkring brønden. Vagtposter bevæger sig tavst på dalens kant imellem gravene. Man patruljerer alle kanter, selvom angrebet altid kommer fra nordøst – gravene hober sig op på den anden side, og ingen stormer nogensinde hen over dem i angrebet – selvom det til tider sker i tilbagemøget.

Det fjerde akt handler om den verden, som helten allerede utvivlsomt har påvirket – men som han muligvis har glemt at tænke over, fordi han ikke selv er i kontakt med den i det daglige. Disse mennesker er blevet taget ud af deres vante hverdag på grund af ting i heltens liv. Kontakten, helten har haft med dem tidligere, har været minimal eller ineksistent, så i nogle tilfælde er det endda kun en påvirkning af anden grad, der har ændret deres liv komplet.

**Det akt handler heller ikke om helten!
Han er ikke kommet til udposten for at få noget at vide om Dubhán eller at gøre det lettere at klare sin mission. Han ved, hvor tyrannen er, og er på gennemrejse på vej der hen.
Han er nødt til at stoppe her, fordi han er blevet såret, og målet er at vise ham, hvor jammerligt, der er.**

Situationen

Lejren er altid hyllet i urolig afventen, altid taler folkene dæmpet, som om de er bange for at forstyrre de naturlige lyde, som i realiteten også er døet hen. Soldaterne rejste i sin tid fra deres hjemland med vished om målet: Elestania skulle reddes fra tyrannen Dubhán. Den vished er siden blevet fileet væk af sandstormene i lige så høj grad som identifikationsingraveringerne på deres knive. Denne flok har brugt måneder på at kæmpe om resterne af Shajid. Deres kræfter er næsten lige så udtømte som deres iver. Fra tid til anden modtager de besked om slagets gang, om hvordan kampen bølger frem og tilbage andre steder ligesom her og en forsikring om, at deres indsats er uvurderlig. Hele tiden mindes de om, at det er forgæves.

De har nu fået nys om, at en ridder Iliaster Alcelaine kommer til Shajid. Det er efter sigende ham, der kommer til at stå ansigt til ansigt med Dubhán. Nogen ser ham som en frelser, der vil bringe en ende til krigen. Nogen foragter ham, fordi han har siddet hjemme på sin høje borg og nydt livet, imens de har fundet frem til fjendens skjul, og han nu kommer fejende ind i billedet for at tage æren og hævnen over den virkelige fjende.

Iliaster er imidlertid ikke kommet til Shajid for at udkæmpe deres sag, han er blevet tvunget til at standse, fordi hans væbner Esrens forræderi har efterladt ham udmattet og skadet. Han har brug for at stoppe og pleje sine sår, og Shajid er den nærmeste udpost.

Slutningen

Dette akt slutter, når helten rejser fra Shajid, han er nødt til at blive på grund af sine sår, men med ordentlig behandling vil han snart kunne forlade stedet igen. Han kan hjælpe med et modangreb eller blot forlade soldaterne i deres elendighed. Hvis

der mangler fremdrift i spillet, kan du også lade fjenden angribe, hvilket vil give en naturlig overgang til det næste akt, hvor Iliaster finder sig selv i Sharikans varetægt.

Rygter:

Disse karakterer er skrevet ud fra, hvordan andre ser dem, hvilket inkluderer rygter. Ved gennemgangen af de andres karakterer få hver spiller et af de rygter, der handler om den pågældende karakter; dette er ikke nødvendigvis et udtryk for hans karakters holdning, men for at give en fornemmelse af, hvad man bredt siger om de andre.

Karaktererne

Benjan

Han er oversergent og er blevet det ved hårdt kyndigt arbejde. De fleste følger ham med god vilje. Han er en venlig og glad mand, der forstår at møde folk på deres eget niveau og at prioritere det, der er vigtigt og lade resten glide for ikke at skabe sig fjender blandt sine allierede. Han vandrer rundt med en form for sindsro, der gør det næsten umuligt at tro på, at han er soldat – selv dem, der har fulgt ham i kamp, kan have svært ved at forestille sig det. Han føler sig ikke hævet over sine mænd og forstår at tilpasse sig tonen hos dem, han omgiver sig med. Og så ved han, hvordan man køber sin mænds velvilje: med frynsegoder som man normalt ikke har i hæren, hvor end han får snuset de sager op henne.

Siral

Han er en uhyggelig, gammel mand. Han har tjent som soldat størstedelen af sit liv, og det har sat sine ar på ham – bogstaveligt talt. Hans ansigt har kun et tomt hul, hvor hans øje plejede at være, og han halter rundt. De fleste anser ham for unyttig, og


mener, at den eneste årsag til, at han stadig er på slagmarken, er, at han er for svagelig til at klare rejsen hjem. Han er ikke bange af sig, og siger altid alting lige ud. Han vandrer altid rundt og studerer gamle vægge på nært hold, men ingen ved hvorfor.

Vori

Han har aldrig ønsket sig at være soldat, og han havde ingen planer om at skulle ud og vinde sit navn ære. Han var bonde i Elestania og havde ingen planer om, at det skulle ændre sig, men krigen gav ham ikke noget valg. Han er en høflig, rettroende ung mand, og han trives ikke iblandt ubehøvede soldater. Han udfører de opgaver, han får besked på, og han gør det grundigt; men det er ikke lysten, der driver værket. Vejledt af seniorsergent Benjan har han besluttet at begynde i det små og forsøge at opdrage bare en enkelt af de andre soldater – for derved måske at gøre tilværelsen lidt mere udholdelig.

Camil

Han er vokset op i Elestania, men det ses tydeligt på ham, at hans forældre stammer fra Terrosir. Det gav ham aldrig problemer før krigens tid, men har gjort hans liv surt siden. Han har meldt sig til at kæmpe på Elestania's side, men for de fleste har det ikke været nok til at vinde tiltro. Ingen kan dog fornægte, at det er praktisk at have en, der kender kulturen og sproget. Han kom til krigen med drømme om ære og forgudede ridderne, der var med dem, men den slags begejstring falmer under ørkenens sol.



"Titler og glitter imponerer ikke dine fjender mere end blod imponerer gribbe."

- Elestaniansk soldat

Bipersoner

Dette er en beskrivelse af nogle af de personer, du kunne have interesse i at inddrage i dette akt. Soldaterne er beskrevet som en fælles gruppe, og dertil haves enkelte navngivne bipersoner.

Soldaterne - Alled, Cefin, Kendal, Reese, Grey

De er alle unge mænd fra Elestania. Nogle af dem har fået fornuftig træning, før de blev sendt af sted, og andre har lært på den hårde måde – men de har trods alt lært og holdt sig i live. Nogen af dem er draget der til i håb om ære og rigdom, nogle for at komme væk fra en hverdag de ikke kunne holde ud, og endnu andre havde intet reelt valg. De er alle ved at være udslidte. Nogen er vokset med opgaven, nogen har knapt kunnet håndtere de barske sandheder om krigen. Der er ikke nogen, der ikke længes væk fra ørkenens varme sand, uanset hvor det er til.

De fleste af dem har vundet respekt i hinandens øjne. Alle dem, der har holdt ud så længe, som de har, kan en ting eller to. Men der er også mænd, der har været tvunget til at udholde hinandens selskab i lang tid.

Krigsfangeren - Hakim

Han er en ung mand eller måske en gammel dreng. Han er stærk og hærdet og fyldt med foragt for sine fjender. Han er blevet kastet af sin gang i kampens hede og slået bevidstløs, og siden han var uskadeliggjort gav ingen ham opmærksomhed, førend slaget var endt, og man fandt, at han endnu trak vejret.

Han kan respektere en mand for at være en dygtig kriger, rytter eller strateg – men folket fra Elestania kan ikke kaldes mænd. Han frygter døden, men når han overvinder angsten, er der intet til at holde ham tilbage, for som krigsfange føler han blot, at han er en død mand, der endnu kan trække vejret.

Han taler kun en smule af Elestania's sprog, men taler gerne meget af sit eget, og man behøver ikke at kende ordene for at forstå, at det ikke er pæne ting, der bliver sagt.

Den sorgende kvinde - Lamya

En gammel kone der, hvis hun er farlig, i hvert fald ikke er det med et våben i hånden. Hendes fingre er for krogede og svage til at trække en bustreng eller gribe om en kniv, og selv skulle hun have et sværd, ville krumningen af hendes ryg næppe tillade hende at løfte det højere end til sine fjenders knæ.

Hun taler aldrig med soldaterne, og de ved ikke, om hun forstår deres ord. Hun anerkender deres tilstedeværelse og giver dem blot et nik fra tid til anden; dog går der ingen kærlighed tabt imellem hende og mændene fra Elestania, hun har ikke glemt, hvem der lagde hendes folk i de grave, hun sidder ved, om end hun værdsætter at få lov til at blive der. Men hun tilbringer sine dage i bøn ved gravene, og når solen går ned, og nattefrosten kommer snigende, synger hun for de tabte sjæle. Hun kommer kun ned i lejeren for at hente vand.

Scener:

Den overordnede handling på dette sted er soldaternes frustration. Det er fornemmelsen af at være omringet af varme, sand og død. Den konstante knugende frygt, der er knyttet til at afvente det uundgåelige, skal skinne igennem ligesom rastløsheden. Den overordnede historie er ulidelig kedsomhed, som man ikke ønsker skal ende, for det eneste der kan bryde den, er noget langt værre.

Der er her en række sceneforslag, som kan tages ind alt efter, hvad I føler for, men der er ingen kronologi eller prioritering. Pas på ikke at gennemtvinge fremdrift.

Heltenes ankomst

Hvordan helten modtages afhænger af, hvordan hans ry er blevet vurderet. Enten har man prøvet at få den usle flok til at se præsentabel ud, og de står alle i lappede uniformer med pudsede støvler og gør honnør, fra de kan se Alcelaine i horisonten. Ellers ligner lejeren sig selv stille og afventende, imens helten lader sin gang skridte ind i gaderne for til sidst at stoppe foran øverstkommanderende, der kun langsomt kigger op fra sin klinge.

Hvorom alt er, ankommer han til lejren og kan få en forklaring på situationen, af hvem end der vil give ham den.

Involverede: Iliaster og soldaterne.

Troens fundament

Yori knæler hver dag, når solen er i zenit, for Skaberen. Til tider er der andre, der slutter sig til ham, eller håner ham; det er de færreste, der går så højtideligt til deres bønner, men uanset hvad er han der midt i lejren, på midten af den største åbne plads han kan finde.

Iliaster kan slutte sig til ham i bøn, forundres over hans handling eller anklage ham, fordi han har forladt sin post og bukket panden mod jorden, frem for at spejle efter fjender, alt efter hvilken mand denne helt er.

Involverede: Iliaster, Yori og hvem end der måtte have blandet sig i hans sager med Skaberen den dag.

Dem der hender sorgen

Oppe langs kanten af dalen, hvori Shajid ligger, ligger gravene; både dem for Elestancias folk og dem for Terrosirs, dog markeret på hver sin vis. Når ejerskabet af byen udskiftes begraves alle lig venner som fjender, man markerer sine egne grave og lader de andre være umarkerede – de bliver vist den fornødne respekt, når herskerne udskiftes igen. Da Iliaster ankommer, er det ikke længe, de har holdt Shajid i denne omgang, de kan endnu være ved at lægge fjendens soldater til hvile.

Imellem gravene går en gammel kvinde af Shariks folk. Efter et slag blev hun endnu siddende bukket i bøn over en af gravene, og ingen kunne få sig selv til at hakke en forsvarsløs kælling ned. Sharik har haft byen en gang siden det, og nu er Elestancias mænd tilbage – hun skifter grav en gang om dagen, men hun bliver der oppe, undtagen når hun om natten går ned for at hente vand. Soldaterne plejer at standse hende og give hende en kop vand frem for at risikere, at hun putter gift i forsyningen. Hun har endnu ikke gjort noget, men måske er det risikabelt at lade hende blive.

Du kan enten lade hende være en uskyldig kvinde, ceremonielt knyttet til de døde, ved at tilbringe en dag i bøn ved hver grav sikrer hun, at de en efter en kommer sikkert til de dødes haller. Eller hun kan være blevet plantet der med netop den historie for at afvente den perfekte mulighed til at forgifte soldaterne. Nu hvor hun ved, at Iliaster de fremmedes helt er dukket op, har den perfekte mulighed meldt sig – hvis hun kan svække ham nok til, at han kan tages til fange, har hun sikret sit folks sejr.

Involverede: Iliaster der inspicerer gravene, Lamya, soldater, der er ved at stede de døde i jorden og at vise Iliaster rundt.

De skadede

Iliaster er kommet til en krigszone, ud over de alment udslidte soldater er der også mange af dem der er sårede – ligesom ham selv. De kender nok til at være kommet til skade, men ved ikke så meget om, hvordan man ordner det. De sårede ligger i deres eget hjørne af lejren og klager sig, og Iliaster kan blive tilbudt en hvileplads iblandt dem.

Shajids soldater kan godt se, hvor forfærdeligt det ville være, hvis Elestancias helt dør under deres opsyn, men de ved ikke, hvad de skal stille op. Nogen kunne blive strejft af tanken, at den gamle kælling, Lamya, måske ved noget om at behandle sår. Om det er forsvarligt at modtage hendes hjælp, er så en helt anden sag.

Involverede: Iliaster, Lamya og de af soldaterne, der giver Iliaster opmærksomhed, samt de sårede.

Krigsfanger

Det er sjældent, at nogen fra Sharikan lades tilbage, og dem, der gør, er som regel så godt som døde. Men sidste gang de jagede fjenden fra Shajid, fandt de en ung soldat bevidstløs, men stadig i live. Der er indædt had imellem de to lejre, for der er ingen, der ikke har mistet venner ved fjendens hænder. Samtidig har de udviklet noget, der minder om respekt; dem, der ved, at sorgen og naget er ens på de to sider, må nemlig også føle sympati. Men hvad betyder det for fangen? Skal han henrettes, forhøres eller holdes i live, med de få ressourcer man har?

Involverede: Hakim, Benjan, Iliaster og soldater, der har en holdning til sagen eller bare er nysgerrige.

Forhandlinger

Bruges muligheden med krigsfangen kunne en budbringer fra Sharikan komme til lejren for at forhandle fangens frihed. Sharikan har skåret de fleste forsyningsruter af, og selvom Elestancias soldater har vandkilden, får de også brug for mere mad, hvis de skal holde positionen. At de ved, at der haves en fange, og at han faktisk ikke var død, afslører også, at de holder skarpt øje med lejren.

Muligvis kommer han ikke der ind selv, men har blot foreslået handlen til en af udposterne, der var på vagt, som så kan viderebringe beskeden. Det er oplagt at lade Jamil være den, der får beskeden for at øge mistilliden.

Involverede: Budbringeren (enten fra Sharikan eller en vagtpost), Iliaster, Benjan, og hvem end der har mulighed for at blande sig.

Stenenes historier

Eftersom de er i byen vil Siral naturligvis gå rundt og betragte murene, hvorfor end han vælger at gøre det. Iliaster er så meget over ham i rang, at han end ikke behøver at bekymre sig om en undskyldning for at spørge ham, om hvad han foretager sig.

Involverede: Siral og Iliaster.

Det bedste forsvar

Hvis Iliaster ikke selv gør tegn til at komme videre, kan han tvinges, enten ved at soldaterne anmoder om, at han hjælper dem med at gå til modangreb, og sikre, at Shajid ikke falder i fjendens hænder igen. Alternativt kan det være, at Sharikan er gået til modangreb hurtigt igen, i et desperat forsøg på at få drevet Elestancias mænd ud, inden de når at samle kræfter fra det sidste slag.

Involverede: Alle i lejren.

Akt 5

Fjendelandet Kirahs

Iliaster Alcelaine nåede frem til Terrosir med sit eneste selskab fanget i det våben, han måtte udnytte for at bringe fred og sikkerhed til hans elskede Elestania. Mindet om Markwailes forræderi sved i hans hjerte, men Marisias nærvær gjorde hans lange færd til at bære.

Han kæmpede sig ene mand vej igennem fjendens land, imens solen nådesløst slog ned på ham og hans ganger. Angreb på angreb slog han tilbage, og i kampen kom han kun nærmere den kvinde, der både forsvarede ham imod og slog hans fjender til jorden.

Verden Iliaster fandt sig selv i var hård, men hans vilje var hårdere.



Selvfølgelig fortæller legenden ikke om soldaterne udstationeret i Terrosir, for det er en langt mere imponerende historie, at Iliaster klarede det hele alene. Og der er helt bestemt ingen af dem, der vil fortælle, at han blev fanget af folket i Kirahs, men det ændrer ikke på, at det skete.

- Dem man forandrer, og ignorerer

Kirahs

Terrosir, landet hvor Dubhán erklærer sig selv hersker, er i realiteten et landområde delt op i regioner ledt af hver deres sheik.

Kirahs er en af disse regioner, faktisk den stærkeste af dem. Da Dubhán kom og erklærede Terrosir for et rige frem for de mange små, endte de med kun at gøre ringe modstand, fordi han i realiteten stort set ikke ændrede på deres levevis; og han havde en drage med sig, der tydeligt gav det mening at sværge troskab til manden. Intet var forandret, indtil Elestania kom og erklærede dem krig på grund af Dubhán.

Kirahs er ligesom hele Terrosir et tørt land, hvor man skal lede længe efter vand og vækst. Beboerne havde før krigen fundet disse steder, og det var der, de byggede deres byer. Men mange af byerne er ikke mere end ruiner nu, og skønt det stadig er der, man finder vand, er mange af afgrøderne nu gået tabt. Nogle af byerne er blevet overtaget af soldaterne fra Elestania og bliver brugt som krigsbaser, få af byerne er stadig beboet af Kirahsanere, men det er kun de svageste: de ældste, de yngste og de syge, svangre kvinder og dets lige. Det er herfra, at der skaffes forsyninger til de resterende, befolkningens styrke, der har samlet sig i Sharikan.

Sharikan er det, de kalder deres omrejsende grupper. De lever i teltbyer, nogle større nogle mindre, alle har til hensigt at forsvare deres land og drive fjenden på flugt. For at beskytte alle grænser og alle de mindre byer, hvor der stadig er beboere, rejser Sharikan rundt som en stor patrulje. Sharikan benyttes til forsvar og til angreb og til at lave overfald på forsyningskaravaner for andre områder eller fjenden.

Sharikan findes altid, normalt til forsvar mod røvere eller mindre togter fra de andre regioner i Terrosir, men under krigstid bliver det til en mindre hær, der nogle gange deler sig op for at kunne dække større landområder.

Dette akt finder sted i det vigtigste Sharkian, hvorfra Sheik Khaleel leder de andre Sharikans og selv de fast bosatte svage dele af Kirahs. Det er en mindre by af telte. I midten haves Sheikens telt, det er det største, for det er her, alle større råd finder sted, men ud over det, er det spartansk ligesom alt andet – de er et folk fra et hårdt land under en brændende sol, og de har lært, at det handler om at have det praktiske i orden og ikke om pynt. I en ring om Sheikens telt er lejrens liv, det er her, bålstederne findes, og der alle mødes for at tale, spise og træne. Den næste ring af telte er lejrens svageste folk, de yngste og de ældste, dem der er med for at tage sig af krigerne, dem der udgør forsvaret, når soldaterne er på togt, men dem som man ikke ville overlade forsvaret til. Yderst haves krigerens telte som en reel mur, ydersiden af disse telte er forstærkede, så pile ikke vil kunne bide igennem – hvor tæt denne mur står afhænger af, hvor mange af soldaterne der er tilbage.

I Sharikan er alle brødre, mænd som kvinder – men hvor nær, man står sine brødre, er meget forskelligt. Det forventes, at alle kender hinanden, og når en ny slutter sig til Sharikan, vil han den første aften introduceres for hele lejren og derefter regnes for en af dem. Der er dog rangsystemer, både ned-

Landet og dets navne:

- Terrosir er et stort landområde som er blevet samlet under Dubhán.
- Kirah er et af de riger, der er blevet samlet til Terrosir. Det ledes ligesom de andre af en sheik, og det er kun i ringe grad ændret efter Dubháns ankomst.
- Sharikan er Kirah's krigsstyrke, som eksisterer til alle tider, men under krig udgør den en enorm del af landets befolkning.

arvede og opnået ved evner. Sheikens række er nedarvet, ligesom enhver bys leder, og det er disse, der leder de andre grene af Sharikan, hvis deres by er falden. De resterende pladser udpeges af sheiken på baggrund af en vurdering af vedkommendes evner. Vil elleve mand komme enkeltvis til sheiken og berette om en persons evner, og anmode om at han forfremmes, skal sheiken følge det.

Selvom kirahsanere, når de har en fast bopæl begraver deres døde, brændes de ærede faldne fra Sharikan, når lejeren forlades. Skulle nogen under krig handle upassende og derved udsætte Sharikan for fare, vil en mindre forseelse lede til, at en legemsdel, der ikke er essentiel for hans arbejde, hugges af, og han brændemærkes i ansigtet. Er det for streng en forseelse henrettes han, og liget efterlades til dyrene – i de værste tilfælde bindes han, skæres, så hans blod lokker dyrene til og efterlades sådan. Det er forbudt at sørge over en forræder, og så længe man ikke gør det, kan man aldrig dømmes eller foragtes for et forhold til ham.

Ære for den enkelte er ikke relevant, i krig er det eneste af betydning landets beståen.

Situationen

Helten er blevet taget til fange af soldater fra det centrale Sharikan, hvorfra sheiken regerer. Han er blevet bragt til sheiken, for at han kan bestemme denne fremmede helts skæbne. De fleste forventede en henrettelse, men indtil videre har intet sådan fundet sted. Sheik Khaleel har sikret sig, at der holdes øje med helten, så han ikke kan stikke af, og har afvæbnet ham, så han ikke udgør en trussel, men ud over det behandles han, på sheikens ordre, som en gæst.

Sheiken Khaleel er højt respekteret for hans arbejde i fredstid, han er god til forhandlinger og strategi, men han er ingen stor kriger. Det burde derfor være hans førstefødte søn, der overtager ansvaret for at lede dem i krigen, men hans søn Faris er for ung til den position. Hans ældre datter Atiya har imidlertid iklædt sig krigerens liv og leder mændene i kamp. Hun gør det godt, og de respekterer hende, men den bedste blandt krigerne Wasim er ikke tilfreds og tror heller ikke, at hun er det. Han planlægger selv at skaffe sig pladsen som hærfører igennem giftermål med Atiya. Men der er et par problemer, den unge Faris vil, når han bliver gammel nok, skulle overtage pladsen, da det er hans ret, og Atiya elsker Ilkin, Wasims ven.

Ud over det vante magtspil har de nu en helt at tage stilling til. Kahleel vil udnytte ham i forhandlinger, Faris håber bare på, at han kan hjælpe dem med at slutte fred, Atiya hader ham, for hvad han er, og Wasim ser en mulighed for at vise sit værd.

Slutningen:

I dette akt er det ikke muligt for helten blot at beslutte, at han vil af sted, men der skal trods alt stadig være mulighed for, at han kan komme videre, også hvis folket i Kirahs ikke har nogen interesse i at hjælpe ham derfra.

Hvis nogen fra Kirahs ønsker at lave en fredsaftale eller en byttehandel, kan dette eksekveres, og som vanligt vil aktet slutte, når helten forlader stedet. Har de en intention om at slå Iliaster ihjel, vil han kunne holde stand i lang tid, og hans allierede styrker vil inden enden kunne komme ham til undsætning. Hvis konflikten omkring Iliaster går i stampe, og der ingen beslutninger bliver taget, er det ikke umuligt, at der simpelthen kommer en soldatertrop og redder deres helt.

Karaktererne:

Kahleel

Han er sheiken af Kirahs og hans folk holder af ham og følger ham velvilligt. Han er en mand, der fører sig frem med ord og skarpe tanker. Han er ingen kriger, men han forstår at udvælge de rette, og fra sit sæde styrer han hele landet. For ham er liv det vigtigste, han vil ikke give afkald på ære eller magt, men han nærer intet ønske om at se fjendens død. Han holder af både sin datter Atiya, som han har udnævnt til hærfører, og sin unge søn Faris, som han forsøger at holde sikker. I politiske anliggender lyver og snyder han gerne, men han mener, at dem, han holder af, fortjener sandheden. Han tager også ofte deres dygtigste kriger, og muligvis kommende svigersøn Wasim, med på råd.

Atiya

Hun er sheikens datter. Hun har overtaget pladsen som hærfører for sin lillebror Faris, der ikke selv er gammel nok. Hun har lagt kvinden til side for at kunne beskytte sit folk, og hun er ikke bare en dygtig kriger, hun nyder det også. Hun nærer et dybt had til Kirahs' fjender og har ikke meget tålmodighed, hun bliver rastløs, hver gang hun ikke er på slagmarken og har lidet tilovers for dem, der forsøger at undgå den. Hun elsker krigeren Ilkin, men foragter Sharikans dygtigste mand Wasim, der imidlertid forventer at få hende til ægte. Hun tjener sin sheik trofast, men er rasende over hans forsigtighed og forsøg på fredelige løsninger.

Faris

Han er sheikens unge søn, og ikke gammel nok til at være hærfører. Hans søster Atiya, der leder soldaterne, har imidlertid

alligevel taget ham med i krig. Han frygter krigen, og de ting han ser og gør på slagmarken, men han hungrer efter sin søsters og sin fars anerkendelse. Han husker ikke meget af tiden før krigen, men han ønsker sig inderligt fred. Han bærer ikke noget særligt had til fjenden og er ligeglad med, hvem der kalder sig hersker over det land, han nu en gang bor i – så længe han bare kan bo der i fred. Han er den, der er mest åben over for Iliaster, helten er trods alt blot en dygtig kriger. Han er så imponerende, at når han påstår, at han kan redde verden, er Faris næsten tilbøjelig til at tro ham på trods af de andres advarsler.

Wasim

Han er Kirhas' dygtigste kriger, men han er ikke noget medfølelse væsen, og han kan ikke sætte sig ind i, at andre ikke er lige så dygtige som han – eller at de er noget værd, hvis de ikke er det. Han lagde planer om at ægte Atiya for at blive hærfører, men forelskede sig med tiden i hende og ønsker bare at hjælpe hende med det hårde lod at være hærfører. Han tror oprigtigt, at hun afskyer det, og at hun vil trække sig tilbage til kvindehverv, når han tager hende til ægte. At blive hærfører er dog kun et springbræt for ham, siden hen vil han sigte efter pladsen som Sheik, men i så tilfælde er både Faris og Kahleel i vejen. Wasim tror dog oprigtigt på, at det vil være til Sharikans bedste, hvis disse svage mænd bliver afsat.

Bipersoner

Dette er en beskrivelse af nogle af de personer, du kunne have interesse i at inddrage i dette akt. Nogle af dem er navngivne og nævnt i karakterernes baggrundshistorier. Nogle af dem er blot kategorier af mennesker og forslag til navne for at give en fornemmelse af, at de er til stede.

Atiyas elsker og Wasims ven - Ilkin

Ilkin er en af Sharikans soldater som så mange andre. Han er forholdsvis dygtig, men ikke den bedste blandt dem. Han er velset blandt de andre og er stålsat, når først han har fået en opgave, sørger han for, at den bliver fuldført. Han var en af de første til at acceptere Atiyas position som hærfører, og der var ikke noget brok fra hans side. Han kendte ikke til hendes kvalifikationer på det tidspunkt, men vurderede, at de var bedst tjent med at acceptere sheikens beslutning og undgå interne stridigheder. Hans oprindelige tanke var, at det letteste ville være at holde sig på den nye hærførers gode side og så hjælpe og vejlede om nødvendigt. Planen gik fint, og ved at vise hende tillid og give hende passende opmærksomhed fra begyndelsen af nærmede han sig hende let. Hun viste sig at være ganske kapabel og ikke have meget brug for vejledning, men det mindskede bestemt ikke Ilkins interesse, og han havde allerede lagt en god grobund for deres forhold.

Ilkin ved, at Wasim anser ham for sin bedste ven, og at Wasim deler alle sine hemmeligheder og planer med ham. Ilkin ser dog mange af Wasims fejl og er

frustreret over, at han ikke selv ser dem – og bestemt ikke vil være modtagelig overfor at diskutere dem. Han har ikke voldsomt dårlig samvittighed over forholdet med Atiya, men frygter dog, hvad Wasim vil gøre, hvis han finder ud af det.

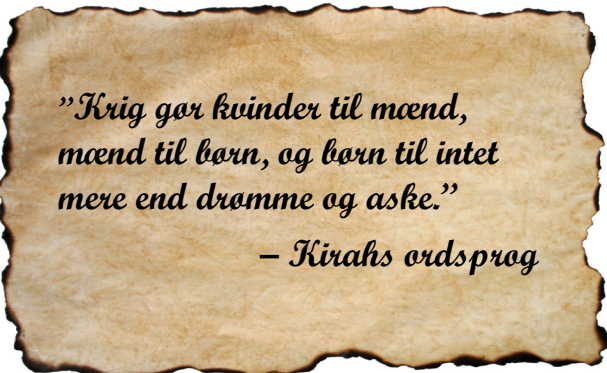
Ilkin har ikke selv nogen store ambitioner om at opnå magt, han har forelsket sig i Atiya og er klar over, at det vil give ham en særlig position, skulle han blive gift med hende – og skulle de begge overleve krigen, men titler er ikke vigtige for ham. Han vil gerne forsøge at skærme Faris imod Wasim, men vil ikke risikere at skabe problemer, hvis det hele kan løses fredeligt.

Eftersom Ilkin er vigtig for intrigerne og er en af de vigtigste personer i relation til Wasim, bør du inddrage og spille ham.

Atiyas tjenestepige - Tarana:

Tarana er en ung pige, ikke mere end et barn, som har mistet sine forældre i et af krigens tidlige angreb. Atiya tog hende da som tjenestepige for at kunne se efter hende. Skønt Atiya forsøgte at lære hende kampens kunst og endda tog hende med i et slag, bliver Tarana aldrig hårdfør nok til den slags. Hun respekterer imidlertid Atiya og ser hende som et forbillede. Hun er ganske tjenestevillig og loyal, men hun er ikke modig af sig.

Tarana kender til Atiya og Ilkins forhold, men har holdt det hemmeligt. Tarana kender derudover også en del til krigshemmeligheder, som Atiya snakker om, imens Tarana hjælper hende med huslige gøremål. Tarana er i det hele taget god til at adlyde ordre og ellers falde i et med tapetet eller komme med en venlig bemærkning, når hun bliver spurgt, og derfor er folk tilbøjelige til ikke at bekymre sig om, hvad hun har hørt eller ved.



*”Krig gør kvinder til mænd,
mænd til børn, og børn til intet
mere end drømme og aske.”*

– Kirahs ordsprog

Sheik Khaleels livvagter - Ayman og Sadi:

Sheik Khaleel frygter ikke specielt for sit eget liv – eftersom Kirahs er i krig, ved han, at der altid er en risiko, men der frygter han lige så meget for sit folk som sig selv. I krigstid hvor alle Terrosirs regioner bliver hærget af en fælles fjende, er han heller ikke så urolig for attentatforsøg, men livvagter er en tradition, og han holder af disse mænd og holder dem derfor nær og bruger dem til tider til rådslagning.

De er begge mænd, der tager deres hverv meget seriøst og lyder enhver ordre. De nyder stor respekt i resten af Sharikan, fordi de fungerer, som sheikens forlængede hænder.

Soldaterne - Tufayl, Yunus, Zubaïda, Rashad, Husam, Ikram:

Sharikan består primært af soldater. Nogle af dem har haft det som deres beskæftigelse altid og var også en del af Sharikan, før krigen kom. Mange af dem har sluttet sig til efter, når deres hjem blev angrebet, enten fordi de ikke havde andre steder at tage hen, eller fordi de følte trangten til at forsvare deres hjemland.

Der er derfor stor forskel på de enkelte medlemmers kunnen. Der er en tydelig hakkeorden efter dette, men til trods for den slags behandler alle hinanden med et mål af respekt – selv de dygtigste ved, at de har brug for at være talstærke. Og der er ingen, der er i tvivl om, at de kæmper for det samme.

Der er både unge og gamle, mænd og kvinder iblandt soldaterne – men der er dog klart en overvægt af mænd, hvilket også fornemmes i stemningen, humoren og den generelle tone iblandt dem.

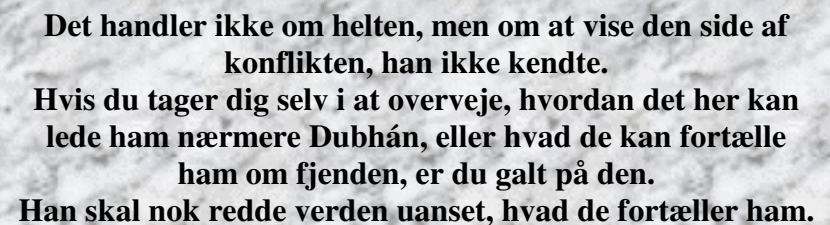
Sharikans resterende befolkning - Ziad, Rayja, Hiba, Jalila,

Jinan, Bagma:

Sharkian er udelukkende ment til at indeholde krigere, men når krigen kommer og river hverdagen fra enhver, vælger også folk, der er mindre egnede til det en plads i denne lejr. Dem, der sjældent kommer med på togter, er kvinderne, de ældste og de yngste, som trods alt ikke har været villige til at slå sig ned i en af de byer, der er indrettet til forsvar af de svageste.

Disse mennesker bliver stadig trænet, fordi det forventes af dem, at de kan udfylde huller i rækkerne blandt krigerne. Derudover står de for simpelt arbejde som madlavning, tøjvask, vedligeholdelse og fremstilling af udstyr og pasning af kreatur. De lidt dygtigere bruges til at sende beskeder og til at holde øje med området omkring dem. Eskorter af mindre karavaner med forsyninger er også en ting, de dygtigste af dem bruges til. De findes slet og ret for at holde sammen på lejeren.

På trods af at hele Sharikan skal være et stort fællesskab, er det tydeligt at se en forskel. Dem, der ikke havde bekendtskaber på tværs af grupperne førhen, vil som regel holde sig adskilt, når ikke deres arbejde fører dem sammen.



**Det handler ikke om helten, men om at vise den side af konflikten, han ikke kendte.
Hvis du tager dig selv i at overveje, hvordan det her kan lede ham nærmere Dubhán, eller hvad de kan fortælle ham om fjenden, er du galt på den.
Han skal nok redde verden uanset, hvad de fortæller ham.**

Scener:

Følgende er forslag til scener, der afdækker konflikten i dette akt. Rækkefølgen er tænkt kronologisk, men er, ligesom hvilke scener der inddrages, valgfrit.

Aften i lejren:

Som enhver anden aften vil alle, der ikke er forpligtiget andetsteds, mødes om lejrens bål til aftenens måltid. De andre soldater har ikke set meget til dem af rang, og de er alle nysgerrige efter at blive sat ind i situationen. Hvem er den fremmede, og hvad skal der ske med ham? Det er officielt ikke blevet besluttet endnu, men dem, der er med til at træffe beslutningerne, har vel en idé alligevel?

Involverer: Atiya, Wasim, Faris, Ilkin, en række soldater og eventuelt Tarana.

Sheikens planer

Sheiken byder helten komme til sig, for at de har en mulighed for at tale sammen om, hvad der nu skal ske. Khaleel er herre over situationen og ønsker at finde ud af, hvordan han bedst kan udnytte den, alt imens Iliaster har brug for at finde ud af, hvordan han kan redde sig ud af den – og eventuelt om han faktisk ønsker at hjælpe Kirahss folk.

Involverer: Khaleel, Iliaster, Khaleels livvagter og eventuelt andre som Khaleel vælger at invitere.

Bemærk at et møde, hvor andre karakterer fra Kirahs end Kahleel deltager, hurtigt vil udvikle sig til et uciviliseret skænderi; ønsker I derfor at spille andre dele af konflikten er det fordelagtigt at udskyde det møde til senere.

Et ungt hjerte:

Den unge Faris bærer ikke noget voldsomt nag til den fremmede fange, men er nysgerrig efter, hvad han er for en. Enten kan det være for at vise sit mod – og selvfølgelig at stille sin nysgerrighed – at han ønsker at tale med fangen, eller det kan være, fordi han føler, at det er nødvendigt at tage sagen i egen hånd. Alle er vel interesserede i fred, og det ville jo være lettere, hvis de arbejdede sammen om det.

Involverede: Faris og Iliaster – og hvem end der forstyrrer dem midt i deres samtale.

Et elskende par:

Wasim ønsker at udnytte muligheden for at tage sig en snak med Iliaster for at sikre sig, at den fremmede helt ikke glemmer sin plads, for at sikre sig at ingen brækker sig, gør han det i en sen natte-tid. Under snakken lægger han mærke til Atiyas tjenestepige Tarana, der ellers burde være gået til ro sammen med sin mester, enten ved at forfølge hende, ved at opsøge Atiya eller ved at udspørge pigen, kan han finde frem til forholdet imellem sin udkårne og sin bedste ven.

Involverede: Wasim, Iliaster, Tarana, Atiya og Ilkin.

Skulle Wasim blive dræbt i en eventuel konfrontation vil det være oplagt at lade ham overtage Ilkin, såfremt spilleren ikke ønsker at sidde over for resten af aktet.

Duel:

Det er ganske normalt, at medlemmer af Sharikanet træner sammen. Det er faktisk sjældent, at man ikke over støjen fra det almindelige hverdagsliv i lejren, kan høre enten stål mod stål eller træ imod træ, som unge rekrutter oplæres, og ældre holder deres evner ved lige. Idet Iliaster behandles som en gæst, kan han også få lov til at tage del i træningen, så skulle en af karaktererne have lyst til at prøve kræfter med ham – eller eventuelt udsætte ham for et uheld er det en mulighed, hvis altså Iliaster er villig til at tage imod tilbuddet.

Involverede: Iliaster og Faris/Wasim/Ilkin/Atiya – da det gøres i offentligt rum, vil hele lejren formentligt stimle sammen for at overvære duellen.

Endeligt 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 beslutes.

Involverede: Khaleel, Atiya, Faris, Wasim og eventuelt Iliaster.

Til sidst fandt Iliaster Alcelaine sig ved porten til Dubháns fæstning. Den tårnede mægtig over ham, og ingen menneskeskabt rambuk ville kunne bøje dens hængsler, men med blot et ord kunne Marisia tvinge den op.

Dubháns skæbne havde gjort ham til en hård mand uden kendskab til nåde eller ære, og kampen imellem de to blev hård, men til sidst skilte Iliaster tyrannens hoved fra hans krop.

Nogen siger, at det var Dubháns hjerteblod, der satte Marisia fri og lod klingen splintre, andre at det var Iliasters kærlighed til hende, imens enkelte mener, at hun, lige siden hendes kræfter blev løsladt, kunne have sluppet sig selv fri, men at hun vidste, at Iliaster behøvede sværdet, og at det var hendes kærlighed til ham, der havde holdt hende bundet, skønt hun havde længtes efter sin frihed i årevis.

Iliaster så aldrig Dubháns magiske våben, låst af vejen bag magiske porte. Han fandt, at kun knoglen fra den forræderiske brors tommelfinger kunne benyttes som nøgle. Han vendte sig bort og lod fingeren brænde med resten af kæltringen i håb om, at verden aldrig skulle se denne plage.

Således reddede den lyse helt, Iliaster Alcelaine, sit elskede hjemland Elestania fra den største trussel, hun nogensinde måtte udstå.

Akt 6

Heltens epilog



- Den del man overser

Heltens epilog

Nu er legenden om helten afsluttet, hvormed han ikke længere er en hovedperson, og derfor er det på tide at interessere sig for hans historie.

Dette akt handler om, heltens rejse hjem, om hvordan han lægger et liv som dragedræber og helt bag sig og skal finde en normal hverdag igen. Og om hans møde med konsekvenserne af sine handlinger.

Helten rejser baglæns igennem scenariet og ser igen, hvert af de steder han har besøgt. Den, der spillede helten på den lokalitet fortæller, så hvordan manden Iliaster har det med at gense området, og se hvad hans handlinger gjorde ved stedet.

Her kan spillerne bruge den lille note, de skrev under hvert steds epilog, om hvordan helten ville have haft det, havde han vidst, hvilken betydning han havde haft for folks liv dér – for nu får han faktisk muligheden for at se det. Du kan eventuelt også tage en enkelt note eller to om, hvad der skete, så du kan lave et oplæg.

Bemærk at der er enkelte af akterne, hvor noget kan have forandret sig så drastisk, at det er svært at komme tilbage der til. For eksempel kunne straffefangerne være blevet solgt, men Iliaster kan jo stadig møde fangehyrderne, eller måske en af forbryderne og hans nye ejer.

Der er to af stederne, hvor helten skal tage stilling til noget yderligere.

Kirahs: i den første del af heltens epilog, skal der tages stilling til, hvad der skete med troldkvinden Mirari – ofrede hun sig for at ende tyrannens liv, er hun blevet sat fri, eller er hun endnu i sværdet?

Hjemme i Elestania skal historien rundes af, og det skal bestemmes, hvordan han ender sit liv.

Husk på, at det her akt er ikke en lang spillerunde, og det er ikke mening, at det skal tage mere end et par minutter for hver beskrivelse. Det er en afrunding og en påmindelse om, at når helten er blevet til en biperson og har forladt sin historie, findes han stadig.