

# Magtens Lænker



# Indhold

Indhold .....	2
Velkommen .....	3
Indledning og overblik.....	4
Regler og spilmekanik .....	6
Spilpersoner fra SLs synspunkt.....	7
Riget.....	8
Arvefølge .....	9
Kamp og konflikt.....	10
Spilstart.....	12
Forhistorie .....	13
Akt I .....	15
Mellemspil I .....	18
Akt II .....	20
Mellemspil II .....	23
Akt III .....	23
Scener og skæbner til spillerne .....	26
SL noter og værktøjer .....	44
Spilpersoner .....	50

## Kolofon

Skrevet af Lars Kroll Kristensen. Århus 2020

”Magtens lænker” er skrevet til Fastaval 2020. Scenariet gives hermed til fri afbenyttelse inkl. Til kommercielle formål, forudsat scenariet gengives i sin helhed.

Tak til mine spiltelere:

Rene ”relic” Kragh Pedersen, Anne Vinter Ratzer, Johanne Kroll Ratzer, Pelle Sølvkjær Christensen, Lea Thomsen Weinreich.

Tak til mine blindtestere

Terese M.O. Nielsen, Mads Egedal Kirchhoff, Daniel Benjamin Clausen, Lærke Hvid Pedersen , Sigrid Aunkilde, Malik Hyltoft.

Tak til de scenarieansvarlige, Louise og Niels der har gjort det sjovt og nemt at skrive igen.

Tak til Anne for kor-ektor læsning

Og tak til DIG, fordi du har lyst til at køre mit scenarie!

Denne scenarietekst er tilgængelig på

alexandria.dk

# Kære spilleleder

**T**ak fordi du vil køre mit scenarie, Magtens Lænker! Jeg har glædet mig, og lagt en masse arbejde i at gøre scenariet så godt jeg kan, men i sidste ende er det op til dig og dine spillere at gøre scenariet til jeres eget, og til den bedste oplevelse det kan blive til for jer. Derfor min først opfordring: Hvis der er noget I har lyst til at lave om på undervejs, eller noget I har lyst til at tilføje til scenariet, så gør det for pokker, hvis det giver jer en bedre oplevelse. Det er vigtigere for mig at I har en god oplevelse, end om I holder jer slavisk til oplægget.

**S**cenariet bør tage omkring 5 timer, hvis det køres stramt. Det betyder at du IKKE får tid til alle scenerne i akt I, og det er helt OK. Hvis du spiller dette scenarie på Fastaval 2020, vil jeg HELT vildt gerne høre warstories når I er færdige.

Hvis du, under gennemlæsningen, har spørgsmål til teksten, er du velkommen til at skrive til mig på [kroll@ratatoskgames.com](mailto:kroll@ratatoskgames.com)

Jeg vil anbefale, at du læser spilpersonerne først, både så du får spillernes oplevelse af at læse spilpersonerne, og så du har dem i baghovedet når du læser resten af scenariet.

Herefter kan du læse afsnittet om scenariets struktur, s. 4 – s.14, indtil Akt I starter. Det introducerer dig til scenariets forhistorie, spillets verden, og mekanikkerne i scenariet. Mens du læser Spilleleders noter til Akterne, er det en god ide at have spillernes version af scenerne til hvert akt ved hånden også: Spillerne får at vide hvad der skal ske i hver scene, men du har, som SL lidt ekstra noter i scenarie teksten du kan bruge.

Jeg tager skæbnekort og spillerscener med på Fastaval, printet på lidt tykkere papir/pap, så de er lidt mere lækre at rode med.

## Indledning og overblik

**M**agten lænker handler om Magt, og om hvordan spillet om magten kan tage kontrollen fra spillerne. Spillet forløber over 30 år i et fantasyrige, i dette scenarie simpelthen kaldet "Riget", inspireret af middelalderens Europa, Romerri- get og diverse fantasy verdener. Ved spillets start er spilpersonerne teenagere: grønne, uskyldige, nærmest naive, men klar til at blive spillet på banen som brikker i Det Store Spil: Spillet om Magten i Riget.

I Akt I mødes de i Hovedstaden, for at fejre den nye Kejsers kroning. De lærer hinanden at kende, og danner venskaber og fjendskaber. Efter Akt I, er der et mellemspil på 15 år. I løbet af mellemspillet bliver det klart at Kejseren er vanvittig, og må udskiftes.

I Akt II mødes spilpersonerne igen i Hovedstaden, denne gang for at konspirere imod Kejseren, og udskifte ham. Det lykkes spilpersonerne at afsætte Kejseren, og en af dem tager hans plads, men det leder til en splittelse i Riget, der udspiller sig i mellemspillet imellem Akt II og Akt III! Riget plages af borgerkrig, og en fjende udefra truer.

I Akt III mødes spilpersonerne igen, for at forsøge at finde et fælles fodslag der kan redde Riget: Borgerkrigen skal afsluttes, og Riget må gøre fælles front imod fjenden udefra, hvis ikke riget skal gå under. Uanset om det lykkes eller ej for spilperso- nerne, vil der være en frygtelig pris at betale.

Scenariet rundes af efter Akt III med at alle spilpersonernes endelige skæbne afgøres.

### Åbne scener og skæbner

**S**cenariets handling er temmelig fastlagt, men hvilke spilpersoner der udfylder hvilke funktioner i scenerne, er meget åbent. Hvert Akt starter med en fast åbnings scene. Efter åbningsscenen, lader SL spillerne vælge imellem andre sce- ner, der kan spilles i den rækkefølge spillerne har lyst til. Scenerne er oftest åbne, eller delvist åbne: Det står beskrevet HVAD der sker i scenen, men det er åbent hvilken spilperson der udfylder hvilken funktion i scenen. Scenen "Adrianas Bejle- re" handler f.eks. om et arrangeret ægteskab imellem Adriana, og en anden spilperson. Hvem der er Adrianas tiltænkte

#### Spillestil

Scenariet lægger op til tra- ditionelt rollespil: Spil din karakter i den givne scene. Enkelte af de åbner scener kan sagtens spilles som for- tællerrollespil, og mellem- spillene SKAL spilles som fortællerrollespil.

I KAN vælge at spille scena- riet som fortællerrollespil, altså fortælle historien, fremfor at spille rollerne. Det kommer an på spil- gruppens sammensætning.

#### Åben scene:

Scene, hvor handlingen er fastlagt, men hvilken spil- person der skal udfylde hvilken funktion i scenen, er op til spillerne.

partner, afgør spillerne i fællesskab. Nogle af scenerne egner sig til fortællerrollespil, mens andre egner sig til ”klassisk” rollespil.

Formålet med de åbne scener er dels at overlade mere agens og frihed for egen karakters udvikling til spillerne, dels at lade spillerne selv vælge undervejs hvem af de andre spillere de helst vil spille op med. De åbne scener tillader også at historiens forløb kan styres helt stramt, mens spillerne stadig har stor indflydelse på deres egen vej igennem historien.

Udover Scenerne, skal SL også lægge **Skæbnekort** for akten ud på bordet til spillerne i starten af akten. **Skæbnekortene** beskriver noget, der sker for en spilperson i mellemspillet imellem to akter. Spillerne skal, i løbet af akten, blive enige om hvem der får hvilken skæbne. Hver spiller skal have præcis én inden akten slutter. Det er op til spilleren om skæbnen er noget der rammer dem undervejs i akten, eller om det først sker i mellemspillet.

Både skæbnekort og de åbne scener er at finde i afsnittet Spillernes scener.

## SLs rolle

**D**et er dit job som SL at lodde stemningen blandt spillerne, og facilitere valget af scener og roller. Det er meningen, at spillerne skal have en ret klar ide om hvad der skal ske i løbet af en Akt, og du skal endelig opfordre dem til at hjælpe hinanden med få handlingen hen hvor de vil have den. Hvis f.eks. Sabien gerne vil snyde Julius på en snedig og intrigant måde, men Sabiens spiller ikke lige kan finde på en snedig intrige, så er det helt i orden at bede SL eller de andre om hjælp til at få det til at ske.

Du skal også holde tempoet i spillet. Der er mange scener, og det er sandsynligt at I ikke kan nå at spille dem alle. Hold et vågent øje med spillerne: Hvis de er ved at være færdige med en scene, så cut den endelig. Hjælp spillerne med at komme frem til enighed om hvilken karakter der udfylder hvilken funktion i en scene. Der er scener der, selvom I vælger ikke at spille dem, har udfald der er vigtige for resten af scenariet. I de scener, skal I kort bestemme udfaldet.

Når akten er slut: dvs. at alle spillerne har valgt en skæbne, og de udvalgte scener er blevet spillet, går man til mellemspillet, hvor SL starter med kort at fortælle hvad der sker i de 15 år der går indtil næste akt starter. Spillerne byder ind undervejs, og fortæller kort om hvordan deres skæbnekort udspiller sig for deres spilperson.

### Skæbne:

I hvert akt, vælger hver spiller én skæbne. Den udspiller sig i løbet af akten, eller næste mellemspil

### Skæbner og akter til udde- ling:

Finder du i afsnittet  
”Spillernes scener”

### Facilitér samarbejdet:

Spilpersonerne i Magtens lænker er i konflikt, men det er spillerne ikke. Få dine spillere til at hjælpe hinanden, med at finde ud af hvordan historien skal forløbe.

Samarbejde og samtykke er kernen.

## Regler og mekanik

**A**lt foregår åbent: Selv hvis to spilpersoner har en scene alene med hinanden, som de andre spilpersoner ikke er vidner til, bliver alle spillere ved bordet. Formålet med spillet er ikke at "vinde", men at skabe en tragisk historie: Det sker bedst, hvis spillerne ved mere end deres spilpersoner.

**F**orhandling og samtykke: Der vil være masser af situationer, hvor spilpersonerne er i konflikt med hinanden. Tommelfingerreglen her er, at du som SL stiller spørgsmål, åbne eller ledende som du vurderer det, og lader spillerne forhandle udfaldet af konflikten. Negative konsekvenser er som udgangspunkt op til den det går ud over. Hvis f.eks. Morgan og Sabien kommer op og slås, er det åbent hvem af dem der vinder. Spørg spillerne hvad de synes. Hvis de bliver enige om at Morgan vinder, er det op til Sabiens spiller præcis hvor galt det går for hans karakter. Negative konsekvenser sker derfor med offerets samtykke, og på offerets præmisser.

**T**erninger og tilfældigheder bør ikke være nødvendige i spillet. Hvis du som SL absolut vil, og dine spillere også vil, så rul endelig en terning hist og her, men prøv så vidt muligt at afgøre alt ved forhandling.

**I**ngen voldtægt En hård regel, og hård grænse er, at der ikke spilles på voldtægtstemaer i scenariet. Der ville naturligvis være voldtægt i et land som Riget, men i dette scenarie er det ikke et tema der bliver spillet på, heller ikke hvis begge spillere samtykker.

**T**okens Alle spillerne får, i starten af hver akt, fem tokens. I tilfælde af, at to spillere ikke kan blive enige om f.eks. hvilken scene der skal spilles nu, eller hvem der skal have hvilken rolle i en scene, byder spillerne ind med tokens. Hver spiller vælger et antal tokens og holder dem lukket i hånden. Den der har budt flest tokens, vinder retten til at vælge først, og afleverer de budte tokens til SL. Taberen af auktionen beholder sine tokens. Ved starten af hver Akt, samler SL alle tokens ind, og fordeler så alle igen har fem.

## Spilpersonerne, fra SLs synspunkt

**S**pilpersonerne starter som unge og naive, bliver voksne og magtfulde, og ender som gamle magthavere der styrer det store spil fra skyggerne. Der er forskellige ting du kan spille på i forhold til de forskellige spilpersoner, alt efter hvordan spillet udvikler sig. Hvis du ikke har læst Spilpersonerne endnu, så gør det nu.

**J**ulius vil gerne vinde hæder og ære. Hjælp ham med det, men lad ham også betale prisen. Et slag bliver kun vundet med stor menneskelige omkostninger, specielt blandt de jævne folk. Det ærefulde valg er ofte det valg der koster en sejr. Julius' far forsøger at lære ham at tage de barske valg, fremfor de ærefulde. Han repræsenterer våbenmagt og militær magt.

**A**driana er knivskarp. Hjælp hendes spiller med at virke skarp, men sørg også for at hendes rolle som kvinde i Riget byder på de udfordringer det skal. Hun hader tanken om at blive "giftet væk" som en præmie ko. Lad hende opleve, og overvinde den sexistiske verden hun lever i. Hun repræsenterer økonomisk magt: Rigdommens magt over fattigdom.

**S**abien, er også et skarpt sind. Hjælp ham med intriger, med at forudsige og forstå hvad der foregår "hemmeligt" omkring ham. I andet og tredje akt, kan sortklædte tjenere aflevere små sedler til ham, med rapporter fra hans spioner. Lad ham opleve at være den store skyggemester, men lad også alle omkring ham mistænke ham, uden *helt* at kunne sætte fingeren på hvorfor. Han repræsenterer den fordækte magt: hemmeligheder afsløret, løgne spredt, gift i et bæger.

**M**organ er formskifter. Lad dem føle det: Spørg hvilket køn de dukker op som i de scener de er med i. Mind Morgans spiller om at Morgan kan, og sikkert ville, skifte køn. Lad aldrig Morgan føle sig HELT tilfreds i sin krop. Morgan repræsenterer magten i den dygtige taler, folkeforfører og sociale kamelæon.

**I**sabella er troldkvinde. Hun kommer fra en matriarkalsk familie, med mange skeletter i skabet, bl.a. har hendes mor myrdet hendes far, da Isabella var helt ung. Hun er måske også Tiberius' datter, men det er ikke sikkert hun finder ud af det. Hun repræsenterer magt i sin mest rå form: Evnen til at ødelægge på en massiv og skræmmende skala.

# Riget

**R**iget minder om en blanding af Romerriget og middelalderens Europa. Styret er et feudalt kejserdømme, det vil sige at al jord er ejet af **Adelige Huse** organiseret i et hierarkisk Vasal-Lensherre system. I Hovedstaden sidder Senatet: 99 mænd og kvinder udpeget af de adelige Huse, der hver har arveret på et antal sæder i senatet. Nogen af Senatorerne er selv adelige, mens andre er betalte professionelle politikere. Over Senatet sidder Kejseren, lænket med ceremonielle kæder til tronen. Kejserens position er på livstid, og hans rolle er at udtale Loven: Kejserens ord er bogstaveligt lov, men traditionen byder Kejseren at udtale de love Senatet vedtager. Når Kejseren dør, udpeger Senatet en ny Kejser blandt de værdige kandidater, typisk overhovedet for en af de magtfulde familier. Som oftest er valget en formalitet. Intriger og studehandler bliver indgået i god tid, så tronfølgen bliver så glat som muligt. Ofte vil de mest magtfulde mænd og kvinder sørge for at bringe sig i den rigtige position i år i forvejen, til tider myrde rivaler og rutinemæssigt bestikke, true og alliere sig frem til den nødvendige støtte for at overtage tronen så snart den forrige Kejser dør, af naturlige, eller andre årsager....



## Arvinger

..er vigtige. De afgør hvem der skal eje titler, rigdomme og land, når en adelig dør. Uden arvinger og klar arvefølge, er Krig altid en risiko.

Kejserens lænke arves IKKE automatisk, men ofte vil Kejserens arving stå godt til at blive valgt af Senatet, specielt hvis ingen anden kandidat er åbenlys.

Gør det klart for spillerne, hvor vigtige arvinger og familie er.



## Arvefølge

**Ægteskab** indgås imellem mand og kvinde som udgangspunkt. Det er ikke uhørt at homoseksuelle ægteskaber indgås, men det er problematisk i forhold til arvefølge. En mand kan knæsette et barn, og dermed vedkende sig faderskabet og anerkende barnet som sin bastard. Bastarders arveret er sekundær til ægtefødte børn. **Blancard** familien er matriarkalsk: Arveretten er i den familie fra moder til datter. Isabella Blancard kan med sin magi, hvis hun skulle vælge at indgå ægteskab med en kvinde, gøre sig selv gravid med den kvinde. Der kan ikke komme en søn ud af ritualen, kun en kvinde. **Morgan** kan skifte køn. Som mand, kan Morgan gøre en kvinde gravid, og som Kvinde, kan hun selv blive gravid. Hun vil i det fald ikke kunne skifte køn så længe hun er gravid.

**Isabella:** Kan gifte sig og få børn naturligt med Julius, Sabien og Morgan. I alle tilfælde, vil hun forblive Lady Blancard. Det vil forventes af hendes Husbond, at han flytter ind i Huset Blancard. Hun kan også blive gift med Adriana. I det fald, er det kun Isabella der kan få børn, medmindre selvfølgelig Adriana tager en mand til sin seng.

**Adriana:** Kan ikke gifte sig med Sabien. (Medmindre en af dem er Kejser, og gør det lovligt for broder og søster at gifte sig, hvilket ville være en kæmpe skandale). Hun kan gifte sig med Julius og Morgan, og få børn med dem. Hun kan gifte sig med Isabella, og igennem Isabellas magi, gøre Isabella gravid. Hvem end Adriana gifter sig med, bliver hun Lady af det Hus, og hendes børn arvinger til det hus, ikke til hus Rasseau.

**Julius:** Kan gifte sig med Isabella, Adriana eller Morgan, og gøre dem gravide. Kan gifte sig med Sabien (der dog nærmest er hans fosterbroder), men vil så højst kunne producere en bastard som arving, og kun hvis han tager en kvinde i sin seng. Hvis han gifter sig med Sabien, skal aftaler falde på plads om hvem der tager hvis navn. Hvis Julius gifter sig med Sabien eller Isabelle, skal der falde aftaler på plads om hvem der tager den andens navn, og hvilket hus evt. børn ville tilhøre

**Sabien:** Kan ikke gifte sig med Adriana (med mindre en af dem er kejser og gør det lovligt). Kan gifte sig med Morgan eller Isabella og få børn med dem. Kan gifte sig med Julius, men kan så kun få bastard børn, hvis han har sex med en kvinde uden for ægteskabet.

**Morgan:** Kan gifte sig med hvem som helst, og producere arvinger. Kan både blive fader og moder.

### Queerness:

De åbne scener, og scenariets præmis, er stor frihed til spillerne. Med kun fem spillere, er det derfor vigtigt at spillerne kan arrangere ægteskaber på kryds og tværs. Spiltesten endte med at være temmelig queer, helt af sig selv.

**Morgan** er genderfluid. Deres køn kan skifte undervejs i scenariet, men skiftet skal ikke opleves som værende "nemt" eller noget Morgan gør for sjov. Det er et vanskeligt valg, og en kilde for stigmatisering, frygt og overtro.

## Kamp og konflikt

**S**om udgangspunkt, kan ingen af spillerne dø inden tredje akt. Hvis de roder sig ud i tvekampe eller magiske dueller eller snigmordsforsøg, ender det højst med at taberen ender i en hospitalsseng i et par måneder, eller endda bliver permanent såret. Det er altid op til taberen, hvor skidt det går.

**Julius** er den stærkeste: I en fair kamp, vil han vinde over hvem som helst af de andre. **Sabien** kan godt slå **Julius**, men kun hvis **Julius** spiller er med på den, og kun hvis **Sabien** på en eller anden måde bruger beskidte tricks.

**Sabien** og **Morgan** i mandeform, kæmper omtrent lige op i en fair kamp.

**Isabella** er nyttesløs i en kamp, med mindre hun bruger magi. Hvis hun til gengæld giver den gas med magi, kan hun i første akt banke en lille flok krigere, dog næppe uden at dræbe dem. Efter første akt, er hun blevet stærkere. Hun kan nu egenhændigt gøre en stor forskel på en slagmark.

**Morgan** i kvindeform kan slås, men ikke lige så godt som en ridder. Som kvinde har hun væsentlig mindre muskelmasse og rækkevidde, hvilket er en stor ulempe i Riget, hvor kampteknik fokuserer på tung rustning, sværd og skjold, og på råstyrke kombineret med teknik.

**Adriana** er komplet uduelig i kamp.

I løbet af scenariet, kan "rangordenen" ændre sig, hvis f.eks. en af karaktererne bliver lemlæstet eller lignende.

I tredje akt, er de fleste af karaktererne ældre mennesker. De er ikke længere så stærke som de var da de var unge. **Isabella's** magi er undtagelsen: Hun bliver kun stærkere med alderen.

### Hvem der vinder

...en given slåskamp, er op til spillerne i sidste ende. Adriana KAN godt slå Julius i åben kamp, hvis de begge er med på den, men de skal finde på en god grund.

## Husenes styrkeforhold

Hvis du eller dine spillere skulle få brug for at afgøre husenes styrkeforhold, kan I forholde jer til de følgende guidelines. Under borgerkrigen imellem Akt II og III skal oprørere og kejsertro være ude af stand til at slå hinanden. Hvis spillerne fordeler sig sådan, at f.eks. den ene side er meget stærkere end den anden, er det op til dig at beskrive hvordan soldater og vasaller hopper af til den anden side, så de ender med at være lige stærke.

**Casterac** kan mønstre en **5000 mand stærk hær** af egne tropper og vasaller. Huset kontrollerer 12 af senatets sæder, og har en formue på 2 millioner guld-led. (Den grundlæggende møntfod er baseret på kædeled støbt i sølv eller guld).

**Rasseau** hæren er omkring 3000 mand. Huset kontrollerer 14 Senatorer og kan skrabe en formue på omkring **3 millioner** guldled sammen.

**Blancard** har en lille hær, omkring 1000 mand, men Marielle Blancard kan egenhændigt gøre det op for 3000 mand. Herudover er hun leder af Det Grå Råd. Blancard kontrollerer 10 af senatets sæder, og har en formue omkring 1 million guldled.

**Vassefort** har stor indflydelse i Senatet, hvor de **styrer 10 Senatorer direkte, og har stor indflydelse på 15 andre**. De kan også overtale 1-2 af de andres Senatorer til at stemme som Vassefort ønsker det til enhver tid. Vassefort formuen er omkring 2 mio, og de kan stille med 500-1000 mand i kamp. Vassefort familien har dog også indflydelse på byvagten i Hovedstaden, der tæller 3000 mand.

**DuMorne** har brugt ganske meget af sin formue på magtkampen, men har måske 1 mio tilbage. Egenhændigt kontrollerer DuMorne 15 senatorer, og kan stille med en hær på 3000 mand.

### Styrkeforhold

...er temmelig velkendte i Riget. Man ved godt at Casterac kan mønstre 5000 mand, og at Rasseau er det rigeste hus. Der kan altid være overraskelser, men i det store og hele kender man i adelige kredse hinandens styrker og svagheder.

## Spilstart

**F**orklar samtykke, forhandling og Tokens regler for spillerne. Forklar dem kort om Riget, Senatet og Det Store Spil om magten. Vend tilbage til det senere om nødvendigt. Del fem tokens ud til hver spiller.

Beskriv spilpersonerne kort for spillerne, både som de er nu, som unge, og som de udvikler sig som voksne, og lad dem selv vælge og forhandle med hinanden om hvem der har lyst til at spille hvilken rolle: Fortæl dem at:

**Julius** er en ridderspore, fra et Hus med stolte militære traditioner. Han vil gerne være ærefuld, vinde hæder og ære på slagmarken, og han kommer til at udvikle sig til en stor hærfører.

**Adriana** er en skarp hjerne, og en stor skønhed med ben i næsen og sin egen vilje. Hun er fra et Hus der er svagt fra starten, men hun kommer til at udvikle sig til et forretnings talent, der får samlet en kæmpe formue.

**Sabien** er Adrianas storebror, og opvokset som gæst /gidsel hos Julius familie. Han har lært at begå sig i et miljø hvor han ikke kan stole på nogen, og vil udvikle sig til en mester manipulator, en magt i skyggerne og korridorerne i hoffet.

**Morgan** kommer fra en familie af formskiftere, og hos Morgan viser gaven sig ved en evne til at skifte køn. Morgan vil udvikle sig til et stort politisk talent: En der kan vende stemningen i Senatet med en dundertale, eller kan true eller forhandle sig frem til det ønskede resultat.

**Isabella** kommer fra en familie kendt for deres stærke magi. Hun har et belastet forhold til sine mor, som hun er bange for. Hun vil udvikle sig til at blive en magtfuld troldkvinde, i stand til egenhændigt at gøre en forskel på en slagmark.

Alle spilpersonerne kan udvikle sig i retning af deres mørke, eller lyse sider. Det er helt op til spillerne. Lad spillerne læse, og stille spørgsmål. Hold så vidt muligt alt åbent, så de andre spillere kan følge med. Sabien kan dog godt få lov at luske udenfor med dig, og stille hemmelige spørgsmål: Det er helt fint hvis alle ser ham som mistænkelig og lidt anløben.

### Om casting:

Der er fem kort med stikord om hver spiller i afsnittet om Spilpersonerne.

Præsenter spilpersonerne, læg kortene ud på bordet, og lad spillerne bytte rundt indtil de har fundet en spilperson de kan lide.

## Forhistorie

For 20 år siden, da **Tiberius DuMorne** var 25, lærte han **Marielle Blancard**, (Isabellas mor), at kende. Hun forelskede sig hovedkulds i ham, og hun valgte ham som sponsor til hendes indvielse i Det Grå Råd. De holdt affæren hemmelig, for Marielle var allerede trolovet til **Claude Vassefort** (Morgans onkel). Marielles ægteskab var ikke lykkeligt. Blancard familien er matriarkalsk, så Claude blev, som hendes Husbond, Lord Blancard. Ham der trofast skulle stå et skridt bag sin hustru, Lady Blancard. Det var ikke en rolle der passede Claude, og han blev voldelig overfor Marielle, om end han var en god far for deres datter, **Isabella**. Marielle gik til Tiberius, for omkring 15 år siden, og klagede sin nød (**Handout**). Marielle er overbevist om at Isabella er Tiberius' barn. Om hun er eller ej, er op til dig og dine spillere.

Claude var et problem i senatet for Tiberius, så Tiberius overtalte Marielle til at myrde Claude, og hjalp hende med at skaffe giften. Han gifter sig dog ikke med hende, men holder hende hen, blandt andet fordi han ser hende som et vigtigt redskab til at nå magten: Kontrol over Rigets stærkeste troldkvinde er et godt es at have i ærmet. Fem år senere, for 10 år siden, fik han brug for kortet. En grænsestridighed imellem Hus **Casterac** (**Julius'** familie) og Hus **Rasseau** (**Sabien** og **Adrianas** familie) udviklede sig til en krig, der endte med at Hus **Rasseau** var under belejring af Hus **Casterac**. Tiberius fik af Senatet tildelt opgaven at forhandle en fred på plads, inden krigen imellem de to ærværdige huse gik over gevind. Det var en opgave der var helt central for at positionere sig som mulig ny Kejser, og Tiberius løste den. Hus **Rasseau** havde tilkaldt deres allierede, Hus **Blancard** til at bryde belejringen, en opgave Marielle sikkert ville kunne løse som den stærke troldkvinde hun var, men **Tiberius** overtalte hende til ikke at komme Hus Rasseau til undsætning (**Handout**). I stedet tvang han, med Kejserens og Senatets autoritet, de to Lords til forhandlingsbordet, og mæglede en fred imellem dem: Casterac hævede belejringen og trak sig tilbage til deres eget territorie, mens Rasseau gav afkald på territorie, og sendte sin ældste søn, **Sabien** til Hus Casterac officielt som "gæst" men i realiteten som gidsel, og garanti for at Lord Rasseau holder sit ord. Sabien var 8 år gammel, og skulle efter aftalen, vende tilbage til sit hus efter ti års tjeneste. Den endelige brik der fik forhandlingerne til at falde på plads, er at **Tiberius** giftede sig med Lord Casteracs lillesøster, **Julinette**. Med alliancer med Casterac, Blancard og Rasseau på plads, er Tiberius klar til at gå efter tronen, men der skal stadig gå 10 år før han endelig vinder den.....

Hus **Vassefort**, **Morgans hus**, støtter Kejseren, fordi de ved at han er de stærkeste kort og fordi de ved at det ikke er deres tid endnu. **Vassefort** familien har dog sørget for at indgå mange fordelagtige ægteskaber i de magtfulde familier, både **Blancard**, **DuMorne** og **Rasseau**.

**Det er OK** hvis du ikke kan huske alt der står i baggrunden helt perfekt. De vigtigste punkter er opsummeret på næste side. Meningen med forspillet, er at sætte stemningen, at forklare spillerne hvordan tingene bliver gjort i Riget. Hvis nogen af detaljerne smutter, er det ingen katastrofe.

## Baggrund Opsummeret - før første akt

- **Tiberius DuMorne** skal indsættes som kejser i Riget. Hans vej til magten involverer næsten alle de store familier.
- Han er nær ven af **Marielle Blancard**, Isabellas mor, fra de var helt unge, og var hendes sponsor i Det Grå Råd, for 20 år siden.
- For femten år siden: **Claude Blancard, Nee Vassefort** (Isabellas far) dør, efter pludselig sygdom.
- For 11 år siden starter Lord **Thibault Rasseau** (Sabien og Adrianas far) en grænsestrid med Hus Casterac, der udvikler sig til en krig. Krigen går ham imod, bl.a. fordi Marielle Blancard nægter at komme ham til hjælp, trods de to huses alliance.
- For ti år siden: Tiberius mægler, som Senatets og Kejserens udsending, en fred imellem Hus Rasseau og Hus Casterac. Freden indebærer at Rasseau afstår territorie, og sender sin førstefødte søn **Sabien** i tjeneste hos Casterac. Sabien er 8 år gammel. Tiberius gifter sig også med Lord Casteracs søster, **Julinette**.
- For 8 år siden: Hus **Vassefort** allierer sig med Tiberius i Senatet, og hjælper ham med at positionere sig selv som rigets mest magtfulde mand over de næste år.
- For seks måneder siden: Den forrige kejser dør, i en jagtulykke. Tiberius udnævnes af et enigt Senat til ny Kejser.

**Denne side** kan du evt. dele med spillerne, så de kan huske sig selv på baggrunds historien.

# Akt I

Læg først scenen **Et Maskebal** på bordet. Forklar spillerne at de sammen skal finde ud af hvilken spilperson der har hvilken funktion i scenen. Alle spilpersonerne er med i første scene, men ikke alle har en funktion. Når de er færdige med Maskebal scenen, lægger du de andre scener, samt skæbnerne på bordet, og forklarer dem at hver spiller skal ende med én skæbne i dette akt.

Lad spillerne vælge imellem de åbne scener hvad der skal spilles, og hvem der skal spille hvad. Det er ikke nødvendigt at spille alle scener, og der er sikkert ikke tid til det.

## Et Maskebal (Første scene)

Rigets spidser er samlet til maskebal. De uskrevne regler for et maskebal er, at selvom man genkender hinanden (og det gør man) så lader man som om man ikke gør. Scenen skal sætte spillerne i gang. Der er ikke så meget på spil i denne scene, udover at spillerne skal i gang, og skal "ind" i deres karakterer. Lad dem komme på scenen lidt af gangen, og lad dem beskrive sig selv: om ikke andet deres maske. Få skubbet gang i drikkelegen så hurtigt som muligt, hjælp dem gerne med drikkelegen, og rund scenen af når du føler de er varmet op. Bemærk at drikkelegen også giver spillerne mulighed for at lære deres karakterer lidt bedre at kende.

## Det Grå Råd (Isabella i fokus)

Det Grå Råd er sat i verden for at holde Rigets magere i skak. Rådet består af Rigets Magere, Troldmænd og Troldkvinde, nogen født af adeligt blod, nogen af almue.

Alle der er født med Gaven, skal inden deres 18. år underkaste sig Rådets autoritet og gennemgå troskabsritualet, eller blive udstødt som fredløs. Den nye acolyt bringer en Sponsor med sig: En der står inde for acolytten med sit eget liv, og sværger at bringe acolytten til retfærdighed, hvis denne skulle bryde Det Grå Råds love, eller selv miste sit liv. Sponsoren bliver, som en del af ritualet, gjort immun overfor acolyttens magi. I denne scene skal Isabella først aftale med en af de andre, at denne skal være hendes sponsor. Lad den der ellers var blevet lovet sponsor æren beskrive hvordan de reagerer på denne fornærmelse.

Sponsor/mager forholdet er specielt og binder de to til hinanden. **Selv hvis spillerne vælger ikke at spille scenen, skal de kort fortælle hvem der ender med sponsor posten, hvem der blev "snydt" for posten, og dennes reaktion.**

### Læs spiller scenerne nu !

De er at finde i scenariet under afsnittet "Scener til spillerne". Ligesom med spilpersonerne, så læs spiller scenerne først, for at få det samme indtryk som spillerne får. Herefter kan du læse nærmere om scenerne her.

**Giv evt.** Scenerne til den spiller der er i fokus: Så Isabella får "Det grå råd", Adriana får "Adrianas bejler" etc. Bed spillerne, efter de har spillet "Et maskebal", om at præsentere "deres" scene for de andre. Hjælp spillerne i gang med at spille scenerne.

### Adrianas bejlere (Adriana i fokus)

Det skal understreges, at alliancen er vigtig for Huset, men det er fint hvis Adriana stritter imod. Gør det klart for spillerne, når de skal vælge bejler, at homoseksuelle ægteskaber ikke er ualmindelige i Riget. Den eneste der IKKE kan være bejleren, er Sabien. (Han KAN dog være stævnemødet....)

Adriana er formentlig IKKE begejstret for at blive gift. Om hun accepterer sin rolle eller ej, er op til spillerne. Det er også muligt at hendes stævnemøde har konsekvenser: Hun er femten, og fuldt ud i stand til at blive gravid.... **Hvis spillerne vælger ikke at spille scenen, skal udfaldet alligevel beskrives. Hvem blev hun gift med? BLEV hun gift?**

### Turnering (Julius i fokus)

Turneringen kan sagtens ende med at Julius og hans modstander bliver ærkefjender, men spillet på tribunen kan give mindst lige så vigtige udfald. Lad spillerne på tilskuerpladserne lave deres væddemål, før Julius og hans modstander aftaler HVEM af dem der vinder kampen. Modstanderens "snydetrick" bør være på kanten for det legale, men klart over grænsen for det sportslige og ærefulde, f.eks. kaste sand i Julius øjne, have fået en tjener til at løsne Julius' saddelegjord eller lign.

### Sabiens hemmelighed (Sabien i fokus)

Sabiens hemmelighed kan sagtens blive blandet ind i de andre scener. Giv Sabiens spiller de to breve (handouts) sammen med scenen. Om Isabelle \*rent faktisk\* er Tiberius barn er op til spillerne, men Marielle, Isabellas mor, er overbevist om det.

### Senatets prøve (Morgan i fokus)

Pierre og Marie, to tjenestefolk, er endt i sengen med hinanden. De har været dumme nok til at gøre det i Maries Herre / Frues seng, og er blevet snuppet i det. Marie panikker og påstår at Pierre brød ind. Straffen for indbrud kan sagtens være ganske alvorlig: en tyv kan miste nogen fingre, eller blive hængt eller noget helt tredje. Under alle omstændigheder skal tyende ikke bruge herskabernes senge til deres egne fornøjelse!

### Troskabsed (sidste scene, obligatorisk)

Når spillerne har spillet nok af de valgfri scener, (De behøver ikke spille dem alle) spilles denne scene. Spil evt. scenen semilive: SL sætter sig i en stol, og spiller Tiberius, og Spilpersonerne står i en kreds foran ham. En efter en, træder SP'erne frem, knæler og sværger deres troskabsed. Lad Tiberius svare personligt og rituellet på alle SP'ernes troskabseder:



”Ah....en Casteracs sværd i min tjeneste! Det er et sværd jeg ved vil gøre riget ære!. Jeg vil belønne troskab, såvel som jeg vil straffe forræderi. Rejs dig, tro tjener af Riget”

Når alle spillerne har svoret troskab, er Akt 1 slut. Hvis der er skæbner der mangler at blive fordelt, så få dem fordelt. Skæbnerne skal være fordelt ved enden af Akten, men behøver ikke nødvendigvis at blive fuldbyrdet i Akten. Hvis det passer bedre f.eks. for en af karaktererne at blive ulykkelig gift et par år EFTER akt I, er det helt fint.

### **Skæbner**

Du bliver gift, men ikke med den du elsker. Kærligheden kommer aldrig til at spire i dette ægteskab, og selv hvis I får børn sammen, vil I højst tolerere hinanden

Du bliver skamferet: I kamp, ved et uheld, eller som følge af et attentatforsøg. Arrene er så slemme, at de vil følge dig resten af livet

Du sværger en dyr ed, en der forpligter dig, og former dig som menneske resten af dit liv.

Du bliver dybt og passioneret forelsket, men din kærlighed bliver ikke fuldbyrdet. Måske bliver din kærlighed gengældt, men din udkårne kan aldrig blive din.

Du får en fjende for livet. Måske blev hastige ord opfattet som en dødelig fornærmelse, måske er I rivaler, måske noget helt tredje. Sikkert er det, at det had I føler for hinanden, vil bestå resten af livet

Du kan aldrig få børn. En forbandelse, en sygdom eller en ulykke fratager dig evnen til at få børn.

## Mellemspil I .... 15 år går.

**Tiberius** iværksætter store byggeprojekter: Templer, akvædukter, et Colloseum i Hovedstaden og andre ambitiøse byggeprojekter. Disse projekter giver huset **Rasseau** muligheder for at hævde sig, ved bl.a. at kunne tage lederskabet for projekterne, og tjene store penge på dem. Tre år efter sin kroning, invaderer Tiberius nabolandet mod øst. Han udpeger bl.a. **Lord Casterac** som general for hæren, i håbet om at han bliver dræbt under krigen, så Tiberius kan slippe af med en rival. **Julius Casterac** ender som øverste general for Rigets hær, efter hans far bliver dræbt i felten. Den unge nye Lord Casterac klarer sig formidabelt som hærfører, og vinder stor hæder og ære. **Isabella Blancard** stiger lynhurtigt i graderne i det grå råd, og hendes styrke som mager vokser, endda til det niveau, hvor nogen ser en trussel imod Riget. **Morgan Vassefort** og **Sabien Rasseau** spiller dygtigt det politiske spil, og samler sig politisk støtte blandt senatorerne og Hovedstadens adelige.

Hjemme i Hovedstaden, bliver det mere og mere klart, at **Tiberius** er gal. Han opfører sig mere og mere paranoidt, hans dronning, **Julius'** tante, dør, og Tiberius gifter sig igen med en ny (Måske en af spilpersonerne?). Der opstår endda mistro imellem ham, og hans søn, Gaius, som han mistænker for at konspirere imod ham.

Fortæl spillerne forløbet. De bliver hver for sig overhoveder for deres huse i løbet af de 15 år, enten fordi deres forældre dør, eller fordi de træder tilbage. Lad spillerne byde ind og tilføj eller rette detaljer til.

Tiberius aner ikke hvad han skal med magten. Han har den, men bruger den mest til at sikre sin egen position. Han bliver mere og mere paranoid og utilregnelig. Han starter en krig med Kong Willam, i Riget mod Øst. Han sender Lord Casterac i felten med for få mænd, i håbet om at få ham dræbt. Spillerne opnår vigtige magtpositioner: Julius som general for hæren, efter sin far. Isabella som leder af det Grå Råd, Morgan som kendt politiker, Sabien som magten i korridorerne, og Skyggemester, altså spionmester. Adriana vender skuden for Hus Rasseau og samler en kæmpe formue.

Spørg spillerne:

- Bliver de gift? Og med hvem? (De behøver ikke at blive gift med hinanden: Der er masser af bejlere til dem)
- Får de børn og arvinger?

## Mellemspil I .... 15 år går. SPILLERNES VERSION

- **Tiberius** bliver mere og mere utilregnelig og mistænksom.
- Riget iværksætter store bygge projekter: Akvædukter, Templer og fæstningsværker. Rigets formue svinder, men Hus Rasseau, under **Adrianas** ledelse, bliver rigere.
- **Tiberius** mistænker Lord Arnaud Casterac, Julius' far, for at stræbe efter tronen. Han starter en krig imod Kong William, konge over Riget mod øst, og sender Arnaud afsted som general for en alt for lille hær, i håbet om at få en rival dræbt.
- **Isabelle** stiger hurtigt i graderne i det Grå Råd, og hun bliver stærkere og stærkere som troldkvinde. Så stærk faktisk, at hun af nogen bliver set som en trussel. **Marielle**, hendes mor, trækker sig tilbage og lader Isabelle tage pladsen som Lady Blancard.
- **Julius** tager med sin far i krig mod Riget mod Øst. Da Arnaud, hans far, falder i kamp, overtager Julius ledelsen, og viser sig som en fremragende general, og vinder i sidste ende krigen.
- **Morgan** stiger i graderne og i de andre Senators agtelse. Han samler sig stor magt i Senatet, endda nok til at nogen ser ham som en trussel.
- **Sabien** bliver som ret ung Skyggemester. Han kontrollerer Rigets spioner, både indenfor og udenfor landets grænser. Han overtager posten efter den tidligere skyggemester, efter denne forsvinder...
- Efterhånden står det klart, at **Tiberius** har mistet forstanden. Han henretter folk han mistænker som forrædere, og der opstår endda sprækker i forholdet imellem ham og hans søn.
- **Gaius**, som er populær hos folket, inviterer Rigets førende kræfter til en fejring af hans fars første 15 år på tronen. I virkeligheden er hans plan at diskutere hans faders galskab med jer....

Byd endelig ind selv, med bemærkninger om hvad der sker i mellemspillet.

Tænk over din karakters udvikling:

Bliver du gift?

Får du arvinger?

## Akt II

15 år senere, er hele Rigets spidser igen samlet, denne gang officielt til en fejring af Kejserens 15. år ved magten, sponsoreret af Kejserens søn. I virkeligheden er fejringen **Gaius'** måde forsigtigt at samle de magtfulde folk i Riget, for at diskutere hvordan man håndterer hans faders galskab. Det er åbenlyst at det ikke kan fortsætte på den måde, og at noget skal gøres. Men hvad? **Gaius** håber på at kunne samle nok støtter bag sig, til at kunne afsætte sin fader, selvom det ville kræve at traditionen om at Kejseren sidder på livstid skal ændres.

I denne akt manøvrerer spillerne imod hinanden, imens de hver for sig forsøger at tage magten over landet. **Julius** sidder på den stærkeste hær, og er en erfaren hærfører. **Isabella** har fået magten over det grå råd, og er en ekstremt magtfuld troldekvinde. **Morgan** bliver en fremtrædende senator, der udnytter sine evner som taler og forhandler til at lede en faktion af senatorerne. De har senatets øre og opmærksomhed, og når Morgan taler, bliver der lyttet. **Sabien** bliver også senator og Skyggemester, og opvejer sine manglende evner til at tale ved præcis at vide hvem der er allieret med hvem, og hvilke rænker der smedes i skyggerne. **Adriana** har, efter hendes faders død, overtaget styringen i **Rasseau** huset, og har samlet sig en kæmpe formue.

Denne akt slutter med, at Kejseren bliver myrdet, og en ny Kejser indsat. Magtskiftet efter den gale Kejser varsler en dyb splittelse i riget og blandt spilpersonerne. Dele af folket er dybt utilfredse med den nye kejser, og mener at magtskiftet er forræderi og tronraneri, uanset hvem der har overtaget magten. Nogen af spilpersonerne har valgt en skæbne i denne del af scenariet, der betyder at de bliver symboler på et ulmende oprør: En ufred, der ulmer i mellemspillet.

### Festmiddagen

Lad spillerne lege druklegen igen, men denne gang er dynamikken imellem dem en anden. Lad dem endelig lege legen et sted hvor resten af gæsterne ikke kan følge med, men de bør alle være forsigtige med hvad de siger.

Under desserten (Når du føler det er på tide at lukke scenen), rejser Kejseren sig fra sin stol, og klapper i hænderne. Nogen overdækket med et klæde bliver slæbt ind i salen. Det viser sig at være Gaius, Kejserens søn. Kejseren holder en kort afsporet tale, og udråber sin søn som forræder og strangulerer ham med sine egne hænder foran hele hoffet. Herefter kræver han at alle vender tilbage til deres dessert og fejrer at Riget nu har en fjende mindre! Tiberius skal spilles komplet paranoid i denne scene: Hvis man hylder Kejserens beslutning om at henrette Gaius, er man nok ude på at lukke munden på Gaius, så

Spillerne kan være fristede til at "holde sammen", til bare at ville tage kejseren, der åbenlyst er gal, ud i dette akt.

Mind dem om, at Kejserens rolle nærmest er hellig. De er opdraget til at troskab til Riget er lig med troskab til Kejseren. Det de i dette akt planlægger ER en nedrig forbrydelse, men selvfølgelig også de rigtige for Riget.

Hvis de omvendt er bange for Kejseren, så mind dem om at DE er de stærkeste personer i Riget nu! Det er op til DEM at redde Riget.

han ikke kan implicere en. Hvis man modsætter sig henrettelsen, er man jo på Gaius' side, og IMOD Kejseren! Hvis man intet siger, er man skummel og mistænkelig!

### **For Rigets bedste**

Spilpersonerne mødes, under et maskebal på slottet, for at diskutere Rigets bedste. Du må i denne scene gerne lave paralleler og tilbagekald til maskeballet i Akt I, selvom emnet denne gang er væsentligt mere alvorligt. Spillernes instinkt, umiddelbart efter Gaius er blevet myrdet af sin far, er sikkert at Kejseren bare skal ned med nakken så hurtigt som muligt, men sørg for at puste til deres æresbegreber: De har svoret troskab til Kejseren, og selvom han er gal, er det ekstremt alvorligt at bryde sin troskabsed. De nyder også gæstefred lige nu, og er forpligtet til at holde freden som gæster.

Den ideelle slutning på denne scene er, at de er enige om at NOGET skal gøres, men UENIGE om hvad.

### **Folkets vilje**

Denne scene kan enten repræsentere en uenighed imellem spilpersonerne om hvad man FAKTISK bør gøre ved Kejseren, eller være spilpersonerne der diskret lodder stemningen i Senatet: Hvis der nu skulle blive et oprør, ville senatet så modsætte sig ?

### **Det Store Spil**

Dette er scenen hvor spillerne aftaler *hvordan* de vil afsætte kejseren. De praktiske problemer omkring kuppet skal ikke være svære som sådan at overkomme: Kejsers livvagter kan forgiftes, bestikkes, eller sendes på andre opgaver. Byvagten kan helt sikkert bestikkes, Måske er de mere loyale overfor Julius end overfor Kejseren, o.s.v. Det vigtige her, er HVORDAN spillerne vælger at afsætte Kejseren, og hvad de er klar til at gøre.

### **Kejseren er død, længe leve Kejseren**

(Denne scene kan først spilles, når en af jer har valgt skæbnen: Du bliver Kejser)

Kejseren bliver myrdet i sin tronsal. Ideelt set er der nogen af spilpersonerne der går ind til planen uden at vide at de andre planlægger at myrde Kejseren. Det er også helt fint, hvis planen ikke går *\*helt\** som planlagt. Igen er det vigtige ikke at "løse opgaven", men derimod de moralske og forhåbentligt amoralske valg der bliver taget undervejs, for at sikre magten.

Gentag evt. trosskabs ed ritualen fra første akt.

## Skæbner

Du bliver Kejser. Halvdelen af folket ånder lettet op, efter de mørke år, den anden halvdel ser dig som forræder og tronraner.

Du forudser at den nye Kejser vil splitte Riget. Du ender med at lede oprøret, forræderi eller ej, imod den falske Kejser.

Du vælger side, imellem Kejser og Oprør, i de tidlige dage af oprøret. Men du skifter side, og bryder din ed med katastrofale følger.

Du ser oprøret komme meget tidligt. Du ved ikke hvor din loyalitet bør ligge, men du ved at en borgerkrig leder til kaos. Kaos kan åbne muligheder, men kan også lede til Rigets undergang. Du begynder et farligt spil.

Du vinder en stor sejr og den måde du behandler den slagte fjende, bliver en del af legenden om dig.

Du bliver uigenkaldeligt forandret af borgerkrigen. Du gør ting du ikke selv troede var muligt for dig, og ser ting du ikke kunne forestille dig tidligere.

Du betaler en frygtelig pris under krigen, frivilligt eller ufrivilligt. Det kan være et barn du mister, en ven eller elsket der giver sit liv for dig og for din side af sagen, eller det kan være dig personligt der lider.

## Mellemspil II - 15 år går

Der er mange variabler i dette mellemspil. Den gamle gale kejser er blevet afsat, så meget står fast. Det er en af spillerspersonerne har overtaget magten. Nogen af spillerspersonerne vil være på Kejserens side, mens andre vil være del af et ulmende oprør. I løbet af mellemspillet, bryder oprøret ud i lys lue, og bliver til en decideret borgerkrig. Nabolandet imod Øst, der ellers er underlagt Riget, benytter lejligheden til at kaste Rigets tropper ud af landet igen, og begynder at gøre sig klar til krig: Deres plan er, at lade borgerkrigen rase i Riget, og derefter kaste sig over de overlevende og knuse dem.

### Akt III

Truende krig imod landet imod øst. Alle mødes i Hovedstaden, inviterede som Kejserens gæster, for at diskutere hvad man vil gøre med fjenden i Øst. Hvis der ikke sluttet fred på en eller anden måde, vil Riget formentlig gå under.

Riget er hærget af borgerkrig. Dybe blodige fjendskaber, der ellers traditionelt er blevet holdt i skak af Kejserdømmet, er brudt ud i lys lue. Der er endnu ingen klar sejrherre, og trods blodige slag, er begge siders hære stærke nok til at true hinanden, men hver for sig, er de ikke stærke nok til at kunne slå en truende invasion fra Øst ned. De adelige sidder med andre ord i en vanskelig klemme: Hvis kampene fortsætter, risikerer begge parter at vinde en Pyrrhus sejr, når Øst kommer. Der er taget initiativ til en forhandling i Rigets Hovedstad. Kejseren, der sidder på livstid, oprørerne, der ifølge Rigets lov er forrædere, adelige huse der på kryds og tværs hader hinanden, skal finde en løsning, der på den ene side respekterer traditioner og love, betyder at de overlever, og betyder at de sammen kan slå fjenden fra Øst. Det er muligt at Kejseren bliver myrdet, og erstattet. Det er muligt at Kejseren abdicerer, trods det brud på tradition det ville betyde. Det er muligt at oprørerne opgiver, og knæler for Kejseren, eller at en midlertidig våbenhvile arrangeres. Sluttelig er det absolut muligt, at Rigets magthavere fejler i at finde en løsning, og derfor ender med at køre riget i sænk.

### Våbenhvile

Det vigtige i denne scene er ikke hvad de bliver enige om (Det står i scenen at de bliver enige om at mødes i hovedstaden under gæstebud for at forsøge at forhandle fred på plads). Det vigtigste er, hvad deres agendaer er. Stemningen her bør være anspændt og anstrengt: Deres Huse har forsøgt at knuse hinanden de sidste mange år, og de har alle formentlig grimme ting på deres samvittighed efter borgerkrigen.

## **Retssagen**

Lad anklageren starte med at præsentere sit vidne, lad anklagerens vidne tale, dernæst forsvarens vidne, anklagerens opsummering, og Generalens forsvarstale. Til sidst afgiver Kejseren sin dom. Juridisk er sagen temmelig oplagt: Generalen er edsbryder og forræder, imod kæde og Rige. Politisk er sagen umulig: Generalen, og dennes hærs loyalitet, er afgørende for at vinde krigen imod riget i øst.

## **Et arrangeret ægteskab**

Der må meget gerne trækkes tråde og paralleller tilbage til hændelserne omkring Adrianas bejlere scenen fra første akt. De to adelige, hvis børn skal giftes med hinanden, må gerne føle sig mindst lige så klemt af omstændighederne som børnene selv.

## **En nødvendig død**

Dette er ikke en retssag: De adelige afgør Ravneridderens skæbne henover hovedet på ham. Gør det smertefuldt for Ravneridderens herre at svigte ham, og ubærligt for den anden at lade Ravneridderen slippe fri for straf. De mæglende parter er formentlig skideligeglade med Ravneridderen, og vil bare have at de to overhoveder kan holde fred. Måske kan Ravneridderen få en dom der tilfredsstillende begge parter?

## **Gidsler og gæster**

Her må der naturligvis gerne trækkes tråde tilbage til Sabiens ungdom, og til hans og Julius' mærkelige forhold. Og igen, må det gerne føles for forældrene som om DE bliver presset til at tage det umulige valg af de tre andre adelige.

## **Forhandling**

Scenen kan spilles som en flashback scene, hvor de ting der sker i de andre scener blev aftalt. Ellers kan der aftales yderligere ting der sikrer sammenholdet. Det er under alle omstændigheder helt op til spillerne hvad de ender med at aftale.



## Skæbner

Du bliver forrådt af dine nærmeste. Du når at indse, lige inden enden, at du overså en slange du har næret ved dit bryst, men først da det er for sent.

Du bliver besejret i et slag der bliver skrevet ind i historiebøgerne. Din egen skæbne efter kampen, bliver noget der fortæles om omkring lejrballene i Rige i mange år efter din død.

Du står i sidste ende for det du tror på, selvom det koster dig livet. Dit offer gør en forskel, men måske ikke den forskel du selv havde håbet på.

Du lever et langt liv. Du når at se alle fra din tid forgå og dø. Da din egen tid nærmer sig, er du mere legende end person for dem der omgiver dig på dit dødsleje. Var det det du ønskede dig?

Du ender dit liv lænket til Tronen. Til sidst, er du omgivet af folk du ikke stoler på, folk der frygter dig, og folk du frygter.

Du bliver fordrevet fra Riget, dit rygte og eftermæle bliver skrevet af folk der hader dig. Du vender aldrig tilbage til Riget, og dør i et fremmed land, langt mod øst.

Det du har arbejdet for hele dit liv lykkes, for Rigets bedste, men ingen synger sange til din ære: Dine nære vender dig ryggen og din plads i historien bliver skrevet af dine fjender.

Du lever længe nok til at se alt du har stridt og blødt for styrte sammen. Du dør alene, ulykkelig og bange.

## Efterspil

Når tredje akt er slut, runder du, som spilleleder, historien af, med hjælp fra spillerne. Hvordan ender krigen imod Kong William? Lykkes det Riget at samle sig igen? Hvordan udspiller skæbnerne sig? Er der nogen der forråder de aftaler der blev lavet under sluts scenen?

Som I mellemspillene, inviterer du spillerne til at byde ind under opsummeringen, med hver deres egne detaljer til historien.

Når nok er sagt, lukker du spillet.

# Scener til spillerne

# Et maskebal

Akt I, første scene

**D**er er maskebal for Rigets spidser på Kejserens slot, og I er alle med. I løbet af aftenen, mødes I mere eller mindre tilfældigt på en balkon udenfor den store balsal. Beskriv jer selv, og jeres masker.

**To af jer** kommer sammen til balkonen, hånd i hånd.

**En af jer** er trukket herud, fordi du i paladset blev overvældet af en frygt, rationel eller irrationel.

**En af jer** foreslår en drikkeleg: Man skal lave en påstand om en af de andre, og hvis påstanden er sand, skal den anden drikke. Ellers skal man selv. I går alle med på legen.

## Forslag til påstande

**Til hvem som helst:** Du er (ikke) jomfru. Du er bange for (din far, mor). Du regner (ikke) med at blive Kejser en dag.

**Til Adriana:** Du tror altid du er den klogeste person i lokalet

**Til Sabien:** Du stoler ikke på nogen.

**Til Julius:** Du er bange for magi.

**Til Isabelle** Du frygter dine kræfter.

**Til Morgan** Du føler dig bedst tilpas som (mand, kvinde).

# Adrianas Bejlere

Akt I, valgfri scene

**A**drianas familie har, uden at inddrage hende, arrangeret hendes trolovelse, for dermed at sikre en vigtig alliance for familien. Ukendt for alle andre, havde Adriana et hemmeligt stævnemøde med en helt tredje for et par nætter siden. Bejleren er nu på vej, for formelt at bede om Adrianas hånd.

**Adriana** Din mor og far har intet fortalt dig. Hvordan reagerer du på nyheden?

**Sabien** finder, kort før Bejleren dukker op, ud af hvad der skal til at ske. Du kan vælge at varsko Adriana.

**En af jer er Bejleren: (Ikke Sabien)** Dit match med Adriana, og alliancen med Hus Rasseau, giver mening. Men er dit hjerte med?

**En af jer er Stævnemødet:** Du blev overrasket, men fulgte villigt med, da Adriana flirtede med dig ved en fest forleden. Var det bare sjov for dig, eller mere?

**En af jer** er Bejlerens forlover. Du er med for at støtte din ven.

# Det grå råd

Akt1, valgfri scene

**D**et Grå Råd er sat i verden for at holde Rigets magere i skak. I dag, skal Isabella officielt indlemmes i rådet, og det kræver at hun indgår et ritual med en Sponsor: en der skal stå inde for hende, og eksekvere Rådets dom, hvis hun skulle forbyrde sig imod Rådet love.

**Isabella:** Du vrager dit mors valg af Sponsor til dig, og vælger en anden. Måske for at gøre oprør, måske fordi du har fundet en du stoler mere på.

**En af jer** er Isabelles sponsor. Som Sponsor bliver du immun overfor Isabelles magi, men hvis Isabelle bryder det Grå Råds love, vil det forventes af dig, at du bringer hende for rådets, eller du vil selv blive mål for Rådets straf.

**En af jer** var udset af Isabelles Mor, til at være sponsoren, men Isabelle trodsede sin mor. Var der en politisk studehandel involveret, da du blev valgt? Og i hvilket fald, hvilken? Er dette en grov fornærmelse fra Hus Blancard, eller bare fra Isabelle? Er du måske lettet over at slippe for ansvaret?

# Turnering

Akt 1, valgfri scene

**D**er afholdes en turnering til Tiberius' ære. Julius klarer fremragende, og slår mange af Rigets erfarne riddere til jorden.

Det er meget almindeligt at tilskuerne vædder om udfaldet på turneringerne, og det sker også her.

**Julius:** Du forventer at vinde turneringen, og klarer dig også helt frem til finale kampen.

**Morgan eller Sabien:** Møder Julius i turneringen. Du er fuldt ud klar over at Julius er en stærkere kriger end dig, men du har et es i ærmet: Et trick der ikke decideret er snyd, men helt klart er på grænsen.

**De sidste tre:** Er tilskuere til turneringen. I indgår et væddemål om udfaldet på kampen imellem Julius og hans modstander. Et væddemål kan handle om mange ting: Det kan være en måde at vise sin støtte til den ene kombattant, og man kan vædde om andre ting end penge: Et kys, den første dans til ballet i aften, eller svaret på en hemmelighed....

## Forslag til væddemål:

Hvis du taber, skal du forføre X

Hvis du taber, skal du fortælle mig hvem du er trolovet med, så snart du ved det

Hvis du taber, skylder du mig en tjeneste.

Hvis du vinder, fortæller jeg dig en vigtig hemmelighed

# Sabiens Hemmelighed

Akt 1, valgfri scene

**S**abien har stjålet to breve fra Lord Casteracs gemmer. Han er temmelig sikker på, at Lord Casterac ikke ved at brevene er væk, men han aner ikke hvordan Lorden er kommet i besiddelse af dem, og kan af gode grunde ikke spørge. Brevene bærer begge segl og underskrifter, der garanterer deres ægthed. Brevene indeholder farlig viden om fortiden, om Kejseren, og om krigen der kostede Sabien ti år i sin fjendes tjeneste.

(Handouts)

**En af jer:** har fået sneget sig til at læse brevene i Sabien værelse, uden at han opdagede det. Du valgte at lade brevet være, for at undgå at blive opdaget. Beskriv omstændighederne, og beskriv din reaktion på de hemmeligheder brevene afslører for dig.

**Sabien** vælger at vise et eller begge brevene, til en eller to af jer. Måske som en tjeneste, måske for at sætte lus i skindpelsen på nogen alliancer, måske af en helt tredje grund?

**Note:** Alle spillere får lov at læse de breve Sabien deler.

# Senatets prøve

Akt 1, valgfri scene

**E**t af Hus Vasseforts senatorer trækker sig tilbage efter mange års tjeneste, og Morgan står til at overtage sædet efter ham, trods Morgans unge alder. Der er udbrudt en strid imellem to yngre adelige i riget: Denne strid skal bilægges, så diskret som muligt. Senatet har tildelt Morgan opgaven at afgøre striden.

**Morgan:** Du kan basalt set uddele den straf og dom du måtte finde korrekt, fra død til komplet frifindelse.

**En af jer** har en tjener, Pierre, der står anklaget for indbrud. **Du ved** om Pierre at han er noget af en skørtejæger, men som regel kan han finde ud af at være diskret, og du holder meget af ham. Det er ekstremt pinligt at have en tyv som tjener.

**En af jer** har en tjener, Marie. **Du så** en halvt påklædt mand på vej ud af vinduet fra dit soveværelse, og Marie nøgen i din seng. Jeres vagter fangede Pierre, inden han kunne komme væk fra ejendommen. Marie påstår at manden brød ind. Det er indtil videre kun dig der ved at hun var nøgen i din seng. Det er en pinlig historie, men hvis hemmeligheden holdes, og Pierre tager straffen, kan du beholde Marie i din tjeneste, og du kan virkelig godt lide hende.

**De to sidste** er tilskuere til retssagen. Måske endda med egne holdninger til udfaldet?

# Troskabsed

Akt 1, sidste scene

**J**er samlede i tronsalen, for at bøje knæ og sværge troskab til Kejser Tiberius. Det er tradition at alle sværger en personligt formuleret ed. Der er derfor altid skrivere til stede ved lejligheder som denne, der omhyggeligt skriver den adeliges ed ned.

”Standard” Eden er:

”Jeg sværger min troskab og loyalitet til Kæden imellem Riget, Senatet, og Kejseren. Jeg sværger at adlyde Senatets og Kejsere**n**s befalinger. Jeg sværger aldrig at løfte mit sværd imod Kejsere**n** eller Senatet. Jeg sværger at følge og håndhæve Rigets Love i mit Len”

Herefter en sætning om hvad man selv står for.

Forslag:

”Jeg sværger at mit sværd er det første der trækkes, og det sidste der finder sin skede igen, når Riget er i nød”

”Jeg vil dedikere mit vid, mit sind og mine evner til Rigets tjeneste”

”Mit Lens styrke, rigdom og magt vil altid stå til Kejsere**n**s disposition”

Et gammelt brev, sendt fra Tiberius DuMorne til Marielle Blancard for 10 år siden. Segl og underskrifter beviser ægthed.

*Min kære*

*Jeg savner dig min kære, og vid at min kærlighed til dig stadig er stærk. Tiden er endnu ikke den rette for at vi kan erklære vores kærlighed til verden, men jeg beder dig at vente lidt endnu, og ikke opgive håbet. Da du bad mig om det, kom jeg til din hjælp, og sammen sørgede vi for at T er ikke længere stod imellem os, jeg hjalp dig med at blive fri, men jeg er ikke selv fri endnu.*

*Nu er det mig, der har brug for DFN hjælp: Jeg ved at Thibault Rasseau vil bede dig om hjælp i hans krig imod Casterac, hvis han ikke allerede har gjort det. Jeg beder dig, for Rigets og dit eget bedste, og for vores kærligheds skyld, om ikke at drage i krig. Det er muligt at din magi, stærk som den er, kunne gøre en forskel i krigen, måske forlænge den et par år, men Senatet har givet mig som opgave at mægle en fred. Hvis krigen fortsætter, vil det svække Riget, og hvis du kaster din styrke ind på Rasseaus side vil krigen sprede sig. Jeg beder dig: Svar ikke på Rasseaus bønner, men hold dig udenfor denne fordømte krig.*

*Jeg forbliver din*

*Tiberius*

Et gammelt brev, fra Marielle Blancard, sendt til Tiberius DuMorne for 15 år siden. Segl og underskrifter beviser ægthed.

*Min elskede Tiberius!*

*Jeg kan ikke holde det ud mere. Jeg kan ikke leve uden dig! Jeg visner og forsvinder uden din kærlighed, uden dig! Jeg hader Claude, det brutale svin, men jeg ved ikke hvad jeg skal gøre. Jeg er fortvivlet, og det eneste der holder mig fra at afblutte det hele er Isabelle. Hun er så smuk, og hun har dine øjne...hvis bare du ville komme og se hende med dine egne øjne ved jeg at alt ville ændres for os, for hende, for dig og for mig.*

*Hjælp mig! Kom til Chateau Blancard som min gæst. Hjælp mig min elskede, jeg har brug for dig.*

*Din, for evigt*

*Marielle*

**D**u bliver gift, men ikke med den du elsker.  
Kærligheden kommer aldrig til at spire i  
dette ægteskab, og selv hvis I får børn sammen, vil I  
højest tolerere hinanden.

Skæbne - Akt I

**D**u bliver skamferet: I kamp, ved et uheld, eller  
som følge af et attentatforsøg. Arrene er så  
slemme, at de vil følge dig resten af livet.

Skæbne - Akt I

**D**u sværger en dyr ed, en der forpligter dig,  
og former dig som menneske resten af dit  
liv.

Skæbne - Akt I

**D**u bliver dybt og passioneret forelsket, men  
din kærlighed bliver ikke fuldbyrdet. Måske  
bliver din kærlighed gengældt, men din udkårne  
kan aldrig blive din.

Skæbne - Akt I



*Du får en fjende for livet. Måske blev hastige ord opfattet som en dødelig fornærmelse, måske er I rivaler, måske noget helt tredje. Sikkert er det, at det had I føler for hinanden, vil bestå resten af livet.*

Skæbne - Akt I

*Du kommer aldrig til at få børn. Om det er en ulykke, en forbandelse, en sygdom, eller bare en ond skæbne der er skyld i det, er op til dig.*

Skæbne - Akt I

*Du bærer på en hemmelighed: En der, hvis den kommer ud, vil have vidtrækkende konsekvenser.*

Skæbne - Akt I

*Du får et barn udenfor ægteskab: En bastard. Du bliver tvunget af omstændighederne, til at lade dit barn vokse op uden at kende sit rigtige ophav.*

Skæbne - Akt I

# Festmiddagen

Akt 2, første scene

**K**ejser Tiberius har indbudt landets spidser til festmiddag på sit palads. Gaius er mærkeligt nok ikke til stede. I er alle med til middagen, og har mulighed for at tale sammen, både åbent, om hvad der er sket de sidste 15 år, og mere diskret.

**Sabien** ved, at Kejseren ikke tør lade sine tjenere komme tæt på ham med rageknive. Han ser forrædere og snigmordere overalt.

**Adriana** ved at Riget er forgældet, bl.a. har Lænken lånt 3 millioner guldstykker af Hus Rasseau

**Julius** ved at hæren er mere loyal overfor ham, end overfor Kejseren. Han ved også, at Kejseren frygter hvad Julius vil bruge den loyalitet til

**Morgan** ved, at Senatorerne er bange på egne vegne, men også på Rigets. Kejseren har ignoreret at udtale love Senatet har vedtaget, og har endda ændret ordlyden i visse tilfælde.

**Isabella** ved at det Grå Råd er bekymrede. Kejseren har udtalt love der formindsker troldmændenes magt, og har brændt to af de ældre, samt deres sponsorer i rådet på bålet som forrædere.

**En af jer** kommer i tanke om druklegen i legede for mange år siden, og foreslår at lege den igen, på den samme diskrete balkon.

# For Rigets bedste

Akt 2, valgfri scene

**I**mødes i smug, under et maskebal på slottet, for at diskutere Rigets bedste. Kejseren er åbenlyst gal, og noget må gøres, men hvad?

I har alle svoret troskab overfor Kejseren. Kan man bryde sin ed på den måde? Bare at diskutere dette, er højforræderi. Kan I stole på hinanden?

Og hvis Kejseren skal udskiftes, hvem skal så tage hans plads?....

**En af jer** vil under ingen omstændigheder være Kejser.

**En af jer** vil så vidt muligt undgå at myrde Kejseren.

**En af jer** fører de andre bag lyset.

# Folkets Vilje

Akt 2, valgfri scene

**S**enatet debatterer hvad der skal gøres ved en Pest epidemi der er brudt ud sydpå. Selvom ingen nævner Kejseren ved navn ved alle at emnet i virkeligheden er Tiberius' galskab, og hvad Senatet bør gøre ved det. Senatorerne er drevne politikere, og kan godt genkende kodesprog når de hører det.

**En af jer** argumenterer for at epidemien skal rykkes op ved roden: pest-ramte byer skal brændes ned til grunden, de syge isoleres og om nødvendigt slås ned.

**En af jer** argumenterer for at de værste er overstået, og at man skal være tålmodig og have medlidenhed med de syge.

# Det Store Spil

Akt 2, Bunden scene, lige før *Kejseren er død*

**K**ejser Tiberius må fjernes, for Rigets bedste. I har hemmeligt diskuteret muligheden for at fjerne Kejseren og indsætte en ny Kejser, og I er kommet frem til hvilke elementer der som minimum må være på plads, for at gennemføre et succesfuldt kup:

**En af jer** må sikre at Kejserens livvagter bliver elimineret, eller ikke blander sig.

**En af jer** må sikre jer at by vagten er på jeres side.

**En af jer** må sikre jer at Senatets leder øjeblikkeligt udpeger den I vil have som ny Kejser.

**En af jer** fem må være den nye Kejser: I er de eneste der har legitimitet nok

**Mindst en af jer** vil ikke acceptere at kejseren skal myrdes. De andre må føre den person bag lyset.

# Kejseren er død, længe leve

## Kejseren!

Akt 2, sidste scene

**K**ejseren bliver myrdet i sin tronsal. Attentatet er velforberedt, og forløber næsten som planlagt. I er alle tilstede, men det er ikke sikkert at I alle er involverede, eller endog vidende om planen. Selve drabet er ikke den vanskelige del: Tiberius er en gammel og afkræftet mand, tynget under vægten af sine ugerninger, så enhver af jer, der kommer tæt nok på, kan føre kniven.

**En af jer** fører kniven der dræber Tiberius.

**Mindst en af jer** ved ikke at det er planen at Kejseren skal myrdes.

**En af jer** forråder en anden

**En af jer** kræver Lænken fra Tiberius hånd.

Umiddelbart efter Attentatet, udråber Senatets leder en af jer som den nye Kejser, og de første og vigtigste adelige i landet, de andre fire, forventes at sværge troskab på stedet.

**En af jer** nægter at sværge troskab for den nye Kejser.

**D**u bliver Kejser. Halvdelen af folket ånder lettet op, efter de mørke år, den anden halvdel ser dig som forræder og tronraner.

Skæbne - Akt II

**D**u forudser at den nye Kejser vil splitte riget. Du ender med at lede oprøret, forræderi eller ej, imod den falske Kejser, for rigets bedste.

Skæbne - Akt II

**D**u vælger side, imellem Kejser og oprør, i de tidlige dage af oprøret. Men du skifter side, og bryder din ed, med katastrofale følger.

Skæbne - Akt II

**D**u ser oprøret komme meget tidligt. Du ved ikke hvor din loyalitet bør ligge, men borgerkrig leder til kaos. Kaos kan åbne muligheder, men kan også lede til Rigets undergang: Du begynder et farligt spil.

Skæbne - Akt II

**D**u vinder en stor sejr, og den måde du behandler den slagne modstander, bliver en del af legenden om dig.

Skæbne - Akt II

**D**u bliver uigenkaldeligt forandret af borgerkrigen. Du gør ting du ikke selv troede var muligt for dig, og ser ting du ikke kunne forestille dig tidligere.

Skæbne - Akt II

**D**u betaler en frygtelig pris under krigen, frivilligt, eller ufrivilligt. Det kan være et barn du mister, en ven, eller elsket der giver sit liv for dig og for din side af sagen, eller det kan være dig personligt, der lider.

Skæbne - Akt II

**D**u tager et skæbnesvangert valg, der har afgørende betydning for Riget og for dig og dit Hus.

Skæbne - Akt II

# Våbenhvile

Akt III, første scene

**I** mødes på neutral grund: en kro der i løbet af borgerkrigen har skiftet hænder et par gange, og nu er i ingenmandsland. Begge sider har svoret at holde våbenhvile under mødet.

**Begge parter ved** at Kong William er på vej, og at det vil kræve et samlet Rige at besejre ham.

**Begge parter** er dødtrætte af krigen.

**En af jer** har dræbt **en af jer andres** nære familie i krigen: De blev dræbt i et baghold da de rejste fra et sted til et andet, med for få soldater til at beskytte dem. Ingen overlevede.

**En af jer** har i hemmelighed mødt Kong Williams udsending, og har fået tilbudt en handel: Split Riget, så Kongen kan besejre jer, og blive indsat som Kejser når dine fjender er ryddet af vejen. Du skal selvfølgelig bøje knæ for Kong William.... Du har ikke besluttet dig for om du vil tage handlen.

I mødes og diskuterer. I ender med at forlænge våbenhvilen i en måned, og Kejseren lover Gæstefred i hovedstaden, med henblik på at forsøge at forhandle en fred. Men har alle reelle planer om fred, eller har I andre agendaer?

# Retsagen

Akt III, Valgfri scene

**Prørets vigtigste general** står anklaget for højforræderi. De sidste mange års borgerkrig har budt på mange grusomheder og frygtelige slag. Formelt, er oprørerne forrædere imod Rigets Troen, imod Kejseren, men er Kejserens position legitim? Politisk, er retssagen et dobbelttægget sværd for Kejseren: Generalen er måske nok forræder, men generalens hær er loyal overfor dem, og både den og generalen selv er helt essentielle i den kommende krig imod Øst. Retssagen er ekstremt politisk: **begge sider ser sagen som en mulig måde at afslutte borgerkrigen på, måske ved at bringe et offer, måske ved at sælge generalen ud, eller måske noget helt andet.**

**Kejseren** fungerer som dommer i sagen,

**En af jer** er anklager

**Generalen** forsvarer sig selv

**En af jer** er vidne for anklageren, og taler imod Generalen

**En af jer** er vidne for Generalen, og taler for denne.

# Et arrangeret ægteskab

Akt III, valgfri scene

**B**orgerkrigen har sat sine spor, både imellem jer, og jeres folk. De jævne folk ser til jer for at se hvem der er fjenden, og hvem der er venner, og de sidste mange år har I peget på hinanden som fjender.

Hvis jeres Huse skal stå sammen, og jeres Huses soldater skal kæmpe side om side, skal I vise folket at der er forsoning, og at der nu er håb og kærlighed imellem jeres huse

**To af jer** har stærke fjendskaber, der kun er blevet gjort værre af borgerkrigen. I har heldigvis også begge børn i den giftefærdige alder.

**En anden af jer** foreslår at cementere fredsaftalen imellem jer med et ægteskab, og tilbyder at mægle.

**De to sidste** spiller børnene: De er teenagere, grønne og uerfarne, små brikker i Det Store Spil. De kender ikke hinanden, men ved begge at de ikke vil giftes.

**I kan vælge** at udskifte et, eller begge børnene, med jer selv: Altså to af jer kan blive gift, eller en af jer, kan blive gift med en af de andres børn.

Hvordan forløber brylluppet?

# En nødvendig død

Akt III, valgfri scene

**B**orgerkrigen har raset længe, og ikke alle kæmpede med ære. Efterhånden som krigen rasede, blev den også mere hensynsløs, og som det ofte sker når adelen kæmper, betalte de små folk den største pris.

Specielt en hærfører har skilt sig ud: Ravneridderen vandt sit navn, fordi der hvor han og hans mænd kom, fulgte ravnene ham. I starten kæmpede han for sin Herre og sit Hus, men efter plyndringsmænd fra den anden side brændte hans slot og dræbte hans familie, kæmpede han for hævn, og i mange år kæmpede han på egen hånd bag fjendens linier.

**Nu, efter krigen, står Ravneridderen anklaget for sine grusomheder, men siger selv at han kæmpede for sin Herre, og sit hus.**

**En af jer** er Ravneridderens herre. Han var din ven og han har kæmpet tapert for din sag, og mistet alt i krigen. Hvis du vender ham ryggen nu, risikerer du at miste dine andre vasallers tillid, selvom han måske har mistet sin vej nu.

**En af jer** er herre over det territorie Ravneridderens mænd hærgede i årevis. Du har set hvad der blev efterladt i Ravneridderens kølvand, og det MÅ han bøde for. Hvis ingen bliver straffet for hans ugerninger, risikerer du oprør blandt dine bønder.

**Tre af jer** mægler imellem Ravneridderens Herre, og den anden part.



# Gidsler og gæster

Akt III, valgfri scene

**D**er er mistillid imellem flere af jer, og der er dybe ar i forholdende imellem jer. Men det er ens fjender man slutter fred med, hvis freden skal vindes. For at cementere freden imellem specielt to af jer bliver det foreslået at I hver for sig tager et barn af det andet hus som lærling.

Det er en vanskelig ting at gøre: En arving er vigtig, og javist, man kan bare få flere børn, men det ER ikke rart at skulle sende sit barn til sin fjendes hus. Barnet vil være beskyttet af gæstebuddet, og af de andre klausuler man ligger i aftalen, men det er en rustning af papir. Ydermere ved man aldrig hvad man får hjem igen: Et barn der er blevet formet af ens fjende, og nu er en voksen, loyal overfor hvem?

To af jer har børn i en alder der gør dem egnede som gidsler.

De tre andre af jer mægler aftalen på plads.

# Forhandling

Akt III, sidste scene

**I** mødes, de vigtigste magthavere i Riget. I har kæmpet hårdt om magten de sidste mange år, Rigets skæbne er på spil, og nu står I alle til at miste alt.

Kong Williams hær er på vej. Hver for sig kan I ikke slå den. I har brug for **Isabellas** magi, **Julius'** militære lederskab, **Morgans** evner som taler, for at samle Senatet og folket, **Adriana** og Hus Rasseaus rigdomme for at hyre lejesoldater, og holde nationen med mad. Og I har brug for **Sabiens** netværk af spioner.

Men nogen af jer hader måske hinanden for meget. Nogen af jer har måske indgået handler med Kong William. Nogen af jer ser måske endda gerne Riget gå under? Kan Kejseren blive siddende på tronen, eller må der en ny til nu? I så fald, hvem?

I mødes i Kejserens rådsal: Et rum bag tronrummet. Der hvor de rigtige beslutninger bliver taget i Riget. Tiden er knap, og hvis ikke I finder en løsning nu og her, finder I den ikke i tide

*Du bliver forrådt af dine nærmeste. Du når at indse, lige inden enden, at du overså en slange du har næret ved dit bryst, men først da det er for sent.*

Skæbne - Akt III

*Du bliver besejret i et slag der bliver skrevet ind i historiebøgerne. Din egen skæbne efter kampen, bliver noget der fortælles om omkring lejr-bålene i Riget i mange år efter din død.*

Skæbne - Akt III

*Du står i sidste ende for det du tror på, selv om det koster dig livet. Dit offer gør en forskel, men måske ikke den forskel du selv havde håbet på.*

Skæbne - Akt III

*Du lever et langt liv. Du når at se alle fra din tid forgå og dø. Da din egen tid nærmer sig, er du mere legende end person for dem der omgiver dig på dit dødsleje. Var det det du ønskede dig?*

Skæbne - Akt III

*Du ender dit liv lænket til Tronen. Til sidst, er du omgivet af folk du ikke stoler på, folk der frygter dig, og folk du frygter.*

Skæbne - Akt III

*Du bliver fordrevet fra Riget, dit rygte og eftermæle bliver skrevet af folk der hader dig. Du vender aldrig tilbage til Riget, og dør i et fremmed land, langt mod øst.*

Skæbne - Akt III

*Det du har arbejdet for hele dit liv lykkes, for Rigets bedste, men ingen synger sange til din ære.*

Skæbne - Akt III

*Du lever længe nok til at se alt du har stridt for og blødt for styrte sammen. Du dør alene, ulykkelig og bange.*

Skæbne - Akt III

# Spilleders noter og værktøjer

## Bipersoner

### Tiberius DuMorne (AKT 1) – Lord DuMorne

**T**yligt lænket Kejser. Intelligent, grusom, hensynsløs. En dygtig taler og forhandler, og en stærk krigsmand og general. Hans hus er rigt, og han har brugt alle midler igennem hele sit liv, til at ende hvor han er nu: lænket til tronen.

For 20 år siden havde han en affære med Lady Blancard (Isabelles mor), der var ulykkeligt gift med en voldelig ægte mand. (Claude Vassefort). Claude så det som nedværdigende at han som mand ikke blev Hus Blancards overhovede. Lady Blancard og Tiberius myrdede i fællesskab Claude, og måske er Isabelle i virkeligheden Tiberius' datter. Lady Blancard valgte Tiberius som sin Sponsor i det grå råd, hvilket betyder at det er hans job at stoppe hende, hvis hun bliver en trussel for rådet, og at hendes kræfter ikke virker på ham.

Da Hus Rasseau angriber Hus Casterac for 10 år siden, og bliver slået militært, mægler Tiberius en fred imellem dem. Inden da, har han overtalt Lady Blancard til ikke at gribe ind i krigen på Rasseaus side. Efter fredslutningen gifter Tiberius sig med Lord Casteracs søster Julinette, hvilket gør Lady Blancard rasende, men sikrer ham både Hus Casterac og Hus Rasseaus støtte.

I mellem spillet inden **AKT 2** bliver Tiberius gal. Paranoia overvælder ham, og han ser fjender overalt. Hans kone, Julinette, falder, bliver skubbet, eller springer selv ud fra et tårnvindue og bliver dræbt. Tiberius gifter sig igen, denne gang ikke af taktiske årsager, muligvis med en af spilpersonerne. Tiberius henretter sin søn, under Akt 2, i overværelse af hele landets adelige elite, idet han anklager ham for højforræderi. Spilpersonerne myrder ham, og en af dem overtager hans post.

### Julinette DuMorne (Nee Casterac)

**J**ulinette er Julius' tante, hans fars søster. Hun blev imod sin vilje gift med Tiberius, for at styrke forholdet imellem de to Huse. Julinette får sønnen **Gaius** med Tiberius. Hun er en smuk kvinde, men er ulykkelig i sit kærlighedsløse ægteskab. Imellem AKT 1 og AKT 2 dør Julinette i et fald fra et vindue. Om hun blev skubbet, faldt ved et uheld, eller begik selvmord er genstand for spekulation blandt Rigets rygtesmede.

### Gaius DuMorne

**G**aius er søn af Tiberius og Julinette, og i scenariets start den oplagte arving til Kejserlænken. Han er yngre end spilpersonerne, et barn i AKT 1. Imellem AKT 1 og AKT 2 bliver det klart for ham, at Kejseren, hans far, er gal. Han elsker sin

far, men ser at det er nødvendigt at Riget får en ny Kejser. Han arrangerer derfor en 15 års fejring af hans fars troning, for at få samlet rigets spidser, for forhåbentlig at få Kejseren afsat på en fredelig måde. Hans plan slår fejl, og hans fader henretter ham som forræder i starten af AKT 2

### **Marielle Blancard – Lady Blancard**

**M**arielle er Lady Blancard ved starten af scenariet, og Isabelles mor. Hun er en smuk kvinde, lige omkring de fyrre, og en kraftfuld troldkvinde, om end ikke så stærk som hendes datter bliver. Hun har haft en affære med Tiberius da hun var yngre, og han hjalp hende med at myrde hendes mand, Isabelles far, da Isabelle var lille. Hun er overbevist om at Isabelle i virkeligheden er Tiberius' datter....

### **Claude Blancard, Nee Vassefort**

**G**ift med Marielle Blancard, og officielt Isabelles far. Utilfreds med at være giftet væk til en matriarkalsk linie som den anden søn af huset Vassefort (og dermed Morgans onkel). Hans ægteskab med Marielle var ulykkeligt: han var voldelig overfor hende, men dog aldrig overfor Isabelle. Blev myrdet da Isabelle var lille, af Marielle (med hemmelig hjælp fra Tiberius).

### **Brutus Vassefort – Lord Vassefort**

**G**ift med **Cecillia Vassefort**, Nee DuMorne, Tiberius DuMornes søster. Far til **Morgan**, der dermed er Tiberius' nevø. Brutus er formskifter, som Morgan, men Brutus' evne er at skifte form til en bjørn. Når Brutus er i bjørneform, har han sin sædvanlige intelligens, men er meget mere hidsig end ellers. Brutus er en dygtig taler og politiker, og har skaffet familien Vassefort en stærk position i senatet.

### **Cecillia Vassefort Nee DuMorne**

**M**organs moder. En viljestærk kvinde, spinkel og ikke særlig høj, specielt ved siden af hendes mand, men samtidig en kvinde der med et enkelt ord kan stilne hans hidsighed. Hun har den egentlige magt i huset Vassefort, fordi hendes mand, trods sin imponerende figur, grundlæggende gør hvad hun siger.

### **Thibault Rasseau**

**A**driana og **Sabiens** fader. En modig og handlingskraftig mand, men ikke den største tænker i riget. Han er en stor bredskuldret og korpulent mand, der går i kamp med en bredbladet to hånds økse fremfor et skjold. Hader hus Casterac og Hus Blancard.

**Aimee Rasseau, Nee Vassefort**

**A**driana og **Sabien** moder. En skarp intelligens og en smuk kvinde, der er ulykkelig, men resigneret i sit ægteskab med Thibault. Hun får ikke lov at sætte sit intellekt i spil: Hendes mand mener ikke man skal lytte til råd fra kvindfolk, men hun opdrager sin datter til at bruge sin hjerne. Hun elsker begge sine børn højt, og blev knust, da Sabien blev taget fra hende for ti år siden.

**Lord Arnaud Casterac**

**J**ulius' fader. En dygtig og skånselsløs general, og en stærk leder. Han var en seriøs kandidat til tronen, men endte med at støtte Tiberius, da han indså at han ikke kunne samle de nødvendige stemmer i Senatet, og derfor kun ville kunne tage tronen med magt. Han overvejede det dog....

**Lady Madelaine Casterac, Nee Mallard**

**J**ulius' moder. Døde i barselssengen da hun fødte Julius. Datter af Hus Mallard, der er Casterac familiens stærkeste vasal.

## Andre familier

Du kan få brug for at finde på en mindre adelsfamilie, eller navne på adelige eller almue undervejs i scenariet. Her er nogen forslag:

Gaimond, Angelot ,Vizac ,Maimont , Front-de-Beuf, Malvoisin

Fornavne, maskuline: Luc, Constantin, Adolphe, Bruno, Gaël, Marc-Antoine

Fornavne, feminine: Amélie, Aimee, Lise, Eloïse, Madeleine, Violette, Yvette

# Tidsplan og flowchart



20 min

Baggrund, præsenterer spilpersoner. Casting, læse spilpersoner

Lige før akt start er fine tidspunkter at holde tissepause.

Forsøg at holde tidsplanen for akterne. HVIS I skulle have ekstra tid til Akt III, kan I evt. spille en Akt I eller Akt II scene som flashback. En scene BEHØVER ikke tage 20 minutter.



100 min

AKT I s. 15

20 min

Et maskebal

60 min

3 valgfri scener

20 min

Troskabsed



15 min

Mellemspil I s. 19  
Kejseren bliver gal



80 min

AKT II s. 20

20 min

Festmiddag

20 min

1 valgfri scene

20 min

Det store spil

20 min

Kejseren er død



15 min

Mellemspil II s. 23  
Borgerkrig



60 min

AKT III s. 23

20 min

Våbenhvile

40 min

2 valgfri scener

20 min

Forhandling

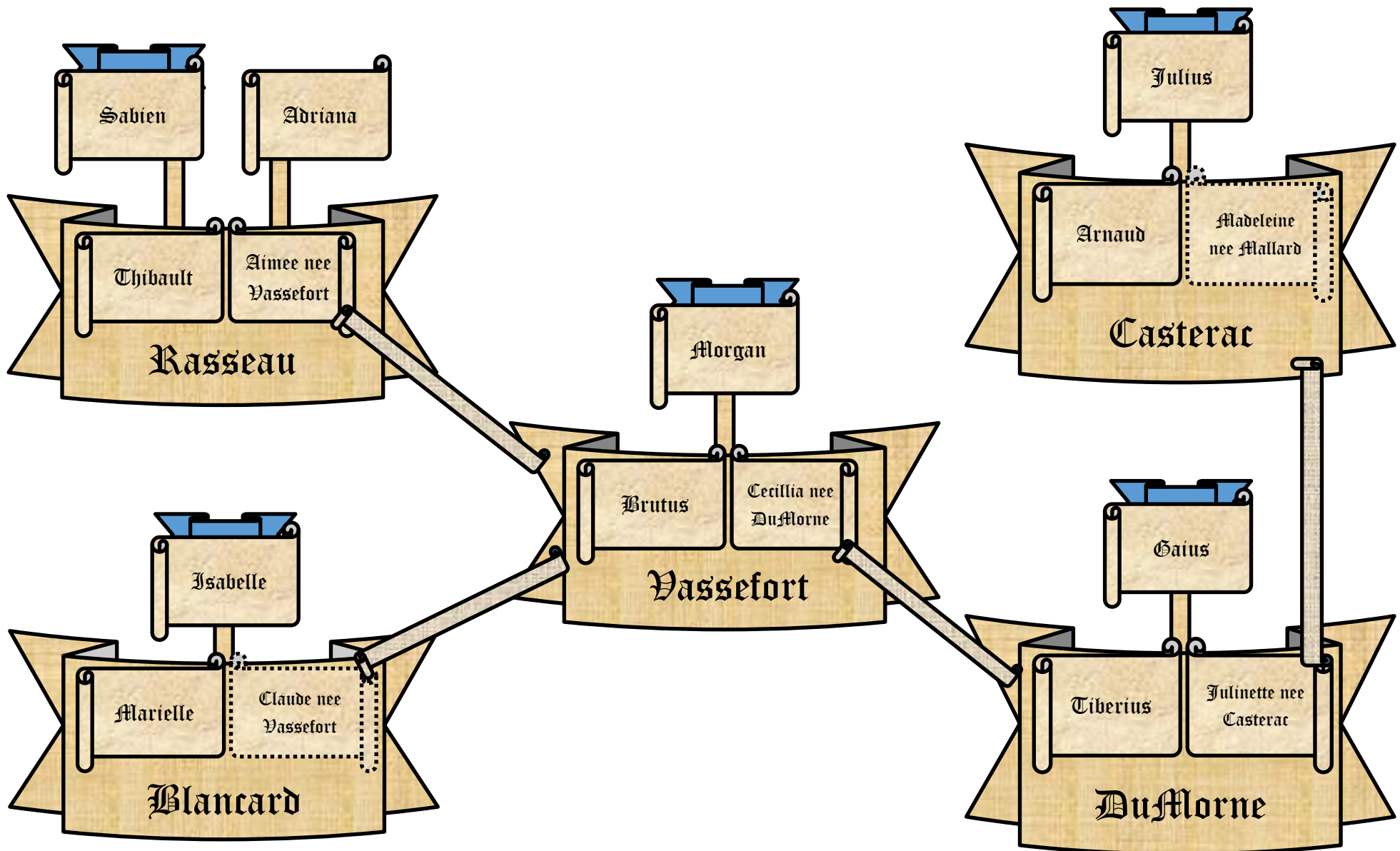


10 min

Efterspil s. 25  
Endelige skæbner



# Stamtræer



# Spilpersoner

<p><b>Sabien Rasseau, 18</b></p> <p>Udvekslet som gidsel som barn. Skal netop til at vende hjem. Udvikler sig til en mesterlig rænkesmed og intrigemager, måske i Rigets tjeneste, måske kun loyal overfor sig selv. Storebror til Adriana, vokset op sammen med Julius.</p> <p>Vælg ham, hvis du nyder intriger, snedige rænkespil, at holde øje med de andre spillere, og at være den de andre mistror.</p>	<p><b>Adriana Rasseau, 15</b></p> <p>Smuk ung kvinde. Rebelsk, ben i næsen, skarp intelligens. En ung kvinde der ved hvad hun vil, og ikke bryder sig om hvad hun ved forventes af hende. Udvikler sig til en talentfuld forretningskvinde, der bruger sin formue som magtbase.</p> <p>Vælg hende hvis du nyder at være rapkæftet og passioneret, at gennemskue de andre, at blive undervurderet og at stå på din egen ret.</p>	<p><b>Isabelle Blancard, 17</b></p> <p>Fra en matriarkalsk familie af troldkvinde. Traumatiseret, med et vanskeligt forhold til sin mor. Hun kommer til at udvikle sig til en af rigets stærkeste troldkvinde, og leder af <i>Det grå råd</i>.</p> <p>Vælg hende, hvis du nyder at have en karakter der bærer på en tung fortid. Isabelle kan både spilles emotionelt og passioneret, eller sammenbidt og traumatiseret.</p>
<p><b>Morgan Vassefort, 16</b></p> <p>Morgan kommer fra en familie af formskiftere. Morgan selv kan skifte køn, og gør det jævnligt. Morgan er empatisk og charmerende, men føler sig udenfor, og utilpas i sin krop. Morgan udvikler sig til at være en stor politiker og taler.</p> <p>Vælg Morgan hvis du nyder at spille charmerende og empatisk: Sådan en andre åbner sig for, en der kan lave en god aftale med næsten alle, men også en der er udenfor det normale. En der er mystisk.</p>	<p><b>Julius Casterac, 16</b></p> <p>Ældste søn i Hus Casterac: En ridderspore der ønsker at vinde hæder og ære, og sin faders respekt. Julius repræsenterer mange af de traditionelle ridderdyder i Riget, og han udvikler sig med tiden til at blive en mægtig hærfører og general.</p> <p>Vælg ham, hvis du holder af at være ærekær, impulsiv og hidsig, men også ridderlig og direkte.</p>	

# Julius Casterac, 16 år

**R**onald, Husets Casteracs våbenmester, hamrer sit træningssværd imod dit hoved: "Igen!" råber han. Du løfter skjoldet, og fanger et slag der føles som en forhammer imod din arm. Igen og igen hamrer slagene ned over dig, men hver gang Ronald hugger, hver gang han finder, er du klar til ham, og dit skjold springer hen hvor det skal være. Du ser en åbning, et kvart sekunds vaklen, et åndedrag uopmærksomhed, og du slår til som et lyn. Ronald sværd flyver igennem luften, og rammer jorden fem fod væk. Du træder frem, og peger dit sværd imod hans hals "Giv op! Jeg har besejret Dem min Herre!". Ronald blinker sveden væk fra sine øjne, og kigger kort imod din far, der som sædvanligt står på den indre borgmur og følger din træning. Ronald kaster sit skjold fra sig og går på knæ. Du smiler bredt, sænker paraden og træder frem for at hjælpe din læremester op. Idet du rækker ham hånden, springer han op, lynsnart som en slange, og før du ser dig om, ligger du på ryggen med Ronald siddende på dit bryst og hans dolk presset imod din hals. Ronald snerrer af dig "Du kæmpede med ære knægt! Men den slags får dig slået ihjel på slagmarken! Sværd er ikke legetøj, unge Herre. Hvis din fjende er afvæbnet, så slå ham til jorden. Vent med at tage fanger til du er voksen!"

"Men ... vi TRÆNEDE bare!" protesterer du. Han kigger igen kort imod din far, der nikker. Ronald stikker dig en lussing for at minde dig om hvem der bestemmer, så længe I træner. "20 gange i løb rundt om hele voldgraven, unge Herre. Behold rustningen på!"

**J**ulius er den ældste søn af Huset Casterac. Han er husets fremtid og håb, og allerede som 16-årig er han en dygtig kriger, selvskrevet som Ridder. Men Julius er **impulsiv**, **ærekær**, og til tider **hidsig**. Han drømmer om at vinde hæder og ære ved Hoffet, ved turneringer, i kamp, eller ved stor heltedåd, men først og fremmest vil han gerne vinde sin fars anerkendelse.

## Huset Casterac

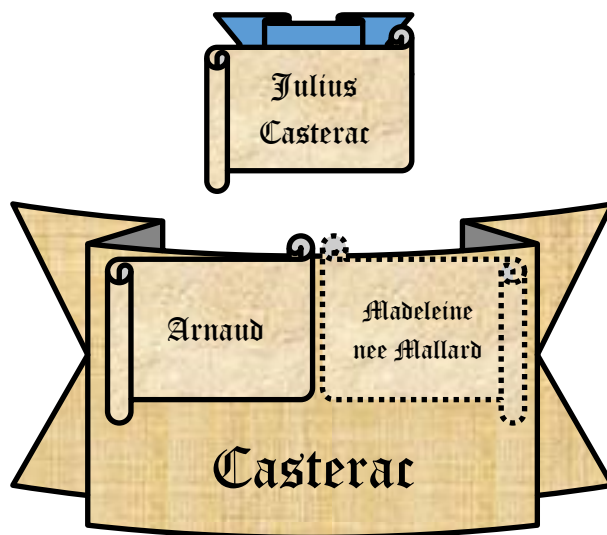
**J**er er et af Rigets gamle adelige Huse. Jeres jorder ligger imod øst, med frodig markjord og store sletter kendt for at huse de fineste racer af heste. Huset Casteracs overhoved har mange gange tidligere været lænket til Tronen i Hovedstaden, omend det er mange år siden sidst. I har få, men meget magtfulde vasaller under jer, og når Riget kalder hærene sammen, stiller Huset Casterac som oftest med den største styrke af riddere. Din far, **Lord Arnaud Casterac**, er Rigets fineste general, hvilket han beviste igen for ti år siden da I blev angrebet af Hus Rasseau. Din far slog invasionen tilbage, og tvang Lord **Rasseau** til at overgive sig. Som en del af fredsslutningen, der blev mæglet på plads af **Tiberius DuMorne**, krævedes det at Lord Rasseaus ældste søn **Sabien Rasseau** blev væbner for jeres hus. Du er dermed vokset op med **Sabien**, der er blevet som en slags bror for dig, selvom han var lidt mut og indelukket de første par år.

## Hvordan skal du spille?

Du kommer til at spille en karakter der i første akt er ung og uerfaren, i anden akt er voksen, og langt mere dreven i det store spil, og i tredje akt er gammel, og styrer spillet fra kulisserne. Du vil kun få det dokument du sidder med nu, til at beskrive din karakter. Hvordan karakterens personlighed udvikler sig, er op til dig, og det er meningen at du skal gøre karakteren til din egen, specielt i 2. og 3. akt, hvor mange år er gået. Det er muligt, at de venskaber og fjendskaber I knytter i første Akt vil bestå i anden Akt også, men det er meget sandsynligt, at ungdomsvenner kan blive til rivaler og endda fjender som tiden går. Spillet går ikke ud på at "vinde": Det går ud på at skabe en god tragedie sammen med de andre spillere, så tag de skæbnesvangre valg, sæt din

karakter ud i de svære situationer og opsøg de dramatiske konflikter med de andre spillere.

Meget af det der kommer til at ske for din karakter, er helt åbent, og op til dig og samspillet med dine medspillere, men for Julius, er det dog sikkert at han bliver til en stor general, og til overhoved for sit Hus. Om han bliver en grusom krigsherre, eller en ædel kriger, er op til dig, men god til krig, det bliver han.



# Adriana Rasseau, 15 år

*Din mor har ikke set truslen fra din E bonde, og hun tror at du har overset truslen imod din dronning. Du kender hendes spil godt nok efterhånden, til at vide at hun kan tænke fire-fem træk frem på en god dag. Du rykker dronningen i den position din mor håber på, og hun laver de træk du regnede med at hun ville. Netop som hendes fælde klapper og hun triumferende tager din Dronning, rykker du E bonden til bagerste række, men istedet for at forfremme den til en dronning, forfremmer du den til en springer.*

*“Skak ! “ Din mor hæver sine øjenbryn, overrasket. Hendes øjne flakker hurtigt over brættet og et lille smil trækker i hendes mundvig: “Glimrende træk Adriana!”. Netop som hun skal til at tage næste træk, brager døren op, og din far tramper ind i stuen “VIN ! “ Han griber om din mor bagfra, hans arm næsten lige så tyk som hendes lår, og løfter hende op fra den skammel hun sidder på, hun giver et lille overrasket hvin, mens skakbrættet vælter og spreder alle brikkerne ud over gulvet. Han falder tungt ned på en af de store stole foran ildstedet, og planter din mor på sit skød. “Endelig! De har fundet en ny Kejser! Det bliver Tiberius, af Huset DuMorne! Pak jeres nips, tøser! Vi skal til hovedstaden!” Han stinker. Af hest, sur vin og blod. Han er åbenbart kommet direkte tilbage fra sin jagt. Din mor protesterer vagt, mens han rager på hende, men resignerer som hun altid gør. Du mærker blodet stige dig til hovedet, men ved bedre end at gøre din far vred. “Endelig får jeg min søn tilbage! “ Han stirrer pludselig på dig “Og endelig kan DU gøre lidt nytte! Vi skal have fundet dig en god mand!. Du ser efterhånden køn nok ud...hvis bare du kan lære at holde din kæft og smile, kunne du lande os en god alliance”*

**A**driana er Rasseau familiens ældste datter. Det forventes af hende at hun bliver en god hustru for den rigtige partner, i det rigtige Hus, så familiens position, alliancer og plads i hierarkiet kan blive styrket. Men Adriana er **viljestærk**, **intelligent** og **passioneret**. Hun har ikke meget lyst til bare at blive solgt som et stykke kvæg, og hun ønsker at tage ansvaret for sin egen skæbne.

## Huset Rasseau

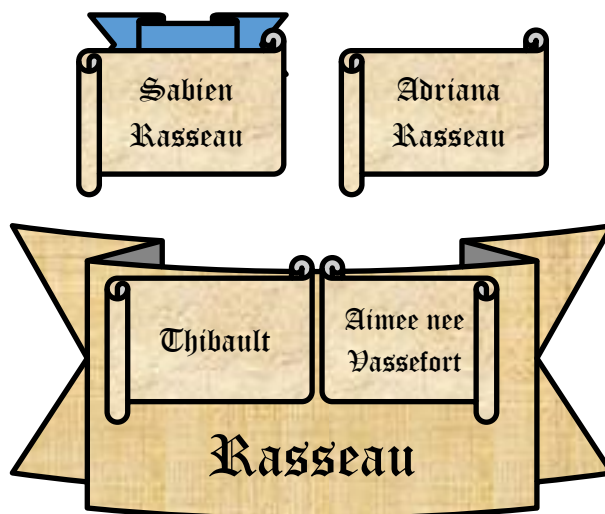
**J**er er et af rigets gamle ærværdige Huse. I kontrollerer “Porten mod vest”, den største handelshavn i Riget. Jeres Hus er også kendt for jeres fantastiske stenhuggere og murerlaug: De bedste byggefolk i verden. Huset Rasseaus overhoved har en enkelt gang eller to tidligere siddet lænket til Tronen i Hovedstaden, men det er mange år siden. For 10 år siden var Huset Rasseau i krig med Huset Casterac, der uretmæssigt gjorde krav på territorie på grænsen imellem jeres Huse. Konflikten endte med at jeres tropper blev besejret, og jeres hus belejret. Din far sendte bud efter jeres allierede, **Marielle Blancard**, en mægtig troldkvinde, men den forræderiske heks nægtede at hjælpe. Jeres hus stod til at blive udslettet, da **Tiberius DuMorne** dukkede op og tvang din far og **Lord Casterac** til forhandlingsbordet for at mægle en fredsftale. Som en del af fredsftalen, blev **Sabien**, din storebror der på det tidspunkt var 8, væbner for huset Casterac, hvilket er en pæn måde at sige at han er gidsel, holdt for at holde din far i kort snor. Men jeres hus bestod trods alt.

## Hvordan skal du spille?

Du kommer til at spille en karakter, der i første akt er ung og uerfaren, i anden akt er voksen, og langt mere dreven i det store spil, og i tredje akt er gammel, og styrer spillet fra kulisserne. Du vil kun få det dokument du sidder med nu, til at beskrive din karakter. Hvordan karakterens personlighed udvikler sig, er op til dig, og det er meningen at du skal gøre karakteren til din egen, specielt i 2. og 3. akt, hvor mange år er gået. Det er muligt, at de venskaber og fjendskaber I knytter i første Akt vil bestå i anden Akt også, men det er meget sandsynligt, at ungdomsvenner kan blive til rivaler og endda fjender som tiden går. Spillet går ikke ud på at "vinde": Det går ud på at ska-

be en god tragedie sammen med de andre spillere, så tag de skæbnesvangre valg, sæt din karakter ud i de svære situationer og opsøg de dramatiske konflikter med de andre spillere.

Meget af det der kommer til at ske for din karakter, er helt åbent, og op til dig og samspillet med dine medspillere, men for Adriana, er det dog sikkert at hun udvikler sig til en skarp forretningskvinde, der igennem drevne investering og et godt hoved for handel forvandler Hus Rasseaus skrantende position til det mest velhavende Hus i Riget.



# Isabelle Blancard, 17 år

*D*in mor nikker til soldaterne, og de kaster deres sten imod dig. Du bider tænderne sammen imod smerten, da magien flyder igennem dig, og former et usynligt skjold imellem dig og stenene. Stenene rammer skjoldet og luften flimrer, mens stenene falder til jorden. Smerten er som et glødende søm i dit hoved, men forsvinder straks da du lader skjoldet falde. Din mor nikker anerkendende til dig. "Glimrende! Der kan du se! Når du tager dig sammen kan du jo godt!". Du stirrer sammenbidt tilbage på hende, men ved bedre end at sige hvad du mener. "Ja, moder" siger du i stedet.

*"Når du bliver stærkere, og får styr på dig selv og holder op med at fjolle rundt, vil du kunne stoppe klippestykker fra kastemaskiner, i stedet for bare småsten"*

*Du kigger på de næve-store brosten soldaterne kastede efter dig for lidt siden, hver af dem fuldt ud istand til at brække knogler, eller knuse dit kranie, og blinker. Du kan stadig huske da din mor startede med at træne magisk skjold med dig. Dengang var det æbler, men de blå mærker din mor gav dig gjorde ondt. Du var 8 år dengang, og ikke særlig god til at styre dit skjold.*

*"Jeg tror du er klar til en rigtig udfordring nu" Hun vinker en af soldaterne hen til sig "Du der... hent din langbue, og tyve pile"*

*Du synker en klump.*

**I**sabelle er Blancard familiens førstefødte, og dermed arving til Huset. I Blancard familien er arvefølgen matriarkalsk, ligesom magiens gave er. Isabelles mor har også gaven, men ikke så stærkt som Isabelle selv. Isabelles far døde da Isabelle var lille, og hun husker selv sin far som en der var sød og sjov, og gav hende slik og ride ranke ture. Det forventes af Isabelle at hun bliver optaget i "Det grå råd", og bliver en af Rigets mægtigste troldkvinder. Isabella er **traumatiseret, følelsesladet og temperamentsfuld.**

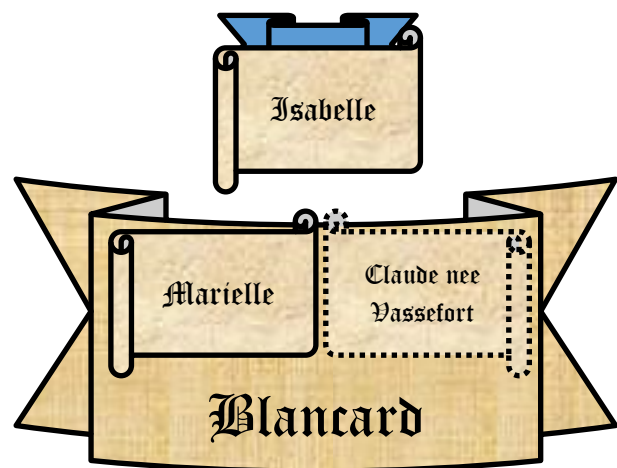
## Huset Blancard

**H**uset Blancard ligger imod syd. Den magi der løber i Blancard slægten giver jer en helt speciel status i Riget, og de eneste kvindelige kejsere der har været lænket til tronen, er kommet af jeres slægt. Huset Blancard ligger i en bjergrig egn, og jeres fæstningsværker anses som værende nærmest uindtageligt, specielt de perioder hvor Fruen af Blancard er en stærk magiker. I er kendt for jeres uldproduktion, og Blancard tekstiler og vævekunst er kendt over hele verden som de fineste.



## Hvordan skal du spille?

Du kommer til at spille en karakter der, i første akt er ung og uerfaren, i anden akt er voksen, og langt mere dreven i det store spil, og i tredje akt er gammel, og styrer spillet fra kulisserne. Du vil kun få det dokument du sidder med nu, til at beskrive din karakter. Hvordan karakterens personlighed udvikler sig, er op til dig, og det er meningen at du skal gøre karakteren til din egen, specielt i 2. og 3. akt, hvor mange år er gået. Det er muligt, at de venskaber og fjendskaber I knytter i første Akt vil bestå i anden Akt også, men det er meget sandsynligt, at ungdomsvenner kan blive til rivaler og endda fjender som tiden går. Spillet går ikke ud på at "vinde": Det går ud på at ska-



be en god tragedie sammen med de andre spillere, så tag de skæbnesvangre valg, sæt din karakter ud i de svære situationer og opsøg de dramatiske konflikter med de andre spillere.

Meget af det der kommer til at ske for din karakter, er helt åbent, og op til dig og samspillet med dine medspillere, men for Isabelle, er det dog sikkert at hun bliver til en mægtig troldkvinde, der egenhændigt kan gøre en stor forskel på en slagmark. Om hun bruger sine kræfter ansvarligt og med tilbageholdenhed, eller udnytter dem til at styrke sit Hus' position, er op til dig.

### ISABELLES MAGI:

Isabelles magi er ikke subtil. Hun arbejder med rå utæmmet kraft: Ild, vind, kraftskjold, Is. Det er op til dig præcis hvordan det ser ud, men et par ting er givet: Det gør ondt at bruge magien. Det er ikke en kraft man kan bruge subtilt eller kirurgisk, men nærmere noget der laver stor og voldsom skade på fjender, såvel som venner der kommer i vejen.

# Sabien Rasseau, 18 år

*Vin knægt! Lad det gå lidt tjept!". Du dukker lydigt nakken, og skænker vin for Lord Casterac, din Herre. Du træder et skridt bagud, mens du omhyggeligt fanger en dråbe vin fra kandens tud, inden den falder og pletter Lord Casteracs kjortel.*

*"Er det Rasseaus knægt, der er din vinskænk? Jeg troede der var ondt blod imellem Rasseau og Casterac?" Din Herres gæst, Lord Mallard stirrer skævt på dig. Du ved at Lord Mallards hus er i dyb gæld til Hus Casterac, og Lordens fornærmelse er tænkt som smiger overfor din Herre, din fangevogter Lord Casterac. Du kigger direkte og uforskammet i Lord Mallards øjne, mens du bider tænderne sammen. Du ved at lussingen kommer før Mallard løfter hånden. Du ved det, fordi du bevidst provokerede den. Du taber vinkanden alligevel, slagets kraft kommer bag på dig. "Undskyld Herre, men de tager fejl. Jeg er Gæst i hus Casterac, under Lordens beskyttelse." Du citerer ordlyden fra traktaten, og undertrykker et smil da du ser Lord Mallard blegne.*

*"Jeg .... Det... vidste jeg ikke" Lord Mallard kigger skræmt på Lord Casterac, der sammenbidt kigger tilbage. Du ved udmærket godt, at Lord Casterac ikke ønsker at reagere på Lord Mallards brud på gæstebuddets hellige regler, men det er lykkedes dig at bringe begge Lords i forlegenhed: Hvis din Herre ikke reagerer, kan rygten gå at han ikke håndhæver gæstebuddets regler. Hvis han gør, vil hans forbindelse med Lord Mallard blive skadet. Og det eneste det kostede dig, var en lussing.*

**D**u er Hus **Rasseaus** arving. Din fader gik idiotisk i krig imod Hus Casterac for ti år siden, over en grænsestridighed. Din fader prøvede at tilkalde hjælp fra **Marielle Blancard**, landets mægtigste troldkvinde, og jeres allierede, men hun kom ikke. Lord **Tiberius DuMorne** trådte til, og reddede jeres hus fra undergang, ved at forhandle en fredstraktat på plads, men prisen var høj: I måtte afstå territorie, og du blev gidsel hos Casterac. Formelt, ifølge traktatens ordlyd, er du gæst, under Lordens beskyttelse, men de første mange år lod Lorden dig det gerne og ofte at vide at hvis din far brød sit ord, ville dit hoved ende på et spiger på Casterac familiens ringmur. Nu, efter 10 år som Casteracs gidsel, skal du endelig vende tilbage til din egen familie. Hvordan mon de tager imod dig? Du har lært at begå dig i et miljø hvor du ikke kan stole på nogen. Du har **kontrol over dine følelser, er intelligent og ekstremt tålmodig.**

## Huset Rasseau

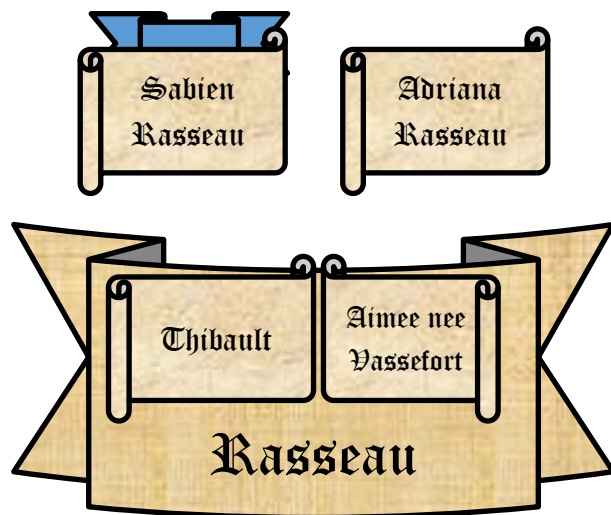
**H**uset Rasseau er et af rigets gamle ærværdige Huse. I kontrollerer "Porten mod vest", den største handelshavn i Riget. Jeres Hus er også kendt for jeres fantastiske stenhuggere og murerlaug: De bedste byggefolk i verden. Huset Rasseaus overhovede har en enkelt gang eller to tidligere siddet lænket til Tronen i Hovedstaden, men det er mange år siden. For 10 år siden var Huset Rasseau i krig med Huset Casterac, der uretmæssigt gjorde krav på territorie på grænsen imellem jeres Huse. Konflikten endte med at jeres tropper blev besejret, og jeres hus belejret indtil din far kapitulerede. Din lillesøster, Adriana, er efter sigende en smuk ung kvinde, med ben i næsen og en skarp hjerne, men sidst du så hende var hun kun fem år gammel.

## Hvordan skal du spille?

Du kommer til at spille en karakter, der i første akt er ung og uerfaren, i anden akt er voksen, og langt mere dreven i det store spil, og i tredje akt er gammel, og styrer spillet fra kulisserne. Du vil kun få det dokument du sidder med nu, til at beskrive din karakter. Hvordan karakterens personlighed udvikler sig, er op til dig, og det er meningen at du skal gøre karakteren til din egen, specielt i 2. og 3. akt, hvor mange år er gået. Det er muligt, at de venskaber og fjendskaber I knytter i første Akt vil bestå i anden Akt også, men det er meget sandsynligt, at ungdomsvenner kan blive til rivaler og endda fjender som tiden går. Spillet går ikke ud på at "vinde": Det går ud på at ska-

be en god tragedie sammen med de andre spillere, så tag de skæbnesvangre valg, sæt din karakter ud i de svære situationer og opsøg de dramatiske konflikter med de andre spillere.

Meget af det der kommer til at ske for din karakter, er helt åbent, og op til dig og samspillet med dine medspillere, men for Sabien er det fastlagt, at han bliver central i spillet om magten i Hovedstadens korridorer: Han bliver en, der trækker i trådene fra skyggerne, og en mester i at smede rænker. Om han bruger sine evner i Rigets tjeneste, eller for egen vinding, er op til dig.



### Brevene

Sabien har stjålet nogen breve fra Lord Casteracs gemmer. Han kan i sagens natur ikke spørge Lord Casterac hvor HAN har brevene fra, men Sabien ved at de er ægte. Du kan i løbet af første Akt dele brevene med nogen af de andre karakterer. Hvis / Når du gør, har alle spillere lejlighed til at læse dem.

# Morgan Vassefort, 16 år

*Du hører deres hvisken. Du kan ikke høre ordene, men du ved hvad de taler om. Du tillader et lille smil du hurtigt skjuler bag din fashionable vifte. Da de så dig i forgårs, var du en ung mand. I dag, er du en ung kvinde. Du ved at de frygter dig, og du ved at den frygt lynhurtigt kan vende til had. Heldigvis er du en Vassefort og dit hus har Kejserens gunst! Din far leder den stærkeste fraktion i Senatet, og har været tæt allieret med Kejseren, siden han blev lænket til tronen. Du har været mand i flere måneder nu, og har nydt de privilegier der følger med, Du har redet, trænet sværdkamp og bueskydning med Huset Vasseforts Våbenmester. Men du har savnet andre ting. Du savnede nærværet med andre kvinder. Du savnede simple ting, som at kunne give et kram, eller samle et barn op, uden at virke farlig og skræmmende. Du kender efterhånden mønsteret: Et par uger efter skiftet, begynder du at savne din anden krop. Enten savner du den simple rå fysiske styrke som mand, eller elegancen du nyder som kvinde. Du kan blive så træt af den konstante poseren blandt mænd, og hvordan du selv bliver fanget af stemningen når en eller anden spiller op til ballade og du mærker blodet bruse i årene. Som kvinde, kan du føle mænds sultne blik på dig, som var du et lækkert stykke kød til en festmiddag. Og du ved \*præcis\* hvordan de tænker om dig, for du har fanget dig selv i, som mand, at kigge på smukke piger på samme måde.*

Morgan er Vassefort familiens arving. I Vassefort slægten har der været mange formskiftere igennem tiden, en gave der udtrykker sig på forskellige måder: Nogen har kunnet skifte form til ulve, ørne eller andre dyr. Andre har kunnet påtage sig andres ansigt og krop. Det er en evne der igennem årene har gjort familien frygtet i befolkningen. For Morgan, har gaven manifesteret sig ved, at Morgan kan skifte imellem en mandlig og en kvindelig krop. Morgan har skiftet så mange gange, at de ikke føler sig som hverken mand eller kvinde, men som begge dele. Morgans mor påstår at Morgan blev født som pige, men Morgan er begyndt at tvivle på om det er sandt. Morgan **føler sig udenfor, er empatisk og charmerende.**

## Huset Vassefort

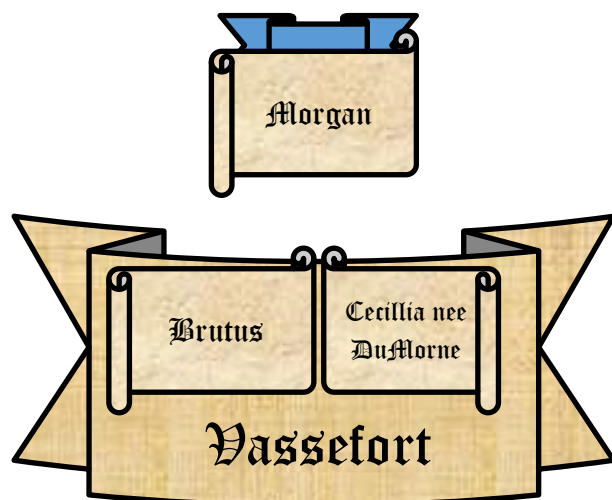
Huset Vassefort ligger ganske tæt på hovedstaden. Det er et ganske lille hus, men et der altid har været ekstremt tæt på magten: Huset har aldrig haft en Kejser, men Vasseforts Senator har meget ofte været Kejserens nærmeste rådgiver. Huset kontrollerer nogen vigtige miner, hvorfra både guld, jernmalm og sølv bliver udvundet. Det, og familiens traditionelt store indflydelse i senatet, er hjertet af jeres magt.

## Hvordan skal du spille?

Du kommer til at spille en karakter der, i første akt er ung og uerfaren, i anden akt er voksen, og langt mere dreven i det store spil, og i tredje akt er gammel, og styrer spillet fra kulisserne. Du vil kun få det dokument du sidder med nu, til at beskrive din karakter. Hvordan karakterens personlighed udvikler sig, er op til dig, og det er meningen at du skal gøre karakteren til din egen, specielt i 2. og 3. akt, hvor mange år er gået. Det er muligt, at de venskaber og fjendskaber I knytter i første Akt vil bestå i anden Akt også, men det er meget sandsynligt, at ungdomsvenner kan blive til rivaler og endda fjender som tiden går. Spillet går ikke ud på at "vinde": Det går ud på at ska-

be en god tragedie sammen med de andre spillere, så tag de skæbnesvangre valg, sæt din karakter ud i de svære situationer og opsøg de dramatiske konflikter med de andre spillere.

Meget af det der kommer til at ske for din karakter, er helt åbent, og op til dig og samspillet med dine medspillere, men for Morgan, er det dog sikkert at de bliver en magtfuld Senator i Riget: En dygtig taler og folkeforfører, der har ordet i sin magt, og forstår sig på at vende stemningen i senatet, og samle sig det væsentlige flertal. Om de bruger deres evner i Rigets tjeneste, eller for egen vinding, er op til dig.



### MORGANS FORMSKIFTER EVNE

Morgan kan skifte imellem hankøn og hunkøn. Processen tager en dags tid, hvor Morgan er i en slags dvale. Det er op til dig hvordan det foregår. Det vigtige er, at Morgan ikke bare kan skifte efter forgodtbefindende. Morgan kan blive gravid som kvinde, og kan gøre en kvinde gravid som mand.