

Første stemme

Du er første stemme. Det betyder, at du spiller stammens talsperson i første scene i scenariet, hvor du ved at fortælle om din stammes ørkenvandring skal advokere for, at I er værdig til at blive lukket ind i bystaten Ascalon. Altså dem af jer som overlevende ørken.

Du skal fortælle jeres første møde med ørken og dens monstre. Find på og giv den gas.

Livet på stepperne

Før ørkenen, for kort tid siden, var vi hunderendevis og stærke. Dengang rejste vi i fred efter vores kvæg på stepperne. Når vi kom forbi de store søer, fiskede vi. Når vi mødte andre stammer fandt vi mager, og når vi kom til de hellige bakker eller moseland, gav vi offer. Vi havde ansvaret for at kæmpe og holdt bestanden af farlige rovdyr og det rådne folk, gengangere og deres tilbedere, nede.

Vi fejlede i forhold til det sidste. Det lykkes for vores fjender at tilkalde deres drot i gult. Samlet under det dens tegn, blev de for stærke. Krig, hvor de dræbte og brændte alt og alle. Vi var kun tolv tilbage i stammen, og vi formåede at flygte ud i Kitaras store ørken.

Vi vil forsøge at nå over på den anden side af ørkenen. Med kun få ejendele lavet det fineste flint, træ og hud, lidt vand og få kvæg, vil vi kæmpe os igennem og væk fra død og ødelæggelse i sikkerhed i et sted fra vores ældste myter, en kæmpe bosættelse ved navn Ascalon.

Vi som flygtede ud i ørken er:

- Spydkæmperen Biju, der er halt og glad for søde sager
- Mystikeren Darzaa, der engang var høvding og har magiske svampe
- Udkigsposten Ferao, som er fuld af ungdommens nysgerrighed
- Ynglingen Ikki, der måske er den smukkeste mand i verden
- Stifinderen Chaki, der har en pisk af menneskehår
- Vandbæren Koo, der er blevet lidt langsom, efter han slog hovedet
- Kvægdriveren Mysa, som holder mere af dyrene end af menneskerne
- Dræberen Thuu, der nok nyder lidt for meget at dræbe
- Jægeren Ezza, som er sikker med sit spyd, men savner at fiske
- Frugtsamlere Tonga, der elsker og savner smukke farver
- Drengen Toomai, det eneste barn og derfor stammens håb
- Ældsten Oo, som er ældst, klog og bitter.

Mange af dem vil dø og du kommer sikkert til at spille flere af dem i løbet af scenariet.

Anden stemme

Du er anden stemme. Det betyder at du spiller stammens talsperson i en scene i scenariet, hvor du ved at fortælle om din stammes ørkenvandring, skal advokere for, at I er værdig til at blive lukket ind i bystaten Ascalon. Altså dem af jer som overlevende ørken.

Du skal fortælle om, da I kom til en profets farverige oaselejr. Mal med ord og giv den gas.

Livet på stepperne

Før ørkenen, for kort tid siden, var vi hunderendevis og stærke. Dengang rejste vi i fred efter vores kvæg på stepperne. Når vi kom forbi de store søer, fiskede vi. Når vi mødte andre stammer fandt vi mager, og når vi kom til de hellige bakker eller moseland, gav vi offer. Vi havde ansvaret for at kæmpe og holdt bestanden af farlige rovdyr og det rådne folk, gengangere og deres tilbedere, nede.

Vi fejlede i forhold til det sidste. Det lykkes for vores fjender at tilkalde deres drot i gult. Samlet under det dens tegn, blev de for stærke. Krig, hvor de dræbte og brændte alt og alle. Vi var kun tolv tilbage i stammen, og vi formåede at flygte ud i Kitaras store ørken.

Vi vil forsøge at nå over på den anden side af ørkenen. Med kun få ejendele lavet det fineste flint, træ og hud, lidt vand og få kvæg, vil vi kæmpe os igennem og væk fra død og ødelæggelse i sikkerhed i et sted fra vores ældste myter, en kæmpe bosættelse ved navn Ascalon.

Vi som flygtede ud i ørken er:

- Spydkæmperen Biju, der er halt og glad for søde sager
- Mystikeren Darzaa, der engang var høvding og har magiske svampe
- Udkigsposten Ferao, som er fuld af ungdommens nysgerrighed
- Ynglingen Ikki, der måske er den smukkeste mand i verden
- Stifinderen Chaki, der har en pisk af menneskehår
- Vandbæren Koo, der er blevet lidt langsom, efter han slog hovedet
- Kvægdriveren Mysa, som holder mere af dyrene end af menneskerne
- Dræberen Thuu, der nok nyder lidt for meget at dræbe
- Jægeren Ezza, som er sikker med sit spyd, men savner at fiske
- Frugtsamlere Tonga, der elsker og savner smukke farver
- Drengen Toomai, det eneste barn og derfor stammens håb
- Ældsten Oo, som er ældst, klog og bitter.

Mange af dem vil dø og du kommer sikkert til at spille flere af dem i løbet af scenariet.

Tredje stemme

Du er anden stemme. Det betyder at du spiller stammens talsperson i en scene i scenariet, hvor du ved at fortælle om din stammes ørkenvandring, skal advokere for at I er værdig til at blive lukket ind i bystaten Ascalon. Altså dem af jer som overlevende ørken.

Du skal fortælle om, da I ved et tilfælde de forbudte ruiner af den første by Erech. Digt, beskriv og giv den gas.

Livet på stepperne

Før ørkenen, for kort tid siden, var vi hunderendevis og stærke. Dengang rejste vi i fred efter vores kvæg på stepperne. Når vi kom forbi de store søer, fiskede vi. Når vi mødte andre stammer fandt vi mager, og når vi kom til de hellige bakker eller moseland, gav vi offer. Vi havde ansvaret for at kæmpe og holdt bestanden af farlige rovdyr og det rådne folk, gengangere og deres tilbedere, nede.

Vi fejlede i forhold til det sidste. Det lykkes for vores fjender at tilkalde deres drot i gult. Samlet under det dens tegn, blev de for stærke. Krig, hvor de dræbte og brændte alt og alle. Vi var kun tolv tilbage i stammen, og vi formåede at flygte ud i Kitaras store ørken.

Vi vil forsøge at nå over på den anden side af ørkenen. Med kun få ejendele lavet det fineste flint, træ og hud, lidt vand og få kvæg, vil vi kæmpe os igennem og væk fra død og ødelæggelse i sikkerhed i et sted fra vores ældste myter, en kæmpe bosættelse ved navn Ascalon.

Vi som flygtede ud i ørken er:

- Spydkæmperen Biju, der er halt og glad for søde sager
- Mystikeren Darzaa, der engang var høvding og har magiske svampe
- Udkigsposten Ferao, som er fuld af ungdommens nysgerrighed
- Ynglingen Ikki, der måske er den smukkeste mand i verden
- Stifinderen Chaki, der har en pisk af menneskehår
- Vandbæren Koo, der er blevet lidt langsom, efter han slog hovedet
- Kvægdriveren Mysa, som holder mere af dyrene end af menneskerne
- Dræberen Thuu, der nok nyder lidt for meget at dræbe
- Jægeren Ezza, som er sikker med sit spyd, men savner at fiske
- Frugtsamlere Tonga, der elsker og savner smukke farver
- Drengen Toomai, det eneste barn og derfor stammens håb
- Ældsten Oo, som er ældst, klog og bitter.

Mange af dem vil dø og du kommer sikkert til at spille flere af dem i løbet af scenariet.

Sidste stemme

Du er sidste stemme. Det betyder at du spiller stammens talsperson i scenariets sidste scene, hvor du ved at fortælle om din stammes ørkenvandring, skal advokere for at I er værdig til at blive lukket ind i bystaten Ascalon. Altså dem af jer som overlevende ørken.

Du skal fortælle om, da I kort fra Ascalon fanget i sandstorm. Beskriv og rammesæt stammens sidste udfordring i ørken.

Livet på stepperne

Før ørkenen, for kort tid siden, var vi hunderendevis og stærke. Dengang rejste vi i fred efter vores kvæg på stepperne. Når vi kom forbi de store søer, fiskede vi. Når vi mødte andre stammer fandt vi mager, og når vi kom til de hellige bakker eller moseland, gav vi offer. Vi havde ansvaret for at kæmpe og holdt bestanden af farlige rovdyr og det rådne folk, gengangere og deres tilbedere, nede.

Vi fejlede i forhold til det sidste. Det lykkes for vores fjender at tilkalde deres drot i gult. Samlet under det dens tegn, blev de for stærke. Krig, hvor de dræbte og brændte alt og alle. Vi var kun tolv tilbage i stammen, og vi formåede at flygte ud i Kitaras store ørken.

Vi vil forsøge at nå over på den anden side af ørkenen. Med kun få ejendele lavet det fineste flint, træ og hud, lidt vand og få kvæg, vil vi kæmpe os igennem og væk fra død og ødelæggelse i sikkerhed i et sted fra vores ældste myter, en kæmpe bosættelse ved navn Ascalon.

Vi som flygtede ud i ørken er:

- Spydkæmperen Biju, der er halt og glad for søde sager
- Mystikeren Darzaa, der engang var høvding og har magiske svampe
- Udkigsposten Ferao, som er fuld af ungdommens nysgerrighed
- Ynglingen Ikki, der måske er den smukkeste mand i verden
- Stifinderen Chaki, der har en pisk af menneskehår
- Vandbæren Koo, der er blevet lidt langsom, efter han slog hovedet
- Kvægdriveren Mysa, som holder mere af dyrene end af menneskerne
- Dræberen Thuu, der nok nyder lidt for meget at dræbe
- Jægeren Ezza, som er sikker med sit spyd, men savner at fiske
- Frugtsamlere Tonga, der elsker og savner smukke farver
- Drengen Toomai, det eneste barn og derfor stammens håb
- Ældsten Oo, som er ældst, klog og bitter.

Mange af dem vil dø og du kommer sikkert til at spille flere af dem i løbet af scenariet.

Darzaa

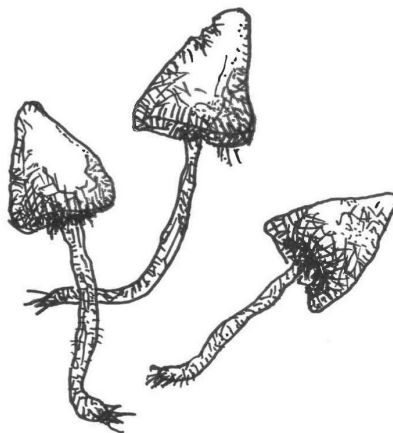
Den venlige og snarrådige kvinde der ikke længere ønsker at bestemme. Før var hun og hendes mand Darzee stammens lederne, men efter de har forladt stepperne, ønsker hun ikke at lede længere.

Tab

Darzee, stammens gode høvding og Darzaas dejlige mand var en af de første til at falde, da den gule drot angreb. Senere blev hendes børn også dræbt. Sorg.

Det Darzaa tog med

Darzaa har taget sine magiske svampe med som kan give overmennesk mod og mystiske syner.



Mærker:

- [] Formørket sind og flammede vrede
- [] De sidste svampe er mugnet og blevet giftige

Biju

Den modige spydkæmper. Før nød hun respekt – og lidt drilleri for hendes store begær efter honning og andre søde sager.

Tab

Under flugten fra stepperne blev Biju hårdt såret i benet. Det har aldrig vokset rigtigt sammen igen.

Det Biju tog med

Biju har sit benspyd med. Det hun arvede fra sin fader, der faldt i de første kampe med den gule drots tilberedere.



Mærker:

- Benet knækker helt og er ødelagt
- Spydet knækker og er ødelagt

Ferao

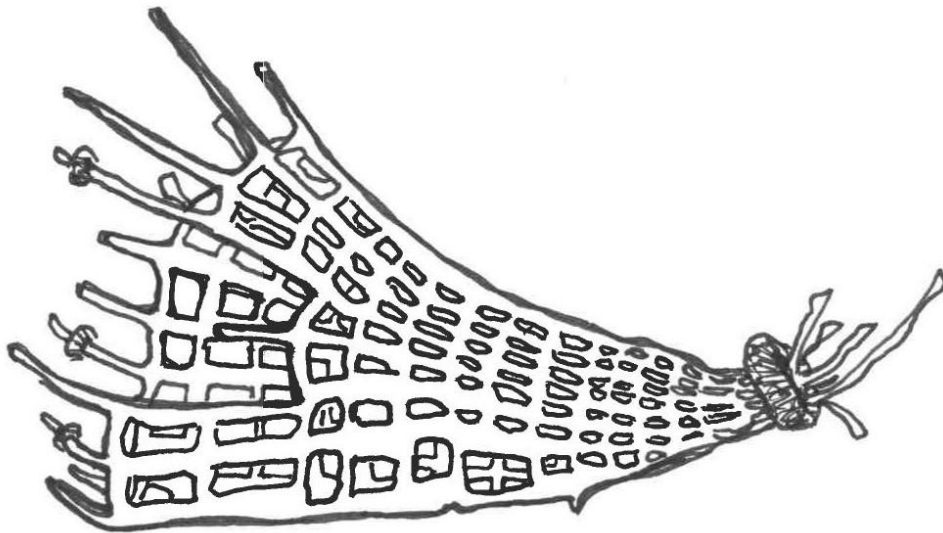
Den unge Ferao er lige så hjælpsom, som hun er opmærksom. Hun ser og hører alt. Næsten lidt for ivrig for at hjælpe og lidt for opmærksom.

Tab

Ferao savner træerne, og skyggen i deres kroner. Hun savner også sin familie, alle dem der blev dræbt, hun savner dem, så det gør ondt. Men det er noget andet end savnet af at sidde oppe i et træ. Træsavnet er ligesom en del af hende, som er dødt.

Det Ferao tog med

Ferao tog et stort fuglefangernet med. Sådan et ville man godt kunne fange mennesker i.



Mærker:

- [] Et uheldeligt og smertefuldt sår
- [] Nettet går tabt eller bliver ødelagt

Ikki

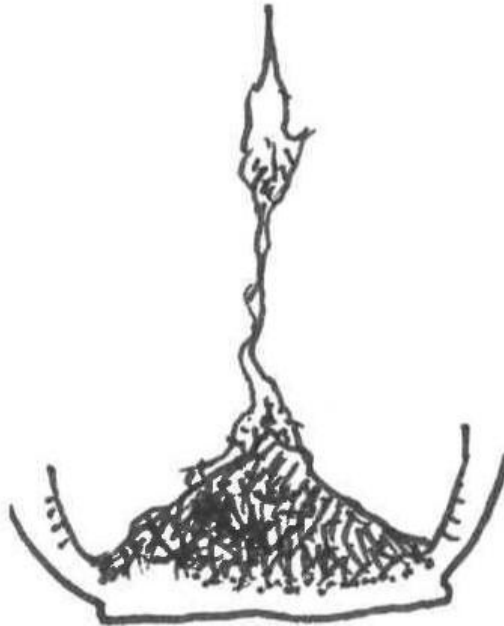
Den unge smukke mand. Det er som om, at han aldrig har haft en bekymring i sit liv.

Tab

Da Ikki så sine mindre søskende blive dræbt, gik noget i stykker i ham. Muligheden for at føle er væk.

Det Ikki tog med

Ikki tog gløder med. Han har stammens sidste ild i en krukke.



Mærker:

Vansiret

Der er ikke længere ild eller gløder i krukken

Chaki

Den gamle stifinder, der altid var den første over den næste bakke og aldrig var til at slå ud. Sådant var Chaki, faktisk er hun det stadigvæk, men hun er blevet mere alvorlig og stille. Fortsætter uden glæde.

Tab

Chaki elskede sin kone og deres mange døtre. De var krigere og døde på stepperne. Hun har stadigvæk lokker af deres hår.

Det Chaki tog med

På rejsen har Chaki flettet sine hendes families hår til en lang pisk, der både kan bruges som våben og reb. Og som Chaki ligger og snuser til, inden hun skal sove.



Mærker:

- Brækket en eller flere knogler
- Pisken går tabt eller bliver ødelagt

Koo

Lidt langsom, men venlig og nøjsom, står Koo for vandet. Hjemme på stepperne hjalp han med kvæget, med hestene og med at jage udyr, men nu står Koo for vandet, og det passer ham godt.

Tab

I de første kampe slog Koo hovedet. Man troede, at han ville dø af slaget. Det gjorde han ikke, men da han kom tilbage var han anderledes. Lidt mere langsom i bevægelse og tale.

Det Koo tog med

Koo har taget et stort skindtæppe med. Det er godt at lave skygge og anden ly i ørkenen med.



Mærker:

- Endnu en hovedskade, Koo bliver endnu langsommere
- Tæppet går tabt eller bliver ødelagt

Mysa

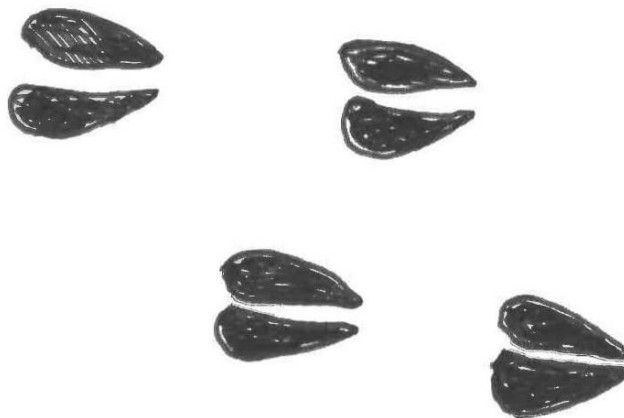
Store Mysa har måske altid holdt mere af dyr end mennesker. Derfor har han også altid haft ansvar for horden af kvæg.

Tab

På steppene havde Mysa ansvaret for mere en hundrede dyr.

Det Mysa tog med

Mysa har fire kvæg med. Kun fire ud af hundrede, men lidt har også ret.



Mærker:

- Sår og massivt blodtab
- Alle fire dyr er mistet

Oo

Stammens ældste, som har glemt flere af naturens hemmeliger end de fleste når at sande i deres alt for korte liv.

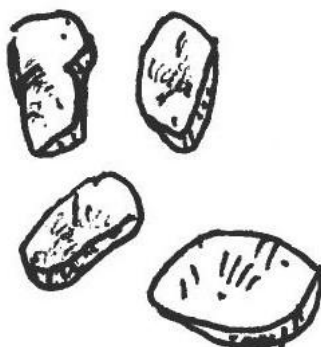
Tab

De fleste og de bedste af Oos stamme er døde. Nu er han — næsten – alene tilbage med en sølle rest.

Det Oo tog med

Sine magiske sten. Da Oo var ung tog stammens shaman ham med til de allerhelligste steder. Der fandt de fem runde sten, som de farvede med rødt og gult ler. Vinteren efter døde Shamanen eller måske var det i foråret.

Oo har stadigvæk stenene. Man kan kun ane farverne, men magien er stadig stærk og tydelig.



Mærker:

- [] Den gamle krop knækker
- [] Stenene går tabt

Thuu

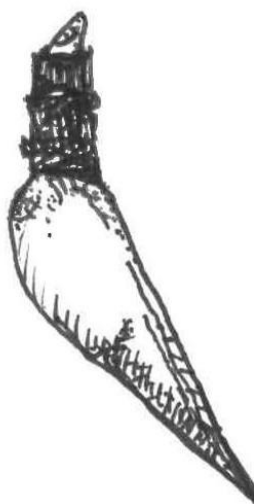
Det er nødvendigt at ihjelslå, når man er jæger eller er i krig, men det er ikke derfor Thuu dræber. Thuu dræber, fordi han nyder det. Det er ikke noget, han fortæller, men de andre ved det godt.

Tab

Det piner Thuu, at den gule drot tog så mange af deres frænder. Det piner også Thuu, at den gule drots følgere tog deres hjemlige stepper. Det piner dog Thuu allermest, at hans bror, Darzee den skid tog og mistede Thuus bedste benkniv, da han drog i krig og døde.

Det Thuu tog med

Thuu har sin næstbedste benkniv med. Den er et godt og langt stykke skarpt ben, der både gør skade på vej ind og ud.



Mærker:

- Nye sår og skader
- Benkniven bliver ødelagt eller går tabt

Ezza

Han har altid været stammens bedste jæger. Om de jagtede store tunge landdyr i flok eller gik ud hver for sig i søerne og fiskede med spyd, så havde Ezza næsten altid den største fangst med hjem. For Ezza kender jagtens hemmelighed, hvor man respekterer dyret og på den helt rigtige måde stille kan bede den om at ofre sig til livets store cirkel.

Tab

Ezza savner sit fiskespyd. Eller i virkeligheden begræder Ezza, at han ikke længere skal fiske i de store sorte søer.

Det Ezza tog med

Ezza har taget sit korte kastespyd, som han normalt bruger til bukkejagt, med.



Mærker:

- Mister en sans, syn eller hørelse?
- Spydet er ødelagt

Tonga

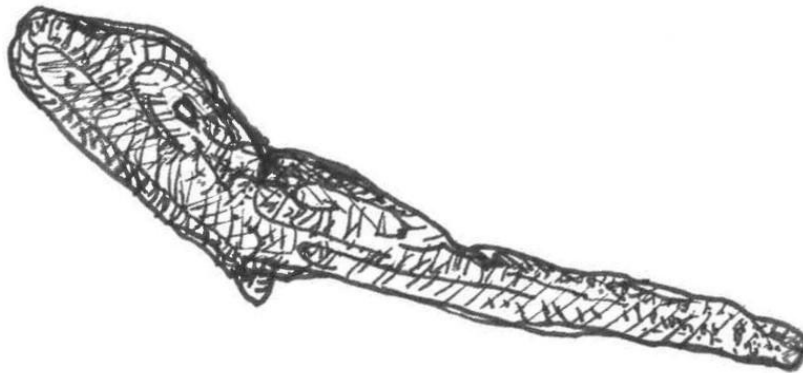
Høje Tonga er ikke den hurtigste og måske heller ikke stærkeste, men Tonga kan tænke. Helst vil han gerne bruge lang tid på det – imens han svømmer eller samler forråd.

Tab

Tonga savner stammens mange farverige og smukke telte. Både fordi de føltes sikre og trygge når de gav ly, men også fordi de var så dejlige at kigge på.

Det Tonga tog med

Sin afdøde moders krigskølle. Frugtsamleren kan også godt slås, hvis det skal være.



Mærker:

- Åbne sår
- Køllen går tabt

Toomai

Er den eneste af de små børn som overlevede, måske fordi han stor, stærk og ikke mindst heldig af sin alder. Han er stadigvæk en rask dreng med fut i, selvom han er mærket af flugten.

Tab

Toomai var en meget sund, stærk og dreng. Det er han ikke længere. Hans vækst er allerede nu ramt af flugten.

Det Toomai tog med

Toomai har taget gode kastesten fra stepperne med.



Mærker:

- Får slået det sidste barndom ud af ham
- Der er ikke flere kastesten