

# Seraglio

-et rollespill av kandidat 9.

*El Kamar Helou Wa Inta Ahhla*

(-Månen er vakker, men du er vakrere.)

Hører du lyden av leende stemmer, av sitaren som synger i galant harmoni med munterheten, og de myke øyeblikk der hvor to elskere forlater festen til fordel for sin egen, private aften? Kjenner du duften av røkelse, den myke berøringen av silke, og varme armer som omfavner deg? Da har du kommet inn i det aller helligste, sultanens harem, og du har oppnådd et av de største mål noe menneske kan sette seg her i livet. Du er av de utvalgte til å bli en av sultanens ektemaker!

For historien forteller oss at i de endeløse århundrer hvor nye arvinger til tronen av evige Ferrekech har veltet sin far eller mor til side og erstattet det gamle med det nye, så må arvingen innen en uke som sultan tre inn i den hellige ektestand, da gjerne opptil flere ganger på samme kveld. Alternativet er at Solen vil falle ned fra himmelhvelvingen, og redusere landet til glødende kull som selv ikke den mest asketiske fakir ville kunne krysse.

Hovedstadens stormenn, dens prester, dens sannsigere, bazaarens handelsmenn og et utall andre gjør derfor hver gang dette skjer sitt beste for å finne frem til de mest verdige kandidater blant byens menn og kvinner, og etter nøye utvelgelse og konkurranse blir et lite knippe av dem presentert for kongenes konge, sultanen! Som så må gå til det skritt av i løpet av en uke å velge hvem av disse som skal bli førstemakeren, hans eller hennes hjertes utkårede.

Og nå er dette i ferd med å skje igjen. En ung sultan har nylig plassert seg på tronen, etter at den gamle sultan vandret hen under mystiske omstendigheter. Som verdens hersker tiltrekker monarken seg beundring og en smule frykt fra alles øyne, og det yrer av ambisjoner hos de undersåtter som gjerne vil kunne følge i sultanens farvann.

For sultanens førstemaker vil på deres bryllupsnatt kunne be om hvilken som helst gave fra sultanen, og den nykronede har ingen anledning til å nekte, selv om det skulle være ens eget liv som var premien. Tidligere førstemaker har bedt om egne kongedømmer, hevn over dem som har fornærmet dem, endeløse rikdommer, eller endog noe så særegent som sultanens evige kjærlighet.

Du er en av den lille gruppe som enten ved hell eller andres uhell har klatret nesten til øverste trinn i hierarkiet. Det er nå bare et lite knippe med kvinner og menn som står mellom deg og evig lykke, og lukten av renkespill blir stadig vekk et mer og mer formørkende element i disse ellers så lystige haller. Vil du falle for giftige ord og strategisk utplassert gyllen valuta, eller vil du selv nå opp til toppen av denne største blant konkurranser? Finn frem din mest klokke lyster, åpne opp flasken med din dyreste parfyme, og forbered deg på en uke blant trolldom, løgn og lyst.

## 1. Hva er rollespill, og hvordan spilles det?

(Rollespill har en rekke ulike definisjoner, og det er ikke dette spillets oppgave å forsøke og være det definitive svaret.

Det følgende er kun som et utgangspunkt for dette spillet å regne.)

Rollespill er en simulasjon av en alternativ virkelighet, i dette tilfellet lagt til en magisk by inspirert av eventyr som *Tusen og en natt* og *Ali Baba*. De fleste deltakerne er spillere, som tar på seg en enkelt rolle og forsøker å opptre, snakke og handle som rollen ville ha gjort. Vanlige samtaler, håndbevegelser og ansikts-mimikk utfører du selv, mens mer omfattende handlinger beskrives og gis et sjanseselement gjennom terningkast.

Spilleren tar på seg trekkene til en ung mann eller kvinne, som har vunnet frem i en stor konkurranse for å kunne bli en av sultanens ektefeller. Det er en svært stor ære å kunne gifte seg med sultanen, men den aller største æren er å bli hans eller hennes førstemaker. Naturligvis er det derfor stor rivalisering om denne plassen, og man er villig til å gå langt for å være fremst i sultanens øyne. Men rollen må samtidig spørre seg, er det verdt å vinne hele verden, om man samtidig taper seg selv?

Et spesielt medlem av gruppen er spillederen, som både har ansvaret for å spille sultanen, samt andre biroller som måtte bli viktige for historiens utvikling. Det er spillederens oppgave å være den som har det siste ordet ved den verden som omslutter rollene til spillerne, og som tar de nødvendige avgjørelsene som må til ut i fra regelverket. Det betyr dog ikke at spillerne ikke både kan og bør bidra med inspirasjon og ideer.

Om enn det er mye konkurranse involvert i «Seraglio», må det tilføyes at nær sagt alltid er gode spillopplevelser preget av at spillerne er samarbeidsvillige, og finner frem til måter å skape spennende historier på kollektivt. Dog rollen din kanskje vil gjøre alt for å unngå å tape, så er det kanskje ikke så farlig for spilleren, så lenge rollens undergang skaper stemning for alle og enhver?

Alt som trengs for å spille «Seraglio» bortsett fra 3-6 spillere, er noen stykker papir, noe å skrive med, en håndfull 8-sidede terninger, samt de kortene som finnes til sist i dette regelheftet. Og dersom du har lyst kan det skape stemning med litt arabisk musikk, røkelse i værelset og kanskje noen dadler servert til felles glede. Det siste elementet som kreves er tid. Et spill av «Seraglio» varer i kanskje 3-5 timer, alt etter spillernes valg.

## 2. Hvordan skape din rolle :

Det er to fremgangsmåter for å bygge din spillkarakter. Den førstnevnte er simpelthen at dere som gruppe bestemmer dere for hvilke kvaliteter som kan være spennende å spille med. Man vil da ikke ha et behov for å trekke noen kort, men noterer bare ned på et stykke papir kvaliteter lik de som følger nedenunder her. Men om man heller ønsker seg en litt mer overraskende rolletype, og et litt mer uforutsigbart resultat, så kan man benytte seg av de vedlagte kortene. Roller skapes ved å gjøre et par valg, samt trekke ut et enkelt kort til hver spiller av ulike bunker, som så danner et utgangspunkt for ens karakter. (Lag gjerne nye kort og legg til i bunken for å utvide mulighetene).

Hver rolle består av et knippe «Kvaliteter». Hver kvalitet kan være en egenskap, ferdighet, forbindelse, svakhet eller annet som karakteriserer din rolle. Punkt A – G vil hjelpe deg med å fylle ut dine forskjellige kvaliteter. Gå gjennom disse punktene en for en, og noter ned på et ark de resultater du kommer til. Behold de kort du trekker, ingen andre roller skal ha like kort som deg.

### A. Sponsorer :

Det er flere tusen unge menn og kvinner som nomineres til æren av å kunne gifte seg med sultanen. Av disse faller nær sagt alle og enhver fra i utvelgelsesprosessen, gjort av tilsynelatende nøytrale representanter fra Sol-tempelet, som vurderer de unges renhet, og dermed deres egnethet til å gifte seg med sultanen. Deres upartiskhet er derimot like sannferdig som djinner i ørkenvinden, og har en utpreget tendens til å trekkes i retning av klingende mynt eller andre goder.

Resultatet av dette er at det fåtall som har klatret helt til haremet alle har en eller annen form for sponsor, som har sørget for at nettopp du har klart å komme så langt som du har gjort, gjennom store utgifter og hardt arbeid. Og som nå forventer at du skal kunne klare å ta det siste skrittet helt til topps, med eller uten deres hjelp.

*Mulige sponsorer* : Trollmenn, bazaarene, sannsigerne, presteskapene, hoffet, adelen.

**Du skal trekke ett Sponsor-kort.**

## B. Mørk hemmelighet :

Få har kommet ditt hvor du står nå, uten å ha plassert et skjelett eller to i skapet, og enkelte omkleddingsrom rommer hele kirkegårder. Alle kommende ektemaker har (minst) en hemmelighet de skjuler fra resten av omverdenen, som de nå mer enn noe annet vil holde på plass bak lås og slå. Dette utgjør den dystre halvpart av deg, og du vil være villig til å gjøre mye for å holde dette utenfor offentlighetens og sultanens øye.

*Mulige hemmeligheter* : Begått et drap, Er allerede gravid/gjort noen gravid, Er hemmelig gift, Avhengighet av rusmidler, Tilber fremmed guddom, Tilhører en utstøtt slekt.

**Du skal trekke ett Hemmelighets-kort.**

## C. Håp :

Det skjuler seg også en drøm dypt inne i deg. En gnist av et håp som du ikke vil gi slipp på, uansett hva verden måtte plassere på din vei. Dette er din lyseste side, den del av deg som våger å tro på en bedre fremtid. Anse dette som en viktig motivasjon for din rolle, men ikke nødvendigvis den eneste.

*Mulige håp* : Foreldre frigjort, nabolag reddet, benådning til uskyldig dømt, ny lovgivning for sosial rettferdighet, fred mellom rivaler, bygging av nye skoler / sykehus e.l.

**Du skal trekke ett Håp-kort.**

## D. Sympati (skal kun benyttes ved tre eller flere spillere) :

Gjennom utvelgelsesprosessen har det vært mang en gang du har møtt på konkurrenter av deg selv, og vel vitende om at det til sist bare kan være en, så har du sørget for å låse hjertet ditt så dypt ned at selv ikke en henrivende ørkenrøver kunne heve det til overflaten, uansett hvor mange ganger han måtte kidnappe deg om natten.

Det har derfor kommet som litt av en overraskelse for deg at det er en blant din lille gruppe som du er motvillig til å stikke i ryggen. Kanskje er det vennskaps-følelser som har klart å passere selv dine murer, kanskje er det noen du opplever som for uskyldig til å skade, og kanskje er det til og med kjærlighet?

*Mulige sympatier* : Forelsket, medynk, vennskap, beundring, frykt, slekt.

**Du skal trekke et Sympati-kort. Kortet avgjør forbindelsens karakter. Gi så hver spiller i din gruppe et tall mellom 1-8. Kast en terning inntil den lander på et av tallene du har plukket ut.**

**Du har den relasjon ovenfor denne rollen som Sympati-kortet tilsier.**

Utvikle gjerne denne relasjonen noe sammen med spillederen. Dersom det er naturlig at det er noe den andre rollen burde vite, så fortell din medspiller om det. Hold det dog gjerne hemmelig for andre spillere.

#### E. Ferdighet :

Du er riktignok relativt ung, men du har blitt lært opp i kunstens regler siden barnsben av. Hvilken kunst? Vel, du kan velge en enkelt evne du besitter som du er spesielt dyktig til (Yrke), og to andre evner som du har utviklet i mer begrenset grad i det som har vært tilgjengelig av fritid (Hobby). Ferdigheter bør ikke være for vage, det bør som oftest ikke by på for store vanskeligheter å kunne vurdere hvorvidt en handling vil kunne trekke nytte av den læring som man har opparbeidet seg.

*Mulige ferdigheter* : Dansing, Sang, Mote og kosmetikk, Gift, Stille bevegelse, Klatring, Dyrevenn, Dikterkunst, Knivbruk, Lås-dirker.

**Velg selv 3 Ferdigheter, og ranger dem. Det er ingen kort å trekke. Spillederen har autoritet til å nekte Ferdigheter som dekker for mange situasjoner.**

#### F. Romantiker / Kyniker :

For noen er verdenen et vakkert eventyr, som blar om en ny side hver eneste kveld, og hvor magien aldri forsvinner langt av sted uten å ta deg med på ferden. For andre er det en bitter virkelighet fylt med svik, hat, frustrasjon og smålighet. Og for de aller fleste er det et sted midt i mellom.

Romatikk / Kynisme -skalaen er ment til å representere ditt syn på ditt liv og dine omgivelser, din innstilling til den gryende dagen foran dere, samt hvorvidt du foretrekker intuisjon og følelser eller rasjonalitet og skepsis.

**Kast en enkelt åtte-sidet terning. Resultatet tilsvarer hvor mange poeng du besitter som romantiker. Resterende poeng opp til åtte utgjør din mer kyniske side.**

(Eksempelvis, dersom man ruller 5 på terningen, har rollen 5 Romantikk / 3 Kynisme.)

## G. Utseende og andre ytre detaljer.

Det er opp til deg selv hvordan din rolles ytre er. Det er sedvanlig at de unge mennesker som plukkes ut til å bli sultanens ektemaker alle er spesielt vakre, da deres sponsorer vil tiltrekke seg sultanens øye, men det er ingen absolutt nødvendighet. Kanskje er man simpelthen arvingen til en mektig adelsmann som har klart å feie andre konkurrenter av banen for en?

Hva gjelder eiendeler så er det begrenset hva man er tillatt å ha med seg inn i palasset. Klær, smykker, parfymmer og lignende gjenstander er selvfølgelig tillatt, men grunnet enkelte blodige episoder ved denne ekteskaps-tradisjonens unnfangelse, så er alt som kan benyttes til å fysisk skade ens neste strengt forbudt. Hver ektefelles bagasje blir derfor nøye studert ved ankomst til palasset, og enhver gjenstand som kan være til fare for andre blir plassert i et sikkert hvelv, hvor det forblir inntil konkurransen er avgjort.

### Hva betyr alt dette?

Du har nå fått en hel del forskjellige kvaliteter, vet litt om hvordan du ser ut, hvordan du ser an verden, og mere til. Det er nå din oppgave å flette alt dette om til å bli en hel rolle. Din sponsor er kanskje Sannsiger-lauget, men hvilket forhold har du til dem? Er deres spådommer til gunst for folket, eller er de manipulatoriske løgnere som bare vil mele sin egen kake? Din mørke hemmelighet er kanskje en graviditet, men er dette barnet noe du allerede har lært å elske, eller er det noe du helst ville bli kvitt? Du er kanskje svært romantisk anlagt, men opplever du denne sjansen til å bli sultanens førstemaker som et eventyr som har blitt virkelighet, eller sukker du fra elfenbenstårnet ditt mens du drømmer om den svarthårede gategutten som du egentlig elsker? Det gjelder å tolke de kvaliteter du har, samt å fylle ut tomrommene mellom dem. Snakk med spillederen om det, og lag noen detaljer rundt hvert et kort du har trukket.

### 3. Hvordan avgjøre handlingers resultater?

Rull to åtte-sidede terninger. Differansen mellom den høyeste og den laveste av disse to utgjør graden av suksess. Dersom du ruller 6 og 2, er differansen ( $6-2 = 4$ ). Den maksimale graden av suksess du kan oppnå er nødvendigvis 7, og i verste tilfelle 0. Et resultat av 7 innebærer at du oppnår alt hva du ønsker og mere til, mens et resultat på 0 betyr at du feiler riktig stygt.

Det er opp til spillederen å avgjøre hvor mange grader av suksess du trenger for å kunne oppnå hva du ønsker. En middels vanskelig oppgave vil kreve 2-3 grader av suksess, mens en virkelig kompleks oppgave kan kreve 5 grader av suksess. Bare virkelig overmenneskelige krav til prestasjoner krever 7 grader av suksess. Er det to roller som konkurrerer om samme mål, vil den som oppnår høyest grad av suksess vinne.

Dersom oppgaven du ønsker å utføre er en som du besitter en Ferdighet innenfor, er du ikke prisgitt dette resultatet, om det ikke ble helt hva du håpet på. Om du har en Hobby kan du velge en av terningene og kaste denne på ny. Dersom det er ditt Yrke kan du kaste en eller begge av terningene på ny, etter ønske.

Er det mye som står på spill kan du velge å bruke enten et Romantikk-poeng eller et Kynisme-poeng, selv etter at du har rullet om igjen etter bruk av en Ferdighet. Dette er dog ingen spøk, og kan få farlige konsekvenser.

Først av alt må spilleren bestemme seg for hvorvidt han benytter seg av Romantikk eller Kynisme. Dette vurderes på bakgrunn av rollens motivasjon for å gjøre hva han gjør, som han må forklare ovenfor gruppen. Gjør rollen noe for å vinne sin kjærlighet er dette en handling som typisk vil trekke kraft fra Romantikk. Og kastes kjærligheten til side for å vinne store rikdommer, er det snakk om Kynisme.

Når man har avgjort hvilken kilde man bruker, så kaster man begge terningene på ny. Dersom man oppnår en høy nok grad av suksess til å beseire den utfordringen man gav seg i kast innledningsvis, anses dette som om man hadde kastet terningene på denne måten til å begynne med. Hvis man derimot feiler også denne gangen, så vil dette være et vesentlig nederlag for denne rollen, som har lagt svært mye av seg selv i dette forsøket. Først av alt vil man tape et permanent poeng av Romantikk eller Kynisme, avhengig av hvilken kilde man hentet seg fra. I tillegg vil man være ute av stand til å gjøre noe som helst i din påfølgende «Frie Handling» etter forsøket, da man for en stund mister både mot og gnist. (Mer om «Frie Handlinger» i avsnitt 8).



## 4. Ferrekech

Evige Ferrekech! Byen i verdens sentrum, juvelen med sitt eget lys, kjærlighetens by! Hvor heldig er ikke den som har sitt hjem i dette glødende hjertet av sivilisasjon. Her bor hele fire millioner mennesker, og kanskje så meget som fem millioner sjeler hvis man inkluderer djinner, gjenferd, feer og annet som ikke lar seg fange i kategorier av noen sort.

Byen ble bygget av Sultan Istvan, den første av sin linje, og var hjertet i det som ville bli hans imperium, som i dag dekker alt av den siviliserte verden. I gamle dager var denne byen dominert av soldater, men det har eksistert en fred i riket i de siste tusen år, og i dag er det sjonglører, fakirer, flammeslukere, trollmenn, trubadurer, bordeller, parker, skjønnhetssalonger og vinbarer som er blitt til det virkelige Ferrekech.

Den som overvåker hele dette kaoset er sultanen. Sultanen tilhører en ubrutt linje som strekker seg helt tilbake til Istvan, og består av enten sønner eller døtre av det hus han etterlot seg. Alle sultanens barn er konkurrenter om tronen, og det er den som både sultanen og hans førstemaker gir sin velsignelse som ville kunne arve riket. De sjeldne tilfeller hvor disse to er uenige bes Sol-tempelet kaste den endelige stemme mellom de to utvalgte favorittene.

### **Viktige bydeler/grupper :**

#### **A. Baazaren.**

Ferrekech har et utall bazaar-distrikter, hvor det ettersigende ikke finnes den gjenstand som ikke lar seg kjøpe, så lenge man har penger nok å tilby. Bazaarene er bygget uten nevneverdige regler, og arkitekturen kan gjerne endre seg dramatisk på en uke, etter at nye kjøpmenn slår opp telt midt i gaten eller hvor enn anledningen skulle by seg. Dog handelsstanden normalt er konkurrenter i kampen om profitt, så danner de et felles forbund i kampen om innflytelse ovenfor andre krefter som gjerne vil ha en finger med i spillet.

#### **B. Sol-tempelet.**

Ferrekech inneholder et utall forskjellige religioner, kulter, sekter og andre mystiske retninger. Byen er kjent for sin religiøse toleranse, og forbyr kun et fåtall religioner, da gjerne trosretninger som fremmer vold eller annen kriminalitet, eller som maner til kamp mot sultanen selv. Sol-dyrkelsen er allikevel i en særegen stilling som byens første religion, og det er forventet at Sultanen selv skal være en av dens ledende tilhengere.

Presteskapet her har en rekke tradisjonsbundne rettigheter som dommere, og gjennom en ikke ubetydelig grad av korrupsjon har de tilegnet seg nok rikdommer og verdier til å forbli en viktig maktfaktor i Ferrekech, og flere av deres yppersteprester er blant sultanens nærmeste rådgivere.

### C. Sannsigerne

Sannsiger-lauget har lenge vært blant de mest innflytelsesrike i Ferrekech. Det sies at laugets forfedre kunne lese fiendens planer bedre enn fienden selv, og kunne forutsi for sultanen i detalj hvor han burde plassere styrkene sine. I dag er det heller forretningshemmeligheter, kjærlighetsråd og avsløringer av utroskap sannsigerne blir bedt om å forklare. Noe som de gjør til stor profitt, selv om profetiene deres har blitt vesentlig dunklere mer årene.

### D. Trollkvartalet

Det anses å være for farlig å la trollmenn kunne bo hvor som helst, og de aller fleste har derfor måttet flytte inn i trollkvartalet. I kjølvannet av disse har også djinner, gjenferd og et hav av andre mystiske skapninger ankommet, og skapt et bydel som tiltrekker seg både beundring og frykt. For det er farlig å bevege seg blant flyvende tepper, magiske ånder og skapninger med litt flere tenner enn hva noe vesen skulle behøve. Men det er også en skjønnhet her som konkurrerer med selveste sultanens palass, i form av farger som ikke kan sees noe annet sted, tårn som flyter over marken, og vakre søyler som ingen ende tar.

## 5. Palasset.

Det sies at Istvan selv la ned grunnstenen til palasset der hvor sultanene har bodd i årtusener, men det har vært alle sultaners oppgave å føye nye bygninger og ny forskjønnelse til dette verket. I dag er palasset å regne for å være en by i selve byen, befolket av sultanens nærmeste, og ikke et sted hvem som helst slipper inn.

Det har sjelden hindret et utall uvelkomne mennesker fra å forsøke, i håp om å finne skatter, skjønnheter eller hemmeligheter. De aller fleste av disse tyvene ender på ubehagelig vis sine skjebner i klørne til evnukkvaktene eller på sablene deres, men noen spesielt dyktige eller usedvanlig heldige tyver har allikevel funnet måter å finne sin vei ubemerket gjennom disse korridorene. Og hva de har funnet der har blitt gjenfortalt mang en gang til alle byens innbyggere. For palasset er fylt med rikdom, med kunstsatter, med silke og med de vakreste mennesker noe øye har hatt den glede av å se. Her lever sultanen et liv av luksus ulikt noe annet verden har kunnet engang fantasere om, hvor rubiner og smaragder er like vanlige som gråsten, og hvor det alltid er en

tjener til å oppfylle dine ønsker.

Palasset består av to halvparter, den ene siden er Haram, som tilhører sultanen. Den motsatte er Harem, som tilhører hans ektefeller. Bare sultanen selv kan krysse grensene mellom de to vingene, samt den eller de han plukker ut til å ha den samme ære. I Haram befinner både hoffet og adelen selv. Hoffet utgjør mer perifere slektninger av sultanens linje, medlemmer som har vært ansett som aktverdige, men ikke like dyktige som den som har blitt plukket ut til å være sultan. Disse fyller rollen som vesirer, generaler, admiraler og andre av de aller viktigste funksjonene i statsmakten.

Ved siden av dem står adelen, privilegerte menn og kvinner som en gang hersket i sin egen rett. For etter å ha blitt erobret for mange tusen år siden, ble de mange kalifer, sjeiker og andre små-herskere gitt anledningen til å slutte seg til Ferrekech, heller enn å ende sine dager hos bøddelen. De kunne fortsette som lokale fyrster i sine byer, så lenge de alltid anerkjente sultanens overhøyhet.

Hver adelig må sende minst ett av sine barn til Ferrekech, hvor de i teorien opptrer som gisler for sin forelders gode oppførsel. Det har som en følge av det vært over tusen år siden sist gang det var et reellt opprør i imperiet, og adelsstanden har slått seg til ro med sin rolle som underlagt sultanen. Mange har allikevel sterke følelser for å beholde så mye som mulig av sin egen innflytelse, og er bitre rivaler med mange medlemmer av hoffet, som helst vil at all makten skal ligge i Ferrekech.

I Harem befinner ennå den gamle sultanens ektefeller seg, i lovpålagt sorg. De har klippet vekk alt hva de har av hår, og må vandre omkring i filler inntil en ny førstemake er valgt. Den avdøde sultanens førstemake forventes å lede an i sorgen, som hans eller hennes siste offisielle handling. Etter dette vil de alle trekke seg tilbake til mindre palass utenfor selve byen, hvor de vil leve sine siste dager i noe mer begrenset luksus.

Mer innflytelsesrike for øyeblikket er derfor evnukkgarden, den væpnede halvpart av palassets evnukker (den andre halvpart utgjør palassets tjenerstand), som vokter over ektefellene, og sørger for at ingen av dem skader sine konkurrenter. Det finnes noen riktig gode soldater blant dem, men lang tid i fred og velstand har medført at evnukkgarden ofte er mindre årvåken enn hva den burde være.

Sultanens mest betrodde rådgivere gis anledning til å bevege seg inn i Harem, og kan derfor sees her fra tid til annen. Disse utgjør ikke mer enn et halvt dusin, men inneholder noen av de viktigste personer i landet, blant annet et par trollmenn som sørger for at magisk innblanding i konkurransen holdes på et begrenset nivå.

## 6. Kurtise og tradisjon.

Det er ikke mye frihet sultanen har når det kommer til å velge seg sin utkårede. Regelverket for hvordan han skulle komme sine koner i møte har blitt nedtegnet av Istvan selv, og kan ikke fravikes av frykt for at det skal bety slutten på Ferrekech. I dette er sultanen underlagt lover som selv ikke han eller hun kan ignorere, da de er en del av selve fundamentet byen er grunnlagt på.

Hele prosessen kalles gjerne for «Vadjith», og reglene er nedskrevet i en bok Sol-tempelet kun åpner ved disse anledninger. Det står der beskrevet at det skal finne sted tre møter mellom sultanen og ektefellene denne uken, hvoretter han eller hun vil måtte velge hvem av dem som skal være førstemaken. Alle sultanens ektemaker er forøvrig valgt til ham av folket, og representerer en forening mellom undersåttene og sultanen, som denne uken treffer sine ektemaker for første gang.

### A. Vad

Det første møtet kalles for «Vad», og innebærer tradisjonelt at sultanen skal kunne lære å kjenne ektefellenes fortid. Det er forventet at ektefellene skal ha en samtale med sultanen hvor de presenterer hvor de kommer fra, hva de har gjort i sine liv, hva de angrer og hva de er stolte av. Ifølge plikten skal man her innrømme alle større detaljer ved sin historie, og det anses for å være en stor skam dersom en viktig hemmelighet skulle dukke opp senere i løpet av uken, som ble holdt hemmelig her. Mange ektefeller velger allikevel å forsøke og skjule de mørkere sider av sin bakgrunn, vel vitende om at dette kan brukes mot dem.

### B. Im'al.

Det neste møtet går under navnet Im'al, og skal ifølge sedvanen handle om hvor ektefellene befinner seg nå. Det er forventet at de skal demonstrere deres dyktighet og karakter, og vise frem for sin hersker hvorfor akkurat de vil være det beste valget for både Ferrekech og sultanen selv.

### C. Jith

Det tredje og siste møtet går under navnet Jith, og handler om fremtiden. Ektefellene skal samtale med sultanen om hvordan de ser an årene som kommer, om det å bli gamle sammen, samt om hvordan byen bør ledes i årene som kommer.

### D. Jithya

Etter at syv dager har gått, skal sultanen presentere sitt valg for sine ektefeller, og forklare for dem hvorfor han eller hun har tatt det valget han har gjort. Det er forventet at sultanen skal være ærlig og åpenriktig, uansett hvor mye det måtte sære. Dette skal tale godt om hans ærlighet til folket.

## **Kurtise, samtaler og anklager**

Møter mellom sultanen og hans ektefeller skal fylles med romantikk, ifølge alle tradisjoner. Det er forventet at rollene utveksler varme ord til hverandre, uansett hvor kunstig det måtte føles ovenfor en mann eller kvinne man antageligvis treffer for aller første gang.

Det er sedvane at sultanen innleder hvert møte med et kort dikt eller liten tale til sine ektefellers ære, skrevet for hans egen hånd uten noen kunstners hjelp eller råd. Dette skal aller helst være velgjort, og vil bli festet på nær sagt alle husvegger, samt lest opp for alle som vil høre det i hele Ferrekech dagen derpå. Et vakkert dikt eller flott tale kan gi en ny sultan et svært godt ry i landet. Et mer uheldig resultat kan føre til latterliggjøring blant et publikum som ikke er redde for å le av sin hersker.

Det er så opp til ektefellene å besvare dette via en eller annen kunstart. En tale, et dikt, en sang, en dans eller endog et kyss, for de som tror seg spesielt flinke innenfor den sistnevnte grenen. Dersom ektefellen besvarer et riktig dårlig dikt med en vakker serenade kan det rette opp et slett inntrykk for sultanen ovenfor hans eller hennes undersåtter, og vinne mye takknemlighet fra sultanen.

Når så denne innledende sekvenser er over slår sultanen seg ned på et komfortabelt antall puter, og gir kort tid etter sine ektefeller tillatelse til å slutte seg til ham eller henne. Dette er en tid for samtale, hvor sultanen har som formål å få vite mest mulig om sine ektefeller, og ektefellene vil vise seg frem i det beste lys de kan. Det tilhører tradisjonen å gjøre språket sitt fargerikt, fylt med bilder, metaforer og vakre vendinger, og en god taler vil kunne oppnå høy status for sine velvalgte setninger. Det serveres forøvrig den dyreste vin, frukt og lette narkotiske stoffer til denne samtalen, og det anses som meget fornærmende å ikke ville ta imot noe sultanen tilbyr deg, noe som medfører at ordene ofte flyter lettere, men at man kan også ha det uhell av å si noe som burde vært usagt.

Sultanens spørsmål vil være begrenset til tema som er knyttet til at man befinner seg i enten Vad, Im'al eller Jith, men ektefellene har rett til å ta opp tema fra tidligere møter, dersom en opplever det slik at en her ikke fikk alle svarene som burde ha kommet på bordet. Ikke uvanlig handler dette om at en av rollene har fått snusen i noe som gjelder en annen ektefelle, og ønsker å informere sultanen om dette, for å ta knekken på en rival. Gode manerer ved slike anledninger innebærer gjerne at ektefellen skal si minst mulig negativt om den man ønsker å anklage for noe, men holder seg til de mest diskrete hint, i håp om at sultanen vil plukke de opp og benytte disse videre.

Når sultanen bestemmer seg for at samtalen er over forventes det at alle ektefellene forlater rommet med en gang. De på sin side har ingen rett til å dra før sultanen tillater det.

## 7. Kjønn, seksualitet og andre normer i Ferrekech.

Det sies at i den tid hvor Ferrekech var en by av krigere, så spilte kjønn en viktig rolle, og nær sagt bare menn satt i posisjoner av betydning. Den gang var også sultaner bare menn. Det har de siste tusen år skjedd store endringer på dette, og nå er kvinner likestilte menn på de aller fleste områder, om enn det sies at enkelte stormenn i bazaaren tviholder på gamle forestillinger om kjønnenes rang. De har da sin motsetning i sannsigerne, hvor kvinner dominerer, og menn anses for ikke å ha nær nok kontakt med den skjulte virkeligheten hvor de henter sine spådommer fra.

En langt viktigere grense trekkes mellom mennesker som er *said* og de som ikke er dette. En person som er *said* er sin slekts overhode, og har retten til å ta så mange ektefeller som han eller hun skulle ønske. Alminnelige mennesker må si seg fornøyd med å kunne ta bare en.

En *said* er en person med makt, noen ganger bare i sin familie, noen ganger i et stort nettverk omkring i hele Ferrekech (en *said* kan la en gren av slekten få sin egen *said*, men denne ville være forventet å vise respekt ovenfor slektens opprinnelige overhode), og det er sterke forventninger til hvorledes en slik person skal opptre. Blant annet skal man aldri utvise frykt, man skal være våpenfør, ha god kunnskap om religion og trolldom, og aldri bøye hodet for noen annen enn sultanen selv og gudene. Det er sett på som noe lattervekkende for en *said* å være underkuet av sine ektefeller, uansett hvilket kjønn de involverte parter måtte være. For parforhold av den mer normale sort er derimot balanse i ekteskapet sedvanen. Sultanen anses som selve idealet på en *said*.

Det anses viktig å være jomfruelig før ekteskapet, men for alminnelige menneskers vedkommende har dette blitt brutt ofte nok til at det ikke lenger følger så altfor mye moralsk fordømmelse om noen skulle snuble ovenpå hverandre før lenkene smis. For en *said*s del derimot er dette ennå viktig, og bare den sjeldneste *said* vil godta en ektefelle som ikke er jomfru. Han eller hun på sin side, er forventet å ha betydelig seksuell erfaring før ekteskapet.

En *said*s ektefeller vil ha et spesielt forhold seg imellom. Den første tiden vil gjerne være preget av intens rivalisering for å kunne bli førstemaker. Samtidig er denne konflikten kortvarig, sammenlignet med de mange, mange år disse vil måtte leve sammen i etterkant. Det er forventet at ingen av ektefellene vil gjøre noe så brutalt mot sine med-ektefeller at det ikke kan tilgis når valget først er gjort, og de må begynne hverdagen. Idealet på en førstemaker vil forøvrig være en som kunne klare å vinne sin posisjon samtidig som hun eller han danner vennskap med hele sin nye familie.

Det er verdt dog å understreke at i første rekke er alle ektefellene gift med sin *said*, ikke med

hverandre. Det anses noe upassende dersom det oppstår romantiske følelser mellom ektefellene, og det anses som straffbart utroskap dersom to av dem skulle havne i hverandres armer.

Det er ingen spesielle forbud eller begrensninger knyttet til seksuelle relasjoner mellom mennesker av motsatt eller samme kjønn. Begge deler anses som helt alminnelig i Ferrekech. Sultanen forventes å ha ektefeller av begge kjønn, for å symbolisere at han gifter seg med hele folket. Dog de fleste har en eller annen form for preferanse, så anses ikke noen av disse for å være bedre enn andre, så fremt de involverte er voksne, bevisst og ikke har noen ambisjoner om å lure den andre parten ut for å drukne i ørkensanden.

Evnukker anses for å tilhøre et aseksuelt tredjekjønn. Å ha eller vise tiltrekning ovenfor en evnukk sammenlignes med å være tiltrukket av barn, dyr eller døde, alle sammen straffbart med døden. (Det hindrer riktignok ikke at et ikke ubetydelig antall evnukker søker etter hva de engang har mistet.) Evnukker rekrutteres ofte fra de fattigere strøk, da mange foreldre ser på det som vel verdt å gi seg selv og sine barn en sjanse til økonomisk velstand i bytte mot en kroppsdel eller to. Overklassen har et nesten umettelig behov for evnukker, som de anser langt mer lojale og fokuserte enn mennesker som ennå har «alt» i behold, og er villige til å betale godt for dem.

Det er forøvrig mye som er straffbart i Ferrekech, og konsekvensene for de som blir knepet er ofte riktig harde. Tyver mister sine hender, løgnere sine tunger, og riktig mange forskjellige kriminelle ender opp med en eller annen form for dødsstraff. Dette til tross, så er mesteparten av folket tolerante ovenfor mange former for kriminalitet (særsilt ikke-voldelige), og kan ofte applaudere riktig flinke tyver. Eleganse, dristighet og intelligens verdsettes høyt, mens den dummere variant av tyver fortjener i mengdens øyne den straff de får.

Spesielt gjelder det tyver som vet å dele med seg av sin rikdom. For veldedighet er en stor dyd i Ferrekech, og ikke bare for kriminelle. Det er forventet av enhver rik mann eller kvinne at de skal bidra til folkets ve og vel, og gjerne gi minst en tiendedel av sin inntekt til folket, være det seg i form av livsnødvendigheter eller ren underholdning. Store begivenheter skal alltid være preget av fantastiske gaver til allmuen, og få begivenheter er like store som at en ny sultan inntar tronen. Det er derfor feststemning i hele Ferrekech for tiden, hvor man venter på hva sultanen vil gi dem av nytelser.

## 8. Spillsekvenser

Spillet er delt opp i faser. Hver fase består av opptil tre elementer (*Møte – Fri Handling – Uventet Handling*), og det er tre faser, samt en konklusjon (Jihtya).

Hver fase innledes med kanskje det viktigste elementet, møtet med sultanen (Vad, Im'al eller Jith). Dette møtet innebærer mye dialog, og handler som regel om å vise seg selv frem best mulig, mens man kanskje samtidig forsøker å dytte sine konkurrenter ned i sølen på subtilt vis.

Etter hvert møte har rollene anledning til å utføre en «Fri Handling» etter eget ønske. En slik handling krever at man bruker et visst antall Romantikk- eller Kynisme-poeng (og du kan ikke bruke begge typer samtidig). Desto vanskeligere oppgaven er, og/eller desto sikrere du vil være på å klare det du ønsker deg, desto flere av dine poeng må du benytte deg av for å kunne oppnå det du vil. Hvorvidt du benytter deg av Romantikk eller Kynisme avhenger av rollens motivasjon, som han i alle fall må kunne forsvare ovenfor spilleleder dersom denne ønsker det. (Dersom personen har en Ferdighet som gjør oppgaven enklere kan denne summen reduseres med 1-2 poeng, etter spilleleders vurdering.)

Denne sekvensen innebærer i vesentlig grad «hemmelig» spill, hvor rollene ofte (men ikke alltid) ikke vet hva de andre rollene driver med. Det kan derfor være hensiktsmessig at dette skjer gjennom korte samtaler på et annet værelse, gjennom små lapper sendt til spillederen, eller tilsvarende metoder. Dersom gruppen ikke opplever det som stemnings-brytende er det derimot ingenting i veien for at man går bort fra dette.

*En Fri Handling kan være:*

### A. Skaffe hjelp utenfra.

Din sponsor kan kanskje hjelpe deg i din sak? Enten gjennom å skaffe deg informasjon eller ved å foreta seg en eller annen form for handling? Disse har allerede investert mye i deg, og vil være villig til å gå langt for at du skal vinne, men ikke så langt at de legger seg ut med sultanen. Du kan sende en kodet beskjed til din sponsor med ditt ønske.

### B. Spionere på en rival.

Kanskje er det mer interessant å følge med på hva ens rivaler driver med? Benytt deg av denne muligheten til å få vite alt eller deler av hva en annen rolle har lært og gjort i sin Frie Handling.



### C. Bestikke et medlem av palasset.

Du kan skaffe deg selv store fordeler med å bestikke en av evnukkene, eller kanskje endog en av sultanens rådgivere selv? Slike oppdrag er farlige, da for små bestikkelser lett kan lede til at du avsløres og taper ansikt. Men den som intet våger, intet vinner.

### D. Annet.

Kanskje er det viktigere for deg å skjerme deg selv? Kanskje du vil spionere på sultanen? Vil du forsøke å skade en av dine fiender på fysisk vis? Eller du vil gjøre noe ganske annet og kreativt? Så fremt du har en ide om hva du kan gjøre, og spillederen anser det gjennomførbart, er det bare fantasien som setter grenser.

### Poengbruk og resultater.

5 poeng : Dette er antall poeng man ville trenge for å kunne bestikke en av sultanens rådgivere. Spesielt vanskelige oppgaver krever dette antall poeng.

3 poeng brukt : Dette er antall poeng man ville trenge for å kunne bestikke en viktig vaksoldat ved palasset. Vanskelige men overkommelige oppgaver krever dette antall poeng.

1 poeng brukt : Dette er antall poeng man ville trenge for å kunne bestikke en enkel tjener ved palasset. Ukompliserte oppgaver krever dette antall poeng.

I tillegg til dette er det alltid mulig for rollene å ta en samtale med sine rivaler, for å legge planer, allianser, eller bare forsøke å bli venner. Slikt krever ikke at man skal bruke poeng av noen sort, men spilles ut som et møte. Spillederen, og også spillerne selv, bør her passe på at man ikke havner i den situasjon at for mye av spillet foregår i en halvpart av spillergruppen, mens resten sitter og venter på at disse skal bli ferdig. Sett gjerne maksgrenser for tidsbruk, for eksempelvis ved å ikke la mer enn 15 minutter kunne brukes til «Frie Handlinger».

## **Uventede handlinger**

Etter hver «Frie Handling» ruller spilleder en enkelt terning. Dersom resultatet er 5 eller høyere, finner det sted en «Uventet Handling». Disse innebærer et overraskelsesmoment, noe utenfor den ekteskapstradisjon som Sol-tempelet forsøker holde i hevd. Eksempler på slike hendelser kan være et innbrudd av en juveltyv, en djinn som har lurt seg inn i palasset, sultanen selv som har et underlig anfall, eller en viktig statsmann som har blitt frastjålet papirene sine. Det er ikke noe nødvendig mønster ved disse begivenhetene, og det er opp til spilleder å vurdere innholdet av hva rollene skal konfronteres med.

Hvordan rollene reagerer på slike situasjoner vil bli forklart i detalj til sultanen, og om enn det vanligvis ikke er fingerte episoder det er snakk om, så vil deres oppførsel i slike usedvanlige situasjoner bli en viktig del av bedømmelsen av deres egnethet til å være førstemake.

## **Jihtya:**

Dette er en kortfattet avslutning hvor sultanen legger frem hvem han akter å plukke ut som førstemake. Dersom noen ønsker å benytte en siste sjanse til å legge inn noen gode kort for seg selv er dette tidspunktet, men det anses for å være riktig uhøflig å avbryte sultanen dersom man ikke har en virkelig god grunn. Anledningen har allikevel ofte vært grepet på riktig dramatisk vis, og mang en *Jihtya* har gitt inspirasjon til trubadurer og teatergrupper verden over.

Hele seremonien avsluttes med at sultanen gjentar tre ganger «Jeg tar deg som min første». Etter dette er valget tatt, og bare døden (sin egen eller sultanens) kan kaste førstemaken ned fra verdens trone.

Du vet nå nok om Seraglio til å spille. Lykke til!

## Tillegg for spilleleder

Som spilleleder er det litt mer man trenger å vite enn spillerne om hvordan organisere spillets gang. Det er din oppgave å holde ting på rett kjøll, og forsøke spinne sammen alle de mange trådene og ideene som spillerne dine har. Det er en riktig omfattende oppgave, og det kan derfor være nyttig å ha med seg et par hjelpemidler for å løse noen av de problemstillinger som måtte oppstå. Husk dog alltid at ingen regel er så god at det ikke finnes situasjoner hvor den ikke egner seg, så vær alltid klar til å improvisere.

### **Hvordan lage din sultan:**

Det kan finnes svært mange biroller i dette spillet, alle som du har ansvar for, men en av dem er åpenbart ganske viktigere enn andre. Sultanen selv, storfyrsten i Ferrekech, som denne uken skal velge sin førstemaker.

Du kan selvsagt velge å lage sultanens personlighet etter eget forgodtbefinnende. Det kan dog være lett å falle hen til å skape en rolle med den samme smak som en selv. Det er derfor tilføyd en tabell helt til sist i dette tillegget, hvor du kan rulle frem sultanens preferanser. Tabellen består av et knippe motstridende egenskaper og ønsker, f.eks. angående hvilke personlighetstyper sultanen foretrekker. Rull en gang for hvert par med egenskaper, og dersom terningen havner på 1-4 velger man fra den venstre siden av tabellen. Ruller man 5-8 velger man fra den høyre. Til sist vil man sitte igjen med et knippe av kvaliteter, som du må knytte sammen til velfungerende rolle, blant annet ved å gi rollen et utseende, en historie, et kjønn og alt som hører til.

### **Hvordan spille din sultan:**

Det er selvsagt mulig å ende opp med radikalt forskjellige sultaner, og det er derfor vanskelig å si noe konkret om hvordan sultanen skal spilles. Det eksisterer allikevel en god del forestillinger om hva som er korrekt væremåte for en sultan, som han eller hun vil måtte forholde seg til på en eller annen måte. Du kan til eksempel ende opp med å spille en svært ydmyk og kuert sultan, men som selve idealet av en *said* er det forventet av sultanen at han eller hun skal være autoritær og sterk. Den i samfunnets øyne ideelle sultan er en som ikke avslører seg selv, men sørger for at de omkring ham viser sine svake sider, og gjennom sin viten dominerer de rundt ham. Man skal til enhver tid være smartere, sterkere, raskere, noe som legger et vesentlig press på de som er fanget i denne rollen. Noen knekker, andre blir dyttet til nye høyder, og andre igjen finner en tredje vei.

### **Hvordan avgjøre hvem som blir førstemakeren:**

Det kan være svært vanskelig å avgjøre hvem som bør «vinne» konkurransen. Det er mange detaljer å få med seg, og avgjørelsen kan være svært vanskelig. I så måte er du i samme leir som sultanen selv, som vil ha store vanskeligheter med å bestemme seg.

Det kan derfor være en fordel å benytte seg av en liten liste med alt det som kan påvirke sultanens avgjørelser, og la resultatet av å la hver enkelt rolle vurderes opp mot denne avgjøre vinneren. Det er dog tvilsomt at denne fanger absolutt alle situasjoner som kan ha betydning for sultanens valg, og du oppfordres til å tilføye dine egne ideer til listen mens du utvikler din sultan.

### **Poeng:** (Utvid denne listen etter ønske)

- Demonstrert gjennom handling / dialog at en har kvaliteter som stemmer godt med en av sultanens preferanser +1. (for hvert preferanse-par)
- Avslørt sin mørke hemmelighet -2 til -3.
- Avslørt en annen persons mørke hemmelighet for sultanen +1.
- Opptrådt godt og suksessfullt ved en Uventet Handling +2.
- Blitt knepet i forsøk på å fysisk skade en av sine rivaler -1 til -3.
- Sett i ferd med å snike seg ut av palasset -1.
- Gjort seg selv attraktiv +1 til +3.
- Vakkert dikt eller annen kunst ved Vadjith. +1 til +2.
- Vist seg å være respektfull og vennlig ovenfor de andre ektefellene +1 til +2

### **Trolldom:**

Det er magikere og magiske vesen i denne virkeligheten. Ingen av rollene selv vil ha magiske evner, men vil kunne trekke nytte av at andre har dem, eller bli utfordret av dem. Det er i den forbindelse viktig å ha i minne at magi er både selvfølgelig og fantastisk. «Selvfølgelig» i den forstand at ingen tviler på at den finnes, og enklere former for magi har blitt gjort til en del av manges virkelighet, spesielt de som befinner seg på samfunnets solside. Og «fantastisk», fordi det kan utføres virkelige mirakler med disse kreftene, som kan overstråle selv den mest frodige fantasi.

Det er ikke laget noe særskilt system for magi. Dersom du ønsker at en gjenstand skal ha en evne, så har den det. Om du vil at en trollmann skal kunne få noen til å forandre utseende, så kan vedkommende det. Bare legg på sinn at mye av inspirasjonen til Ferrekech er hentet fra foretellingene som Ali Baba, hvor magi er et tveegget sverd, og det er ingen garanti for at den vil bli brukt til det gode, eller alltid fungerer slik som det skal.

## **Andre biroller:**

I alle fall mesteparten av tiden vil rollene oppholde seg i sultanens palass. Her er det noe begrenset hvor mange mennesker som slipper inn, og du kan derfor puste lettet ut ved at du slipper å måtte planlegge personlighet og detaljer rundt alle de 5 millionene som bor i Ferrekech. Det kan dog allikevel være en god ting å utvikle noen ideer rundt de som faktisk befinner seg i palasset, annet enn ektefellene og sultanen selv.

Bortsett fra uvedkommende faller biroller der i tre kategorier : Tjenere, vakter og rådgivere.

-Tjenere er alle evnukker, og da gjerne de som befinner seg lavest på rangstigen i palasset. De henter hva du ønsker, rydder etter deg, lager maten din, og sørger for at du aldri vil måtte gjøre noe du ikke selv vil. Tjenerne er dog svært fattige, og vil kunne la seg overliste til å hjelpe deg for en billig penge.

Et særlig unntak her er underholdere, som gjerne har en vesentlig høyere status enn andre tjenere, og ofte kan utvise bemerkelsesverdig arrogante trekk ovenfor nær sagt alle andre enn sultanen selv. Disse er rike, og kan til og med ha sine egne palasser de kan trekke seg tilbake til, og kan bare anses som tjenere i navnet.

- Vakter er også alle evnukker, men utgjør en trofast elite blant denne gruppen. De betales svært godt, og er fra ung alder av opptrent til å være svært lojale ovenfor sultanen. Da det sjelden er nevneverdig annet behov for deres tjenester enn å jage bort en tyv eller spion i ny og ne, har de allikevel utviklet et noe mer avslappet forhold til sine tjenester, og de kan overtales til å se en annen vei.

-Rådgivere er blant sultanens mest trofaste, og er ofte hans eller hennes venner. De har ansvaret for mye av selve statsmakten, og tar avgjørelser som berører det endeløse antall av sultanens undersåtter. De er gjerne alle interessert i at denne uken skal gå best mulig, og sørger for å holde et øye med alle involverte parter for å sørge for at ingenting går galt. Hvem enn som blir førstemaker vil i noen grad også få makt over dem, og som maktmennesker flest er de mer enn interessert i å sørge for at det blir den rette person som havner i den posisjon.

Sultanens preferanser

1-4

5-8

Foretrekker romantikere	Foretrekker kynikere
Foretrekker menn	Foretrekker kvinner
Foretrekker aggressive	Foretrekker passive
Foretrekker personlighet lik sin egen	Foretrekker motsetninger
Foretrekker tilgivende	Foretrekker hevnjerrige
Foretrekker avhengige	Foretrekker selvstendige
Foretrekker strateger	Foretrekker impulsive
Tilføy egne par-preferanser her:	Tilføy egne par-preferanser her:

## Kort

(Må klippes ut og fordeles i forskjellige bunker)

### Sponsor-kort.

Trollkvartalet	Presteskapene
Sannsiger-lauget	Adelen
Hoffet	Bazaaren

### Hemmelighets-kort

Begått et drap	Gravid / gjort noen gravid
Allerede gift	Avhengig av rusmiddel
Tilber ulovlig guddom	Tilhører utstøtt slekt

### Håp-kort

Frigjøre foreldre fra fangenskap	Redde nabolag
Benådning av uskyldig dømt	Nye lover for sosial rettferdighet
Fred mellom rivaler	Opprette skoler / sykehus, e.l.

## Sympati-kort

Forelsket	Medynk
Vennskap	Beundring
Frykt	Slekt