

Drager og Dæmoner

Handelsfyrtøten



Herskerserien

Handelsfyrsten

DEL ET AF TRE

Konstruktion

Michael Petersen

Oversættelse

Merlin P. Mann

Redigering

Olle Sahlin

Grafisk form

Stefan Thulin

Original

Stefan Thulin

Illustrationer

Jakob Krajcik

Christine Ahlenbäck

Kort

Håkan Ackegård

Produktion

Nils Gulliksson

Repro

Herzogs Repro AB

Tryk

Tryckproduktion AB,

Västerås 1990

Copyright

Target Games AB 1990

Handelsfyrsten er et eventyr for fire til otte meget erfarne rollepersoner med færdighedsværdier op imod 90-100 procent. Det er en fordel hvis Spillelederen også har erfaring fra tidligere eventyr.

Handelsfyrsten er det første eventyr i en serie på tre som udspiller sig i farvandet vest for Ereb Altor. De følgende to eventyr vil blive udgivet løbende. Delene hænger sammen, men kan også spilles hver for sig.

Anden del af trilogien udspiller sig på Pandarealias sydlige øer, Agria og Materé. Der kommer rollepersonerne i konflikt med guden Iaos mægtige præsteskab. Den tredje del udspiller sig udenfor øgruppen. Det følgende materiale er tiltænkt spillelederen. Hvis du ønsker at spille en rolleperson i eventyret skal du stoppe med at læse her. Spillelederen bør læse eventyret igennem før spillet starter. Tænk igennem hvordan SpilleLederPersonerne skal agere. Lav endelig notater og skitser hvis det er en hjælp. Studer kortene mens du læser beskrivelserne til dem. En engageret spilleleder gør spillet sjovere.

Eventyret er opdelt i to hovedafsnit. I Baggrund om Pandarealia beskrives det ørige hvor eventyret udspiller sig. Spillelederen skal have et overblik over baggrunden, for at kunne forme SpilleLederPersonerne på en overbevisende måde. Dernæst følger eventyret. Først beskrives handlingen kortfattet sammen med en tidslinie, hvor spillelederen kan se hvornår, og i hvilken rækkefølgede vigtige hændelser forekommer. Derefter genfortælles handlingen i den rækkefølge den formentlig vil foregå. Beskrivelser af steder indføres i handlingen. Derefter kommer kortene og beskrivelserne på SpilleLederPersoner som er med. Når SpilleLederPersonerne introduceres i handlingen, er det ofte gengivet hvad de siger i en tænkt konversation med rollepersonerne. Det er ikke nødvendigvis meningen at spillelederen skal læse ordret op hvad der står. Konversationen er mere en måde at beskrive hvordan IkkeSpillerPersonene optræder. Brug dem som inspiration til egne improvisationer. Beskrivelserne af steder og hændelser skal også fungere som inspiration. De er ikke beregnet til at læses højt (selvom en usikker spilleleder naturligvis kan gøre det). Det var nogle gode råd.

I gør naturligvis hvad I vil. Held og lykke.

BAGGRUND OM PANDAREALIA

Indbyggertal: 60.000

Befolkning: 90% mennesker, 10% dværge

Hovedstad: San Éa

Styreform: Klanføderation

Eksport: Sølv, kobber, tørret fisk

Import: Korn, jern, luksusvarer

Velstand: Rig

Styrker: Klankrigere og et mindre antal lejesoldater. Ingen national hær.

Religion: Traditionel religion og Den Lysende Vej.

Øvrigt: Usædvanlig kombination af klansamfund og fremgangsrig handelsnation.

GEOGRAFI

Det Pandariske Øhav, eller Pandarealia, består af syv større og et antal mindre vulkanøer beliggende i Vesterhavet omtrent 1500 sømil vest for Mereld. Befolkningen er koncentreret på hovedøen i byen San Éa og i San Paulo på øen Agriæa.

Øerne domineres af sorte vulkanbjerge med store forekomster af sølv og kobber. På de sorte bjergskråninger vokser tætte løvskove beboet af vildsvin og farvestrålende fugle. Befolkningen er koncentreret i byerne og i minerne. De brændte og kratbevoksede bjergsider er uegnede både til landbrug og bebyggelse af en større skala. De forsøg der er gjort, har resulteret i erosion og jordforstyrrelser. Omkring San Paulo er der guldhedestrækninger, der vidner om mislykkede landbrugsforsøg.

Klimaet er tempereret med en gennemsnitlig årstemperatur på omkring 15 grader og masser af regn. Havet omkring øerne er rigt på fisk, især tunfisk og forskellige slags småhajer. Delfiner og marsvin er også velkendte gæster i området.

PANDAREA

Den største ø, som har givet navn til hele øgruppen. Pandarea domineres af de sorte vulkanbjerge, især den slukne vulkan Kabrisi, som hæver sig næsten 2000 meter over havoverfladen på den sydlige del af øen. Ifølge øens urbefolkning, febrakerne, er vulkanen et levende væsen, som bærer øens sjæl i sig. Når menneskene mishandler øen, går vulkanen i udbrud.

I Capricibugten mod vest ligger øgruppens største by San Éa. Den er omgivet af tætte løvskove fra kanten af bjergene. Fra San Éa går

nogle enkelte hullede veje til øens miner og andre byer, men den hyppigste transportmåde er søvejen. Rejser til lands er tidskrævende og usædvanlige.

Langs øens nordvestlige kyst strækker bjergkæden Apradanerne, som slutter brat ned mod havet, sig. På bjergenes østlige sider vokser en næsten jungleagtig skov med vedbend, egetræer, elm og lind.

Længst mod nord ligger minesamfundet Cruz med 800 indbyggere. Det er en barsk nybyggerby med minearbejdere og nybyggere. De fleste af øens dværge bor her.

Mod sydvest ligger bjergkæden Kabriserne, navngivet efter vulkanen. Syd for denne breder en vældig lavaslette sig ud mod havet. På den sydligste spids ligger den lille fiskerby Lupus, plantet mellem lavablokkene. Vandet ved Lupus egner sig især godt til at dyrke muslinger, og beboerne eksporterer muslinger og østers til Éa.

PONZE

Vulkanen Etena hæver sig 1000 meter midt på øen Ponze. På siderne vokser den sædvanlige frodige løvskov. Ponze er kendt for sit rige udbud af vildsvin. Adelige mænd fra Pandarea tager en gang i mellem på udflugter til øen for at jage. Strandene er stenede og utilgængelige. Der er kun en nogenlunde sikker havn, på den østlige side af øen. Udsigten fra Etena er storslået.

Øst for Ponze ligger de små klippeøer Febros og Kibrak. Der yngler den sjældne pazzelfugl om foråret. Øerne er dækket af rugende pazzeller, og fiskerne fra Lupus går ofte på æggetogter, ved at klatre i reb på de lodrette klipper. Pazzellernes farveprægtige fjer samles også og sælges.

TERMEA

Øen er helt skovklædt, på nær mindre dyrkninger på den østlige side. I en udhugning på østlige Termea ligger den lille nybyggerby Sidomea. Som de første pandarer overhovedet, lykkedes det byboerne at slutte fred med den febrakstamme på 200 personer, som stadig lever skjult i skovene. En skarp grænse mellem byens små haveopdyrkninger og febrakernes skovland holder de to folkegrupper adskilt.

I den seneste tid er adelsfolk fra Pandarea kommet for at jage febraker på øen. Noget som har resulteret i hævnaktioner fra febrakerne

mod nybyggerne i Sidomea. Situationen er begyndt at blive kritisk, og beboerne er begyndt at omgive sig med en palisade. De overvejer at tilkalde hjælp fra Pandarea. Noget som uden tvivl vil resultere i at febrakstammen bliver udryddet.

FOREMÉ

Her lever det største sammenhold af febrakbefolkningen på øgruppen. Næsten tusinde mennesker, opdelt i to stammer, lever på den klippefyldte ø. Midt på Foremé hæver Sikekembjergene sig. Stejle klipper og stride vandfald styrter fra bjergene ned mod havet. Det gør øen mere ufarbar end normalt, hvilket har hindret en pandarisk kolonisation.

Febrakerne har deres provisoriske bosteder inde i skoven, men trods det lever de fortrinsvist af fisk og smådyr fra havet.

Nord for Foremé ligger en lille klippeø, Aquiro, hvor febrakerne har et sæsonbosted til søfuglejagt og ægplyndring.

NICOSTREA

Øen domineres af en vulkan, Briskera. I den nordlige ende er der en sølvmine med dværgisk bemanding. Den får alle sine fornødenheder fra San Éa. Dværgene undgår så vidt muligt overhovedet at forlade deres mine. De bryder sig ikke om den fugtige skov med alle de ildevarslende lyde.

Ved skovgrænsen på den sydlige del findes den anden store febrakbefolkning på øerne. Det er en stamme på næsten 400 medlemmer, som har spredt kontakt med deres landsmænd på Foremé.

Vest for Nicostrea ligger den ubeboede lille ø, Diki. Her lever det utroligt sjældne dikisvin, et semiintelligent væsen, som graver gange gennem lavklipperne og lægger selvlysende, orange æg. Disse æg er meget efterspurgt for deres magiske egenskaber og har en høj markedspris, men kun få mennesker kender dem, og det er langt fra ufarligt at begive sig ned i dikisvinenes gange for at røve dem.

AGRIEA

Øgruppens næststørste ø. Der har i flere hundrede år hersket fjendskab mellem Pandarea og Agria. Begge øerne gør forsøg på at overtage ledelsen af øhavet. Pandarerne anklager ofte agriaerne for at være religiøse fanatikere, mens agriaerne hævder at Pandareas befolkning er samvittighedsløse kræmmere.

Agria er den eneste ø i Pandarealia, hvor der er gjort nogle seriøse forsøg på landbrug. Det har resulteret i en svær jorderosion omkring hovedstaden San Paulo. På de golde, bratte he-

der, som er resultatet, går nu får, som giver uld til den livlige textilindustri. Agriaerne udvinder farvestoffer af forskellige snegle fra havet og væver fantastiske tæpper, som eksporteres over hele det vestlige Ereb Altor. Vulkanbjergene på Agria er lavere end på de nordlige øer og er totalt skovklædte. Befolkningen er koncentreret om San Paulo. Mod nord er der desuden to fiskerbyer, Terracione og Pescino.

Den agrieaske kultur er streng og sluttet. Religionen har et jerngreb om folks måde at tænke på.

MATERÉ

Øen har, ligesom Agria, ingen høje bjerge, bortset fra de skovklædte vulkanbjerge. Øens midte er dårligt udforsket. Længst mod syd er der rige kobberminer med dværgiske og menneskelige arbejdere. På nordkysten ligger et par mindre fiskerbyer.

Den agrieaske kultur og religion er også stærk på Materé.

HISTORIE

Pandarealia blev koloniseret for over 500 år siden af klaner fra det nuværende Caddo på flugt fra skæbnefejden. Kolonisterne havde levet som hyrder og krigere på Caddo, men byggede sig en ny tilværelse i øriget som fiskere og søfarere. I løbet af hundrede år lykkedes det næsten helt at udrydde øernes urbefolkning — spredte stammer af jægere og samlere. Kun enkelte rester er tilbage i dag, fortrinsvist på Nicostrea og Foremé.

I 500-tallet eO opdagedes malmlejer af sølv og kobber i bjergene på Pandarea og Agria. Dværg blev hidkaldt for at hjælpe med udvindingen, og en blomstrende mineindustri voksede frem. Pandarealia voksede som handelsnation og har siden haft en stærk position i handlen på Vesterhavet.

PANDARERNE

Pandarerne er af lav vækst med mørkt hår og brune eller sorte øjne. Deres mørke ansigtsfarve er sikkert et levn fra mødet med den oprindelige befolkning, som er mørklødet. En gang imellem fødes børn med lyst hår og blågrønne øjne, et tilbagefald til pandarernes oprindelse på Caddo. Det ses som et godt tegn.

Fremmede betragter pandarerne som svære at komme ind på livet af. En pandar stoler i første række på sin familie, i anden række på sin klan og i tredje række — ingen. De er dygtige forretningsmænd og handelsfolk. De taler som regel flere sprog, foruden den ejendommelige oldcaddiske dialekt, som kaldes pandarisk. Pandarerne

betragter al kontakt med fremmede som forretning, hvor de skal få så stort et udbytte som muligt, for ikke at tabe ansigt. En udlændingsom tror at have vundet en pandars tillid er som regel blevet narret. Den eneste mulighed for at virkelig at lære øboerne at kende, er at komme ind i en familie. Der vises ægte følelser, og her bliver pandaren virkelig såret, hvis nogen forsøger at bedrage ham. Ærlighed og åbenhed er den højeste moral indenfor familien.

Men samfundet ændrer sig. Langt flere pandarer får set andre folk og lande på deres handelsrejser, og det har øget tolerancen overfor fremmede blandt de yngre mænd. Ældre mænd og kvinder er skeptiske overfor udefrakommende.

Pandarealias urbefolkning kaldes sig febrak. Deres øer kalder de Febrakiti. De er høje og mørklødede med glat sort hår og brune øjne. De hader pandarerne dybt og intenst efter hundreder af år med folkemord og overgreb. De lever skjult i skovene og giver sig ikke gerne til kende.

Kvinder har ikke deres egen status, men bærer derimod en maske der svarer til deres mands magtposition.

Foruden klanmaskerne findes der tre andre masker som benyttes af erhverv udenfor klanerne. Der er ulvemasken, som bæres af unge krigere i deres klans tjeneste, spurvemasken, som bæres af unge kvinder og blækspruttemasken, som anvendes af gudinden Tachamis' præstinder.

Alle unge mænd er ulve indtil de stifter egen familie i 25-års alderen. De holder sammen med spurvene, der af udenforstående ofte forveksles med prostituerede. De er snarere unge kvinder, der endnu ikke har en familie. I 20-års alderen gifter de sig og antager en klanmaske. Den senere tids store handelsudbytte har gjort spurvene mere og mere til traditionelle prostituerede, i hvert fald de som kommer fra de lavere klaner. Familiefædre i mere indflydelsesrige klaner er ofte tvivlsomme overfor at deres datter tager spurvemasken på i teenagealderen. Der er kilde til stridigheder i mange familier.

MASKERNE

Det som først slår en besøgende i Pandarealia er maskerne. Alle indbyggere bærer fantastiske dyremasker smedet af dyrebare metaller. Intet menneske viser sig offentligt uden at skjule ansigtet bag en maske. Tilfældige besøgende på øerne får ofte det råd at tage glatte, hvide masker på for at skjule ansigtet. At vælge andet end blot en glat maske er risikabelt, da maskerne har stor betydning for at markere status mellem øboerne. At gå umaskeret kan heller ikke anbefales. En umaskeret fremmed betragtes ikke som et menneske. Han eller hun ignoreres og kan endda blive dræbt uden at nogen tager notits.

Maskerne er knyttet til pandarernes gamle klanvæsen, som har overlevet i et halvt årtusinde. De tolv klaner som forlod Caddo for 500 år siden har udviklet sig til en slags kaster i øriget. Hver klan har deres specielle hverv. Foreksempel er tyre og grise købmænd, mens oddere er skibsbyggere og kaniner håndværkere.

Pandarens maske markerer hvilken klan han tilhører. Tyre har tyremasker, grise grise-masker. Den markerer også status. En magtfuld tyr har en guldsmedet, juvelbesat tyremaske. En ubetydelig lille tyr har en enkel kobbermaske uden ornamentering. At vælge en maske som ikke svarer til ens stand er uhørt og kan provokere til en udfordring til duel. Dueller er meget normale og er en accepteret måde at løse konflikter på. Pandarerne anvender ofte forskellige masker for at bluffe eller manipulere modstanderen når der gøres forretninger. Maskerne bæres kun offentligt. Indenfor familien i deres eget hjem går pandaren umaskeret.

Børn bærer ikke masker. Det er først når drengene initieres i ulveforbundet og når pigerne bliver spurve eller bliver gift, at de får masker.

KLANERNE

Klanerne er grunden i Pandarealias samfund. Mænd bliver i den klan de er født i. Kvinder gifter sig altid til en anden klan. Alt arv går på faderens side. Klanerne og deres erhverv er:

- Tabrada (tyre):** handelshus og købmænd
- Suvaria (grise):** handelshus og købmænd
- Ovari (får):** købmænd
- Lardia (måger):** sømænd
- Dilifio (delfiner):** fiskere
- Voloptio (ræve):** fiskere
- Luceria (oddere):** skibsbyggere
- Cunicera (kaniner):** håndværkere
- Coracia (ravne):** smede
- Capritia (geder):** mure og snedkere
- Canera (hunde):** tjenere og fattigfolk

FAMILIEN

Familien er utrolig vigtig. Selvom klanerne udadtil holder løst sammen, er det indenfor familien at det stærke sammenhold findes. Det er kun indenfor familien at pandaren går umaskerede. Købmandsfamilierne har hele tiden intriger mellem hinanden, og der er altid småfejder mellem familier og klaner. Lejemord og uventede overfald anses ikke for kriminelle, medmindre det forstyrrer samfundsordenen. Ulvene, de unge klankrigere, har til opgave at beskytte deres familie og klan og angribe fjenderne, gerne med list. Det pandariske hus er lukket udadtil og er bygget omkring en central gård. Klanerne holder sammen og bygger deres huse i samme område, men man søger for ikke at have alt for åbne porte til nabofamilien.

Huset er enkelt møbleret. Pandarerne investerer alle deres rigdomme i overdådige masker for at imponere andre klaner og familier og for at befæste sin status. De bor og spiser enkelt.

Hverdagsmaden i øriget er fisk og skaldyr, med grønsager fra de mange små haver. Kød, især oksekød, betragtes som noget luksuriøst og meget fint. De rige klaner har små husdyrflokke, som græsser i skovene omkring byerne. En del korn importeres, men rodfrugter er mere normale som grundføde.

Klæder importeres normalt, selvom der findes en mindre uldproduktion på Agriæa, på de jordstykker som er ødelagt af mislykkede landbrugsforsøg. Pandarerne har en forkærlighed for farvestrålende tøj i røde, gule, blå og glinsende silkestoffer. Tøjfarver udvindes af snegle fra havet omkring øerne og eksporteres også.

HANDEL OG POLITIK

Pandarealia er en handelsnation. Man handler med landende omkring det vestlige Kopperhav og Vesterhavet og tager en gang imellem på rejser så langt som til Melukha og Monturerne. Pandarerne er kendt for deres store skibsbyggerkunst og deres søkundskaber.

De tre købmandsklaner og mineejerne har reelt den største magt i øriget. De klanældste laver hele tiden komplotter for at mindske de andre klaners indflydelse. Der er altså intet samlet styre for riget. Købmandsklanerne indgår skiftende forbund med de mindre indflydelsesrige klaner, for at forbedre deres chancer i magtkampen. Den klan, der har flest underordnede klaner og som har fået de bedste handelsaftaler i hus, er altid overlegen. Rigdomme investeres i overdådige masker for at befæste klanens status. Det er umuligt at beholde en magtposition, hvis ikke klanoverhovedernes masker lever op til deres påståede status. Klanældste er de mænd, som har de mest ornamenterede masker og dermed den største magt. Indenfor klanen er der konstant intriger for at styrke familiens status og løfte et familiemedlem op til rangen som klanældste.

Handelen plejes med penge. Al stærk valuta på Vesterhavet er gangbar i Pandarealia. Øerne har også deres egen valuta — toroblén. Den stammer oprindeligt fra værdien på nytte dyr; et levn fra pandareernes fortid som hyrder. Pandarerne udveksler stadig kvæg når de skal befæste en ekstra vigtig handelsaftale.

Et problem, som næsten har forenet klanerne, er de gentagne piratoverfald, som forekommer i havet omkring øerne. Man har en mistanke om at piraterne har en base i den evige tåge mod sydøst, men ingen sømand, ved sine fulde fem, ville begive sig derind, så der er ikke gjort nogen konkrete foranstaltninger mod dem.

Pandarerne handler med alt hvad der kan betale sig — krydderier, smykker, tøj, slaver, salt, korn. Primært fragter de luksusvarer mellem landene i Vesterhavet. Slavehandel er formelt tilladt i Pandarealia, men intet klanmedlem kan sælges som slave. Da urbefolkningen blev så fåtallig, at de kunne holde sig gemt, døde slavehandelen næsten ud. urindbyggere kan stadig indfanges og sælges som slaver uden nogen lov-mæssige problemer. Slaver og visse luksusvarer er belagt med streng told. Enkelte sendinger med slaver fra andre steder bruger Pandarealia som mellemhavn, men det er sjældent.

RELIGION

Statsreligionen på Pandarea og de nordlige øer er en modificeret variant af pandareernes gamle pantheon, der førtes med fra Caddo, hvor den var klanernes tro før Den Lysende Vej gjorde sit sejrindtog. Der står tyreguden Éa højest. Han er også himmelgud med tordenen som sin evne. På hans ene side står blækspruttegudinden Tachami, en indenlandsk gudinde, som pandarerne har taget til sig fra øernes oprindelige befolkning. Hun betragtes nogen gange som Éas hustru, nogen gange som hans mor. Hun identificeres med havdybet og giver fiskerne deres levebrød. På Éas anden side sidder Madrak, købmændenes og søfarenes gud. Han våger over forretninger og hjælper bedragerer. Han afbilledes med et rævehoved. Til de mest dyrkede guddomme hører også Minra, krigsgudinde og Madraks søster. Hun afbilledes med et ulvehoved og er de unge klankrigeres beskytter. Hun beskytter også grvide kvinder og hjælper til ved fødsler.

Med den øgede handel har Den Lysende Vej fået en langt større indflydelse på Pandarea. Langt flere går over til denne trosretning og den gamle religion bliver til et ritual uden indhold. Undtaget er Tachami, som fortsat er meget vigtig for fiskerne og fattigfolket.

HØJTIDER

Gloria Mare (havfruens fest): En nattefest, hvor man spiser fisk og skaldyr og søsætter små både med lys som offer til Tachami. Fejres midt om vinteren.

Ealia (tyrefesten): Fejres om foråret, hvor de unge tyre slippes løs i byen og får lov at jage klankrigerne.

Sibaritia (søsættelsen): Fejres om foråret når bådene søsættes. Små offerbåde bæres under procession ned til havet, hvor de sættes ud.

Hyporia (høstfesten): Fejres med festmåltider ude i de små haver i sensommeren. Børnene løber omkring med små "midsommerstænger".

Nicora Patia (klagefesten): Fejres om efteråret. En tyr ofres og alle klager over dødsfaldet. De døde ånder anses for at ride i vinden efter den døde tyrs ånd, og mennesker kan blive besat.

IAOTISMEN

De to sydlige øer, Agriëa og Materé, er befolket af to klaner som stod i opposition til de tolv nordklaner allerede ved koloniseringen. De blev ledet af den åndelige mester Aiolfo Matara di Peredio. Aiolfo prædikede en streng monoteisme, til forskel fra nordstammernes friere pantheon. Hans tilhængere dyrker stadig Iao, urkilden eller Den Yderste Fader.

Iao ses som verdens skaber og herre. Han har opstillet visse regler for sin skabelse, og det er menneskenes pligt at opfylde dem. Aiolfo Matara di Peredio var Iaos udvalgte, som formidlede gudens vilje til menneskene. Han nedskrev Iaos bud i Den Røde Bog, iaoternes hellige skrift.

Iaotismen er en streng, lovbunden religion, hvor det er hvert menneskes pligt så vidt muligt at leve op til overmenneskelige bud. Lovtolkerne afgør hvordan Den Røde Bog skal fortolkes og anvendes i det daglige liv. Det giver dem en enestående stilling. Rigdom og stilling giver slet ikke den samme magt som blandt de nordlige klaner. Hos iaoterne styrer lovtolkerne.

Samfundet har tydelige sociale klasser, hvis medlemmer skal opfylde Iaos bud i forskellig grad. Klassernes mærkes ved at medlemmerne bærer forskellige slags halskæder. Iaoterne betragter nordklanernes tro som hedensk vildfarelse, og de ser normalt, med ophøjet foragt, ned på deres nordlige naboer. Nordklanernes tradition med at bære masker har intet modstykke mod syd.

FEBRAKERNE

Febrakerne er Pandarealias urbefolkning. Deres historie er gået tabt i historiens tåger. Efter pandarernes ankomst til øerne blev de trængt op mod nordvest, hvor de sidste rester af folket stadig lever skjult i den tætte skov. Der er omtrent 2000 febraker i alt på øerne. De fleste er organiserede i de tre stammer, som stadig lever på øerne mod nordvest.

Febrakerne er et folk beslægtet med melukher og samkarer. De har lysebrun, næsten kobberfarvet hud, let krøllet sort hår og mørke øjne. Gennemsnitshøjden ligger lige over 170 cm for kvinder. Mændene er noget højere. De er normalt ganske kønne og velskabte, efter en erebisk målestok.

Deres skønhed viste sig at være en ulykke, da pandarerne ankom til øerne. Mange febraker solgtes som slaver i øst. Febrakerne begyndte at

smykke deres børn med artatoveringer, for at gøre dem mindre ønskværdige i de fremmedes øjne. Det er en tradition, som har overlevet, og de fleste febraker har stadig tatoveringer på kinderne og rundt om øjnene.

Om sommeren går febrakerne nøgne, på nær et bælte af bark smykket med røde og blå fjer. Mændene har deres lange hår samlet i et hårnæt på hovedet. Kvinderne har udslået hår. Om vinteren dækker de sig med sælskind og kapper af fuglefjer og dun.

STAMMEN OG FAMILIEN

Febrakerne lever den største del af året i familier med en kvinde, en mand og deres børn. En gang imellem indgår også en ældre slægtning eller en svigersøn i familien, men det normale er at de unge bygger nye familier og går deres egen vej, når de kommer op i teenageårene.

Fra sent forår til tidligt efterår lever familierne hver for sig. Hver familie har sin lejr og sin vandringsrute gennem skoven. Febrakerne flytter ofte nogle gange om ugen. Når der er for meget affald på den gamle lejrplads, eller når jagten og væksten i området begynder at blive dårlig, flytter man. Det er kvinderne som bygger hytterne og bærer ilden mellem lejrpladserne.

Øernes størrelse gør naturligvis at familierne ofte mødes. Nogen gange bestemmer de sig for at jage sammen en uges tid, og nogle kvinder har for vane at mødes på et vist tidspunkt, sommerens sidste fuldmåne, for at plukke nødder. Men størstedelen af sommeren er familierne alene.

Om vinteren samles hele stammen ude ved havet. Kvinderne fisker og samler skaldyr, mens mændene jager sæler og tunfisk fra deres hurtige kanoer. Frygten for pandarerne har gjort at fiskeriet og sæljagten er mindsket efter erobringen. Det er blevet mere normalt med natlige jagter og fisketure.

Vinterlejren består af en samling halvt nedgravede hytter i skovbrynet ved stranden. Hver familie har sin hytte. Til højre for hytterne, når man har ryggen mod skoven, ligger kvindehuset. Til venstre ligger mandehuset. Det er et tag afløvt på pæle, åbent i siderne. Her samles man midt på dagen og om aftenen for at omgås og snakke. Familierne omgås næsten ikke om vinteren, men mænd træffer andre mænd og kvinderne andre kvinder.

De unge møder hinanden i skoven bag hytterne. Når en pige er blevet gravid anses hun for at være gift og have sin egen familie. Som regel ved hun hvem faderen er, så sagen bliver aldrig noget problem. Hvis der hersker usikkerhed, vælger stammen en yngling, der virker til at være faderen, som hendes mand. De to begiver sig siden ud på deres egen vej, når sommeren kommer. En ny familie plejer at holde sig i nærheden af pigens forældre, ikke mindst for at få hjælp ved den første fødsel.

To eller tre børn er det normale i en familie. Der er som regel to-tre år mellem børnene. Ellers ville moderen ikke kunne orke at slæbe dem på familiens vandringer i skoven. Børn, der kommer på et forkert tidspunkt, og som ville blive en byrde for familien, dræbes af moderen ved fødslen.

Det første barn i en familie dræbes dog aldrig. Det anses normalt for at bringe hele stammen ulykke, hvis en pige dræber sit første barn.

JAGT OG SAMLING

Pandarealia (eller Febrakiti, som febrakerne kalder deres øer) er et rigt og frodigt land. Febrakerne har i mange hundrede år klaret sig med simple redskaber.

Kvinderne samler rødder ved hjælp af en gravekæp — en tilspidset kæp med en stentyngde i enden. De har flettede net af bark og bast og kurve af siv. Af skind og bark laves tasker og skindpunge, til opbevaring af f.eks. lægemidler og småting, såsom nåle. Febrakerne laver hverken krukker eller bruger metalkar. Det anses som besværligt at slæbe på.

Knive, pilespidser, skrabere og økser laves af den skarpe lavasten. Den bliver skarp som et barberblad når den slås til og bearbejdes. Mændene jager småvildt med bue og pil og vildsvin med spyd. Kvinderne fisker med net eller gift som lægges i vandet og dræber fiskene.

Maden tilberedes over åben ild eller i koghuller. Visse madvarer samles til senere brug. Kvinderne samler nødder og visse stivelsesholdige rødder, som gemmes og bruges om vinteren. Større jagtbytte ryges ofte for at kunne holde i længere tid.

RELIGION

Febrakerne tror på en masse gode og onde ånder, som holder til i skoven. Hvert træ, hver sten og bæk har sin egen ånd. Det gælder om at udføre nødvendige ritualer — ofre lidt mad på den rigtige sten for at komme sikkert over den stride strøm, bygge den nye hytte i den rigtige rækkefølge, så den ikke raseres af vinden, bede vildsvinets ånd om forladelse inden man dræber det og begrave benene med de rigtige æresbevisninger. Ellers kan man få alle magter imod sig og komme i uføre.

I skoven findes Rarbradar. Han er vildsvinets ånd og hersker over alle byttedyr. Mændene påkalder Rarbradar inden de går på jagt og de ofrer en del af byttet til ham efter jagten. Han er helt igennem en maskulin guddom. En kvinde må ikke udtale, og helst slet ikke kende hans

navn. Ellers kan hun pådrage sig hans vrede og hendes mands jagt vil mislykkes.

En mere upersonlig guddom i skoven er Asora Henek. Det er skovens sjæl — et kønsløst væsen, som sørger for at træer vokser som de skal, at bække og åer følger deres render og at dyr og planter er hvor de skal være. Asora Henek påkaldes ikke og dyrkes heller ikke, men febrakerne mener, at hvis mennesket afviger fra de rigtige måder at opføre sig på, vil guddommen straffe det ved at ophæve naturlovene. Derfor er det at hver familie følger sine vandringsveje, at nødderne plukkes på den rigtige tid af året og at vildsvinet ikke jages for tidligt på året. Ellers vil Asora Henek blive vred. I vinterhalvåret er havet stammens midtpunkt. Der findes Tachami, den havgudinde som pandarerne har overtaget fra febrakerne. Hun er en personificering af havet, moder til alle havdyr. Hende anråber alle fiskere og havjægere inden de begiver sig ud. Hele stammen ofrer til hende når de først ankommer til havet om efteråret og siden til foråret når man igen skilles. Hun ses som en både gavmild og letstødelig gudinde, som man må formilde og have det godt med.

EGENSKABER

Hvis spillelederen vil have febraker med, eller hvis nogen vil spille en febrak, kan man anvende følgende egenskaber:

STY	3T6
FYS	2T6+6
STØ	3T6
INT	3T6
PSY	4T6
SMI	4T6
KAR	3T6

Udseende: Middelhøj. Sort, let krøllet hår. Kobberbrun hud. Mørkebrune øjne. Skarpe ansigtstræk. Atletisk kropsbygning.

Personlighed: Stammefolk. Ser først og fremmest sig selv som en del af stammen, dernæst som individ. Har svært ved at tilpasse sig fremmede kulturer.

Udrustning: (mænd) spyd, bue og pil og knive med spidser af obsidian, (kvinder) gravekæp, net, opbevaringskurve.

Talende sprog: febrak 90%, pandarisk 15%

Færdigheder: Botanik 25% (mænd), 75% (kvinder), Afmontere/opsætte fælder 50%, Finde skjulte ting 75%, Første hjælp 50%, Skjule sig 90%, Springe 75%, klatre 75%, Lytte 50%, Svømme 50%, Synge og spille 50%, Snige sig 90%, Spore 25% (kvinder), 75% (mænd).

Våbenfærdigheder (kun mænd): Bue 75%, Spyd 50%.

EVENTYRET

Eventyrerne hyres af det pandariske handelshus DiMercio for at infiltrere det konkurrerende hus Machiavellio. Hvad de ikke ved er, at de hjælper med at forberede en nådesløs massakre på familien Machiavellio, og at de selv vil få skylden for mordene. En mørk nat kommer DiMercios styrker og sabler hele familien Machiavellio ned til sidste mand. Kun rollepersonerne skånes. De gøres til syndebukke og udpeges som de egentlige mordere. De jages op i bjergene, hvor de må tilbringe en vinter i sult og elendighed, inden de bliver fanget af deres forfølgere i starten af foråret.

Det viser sig, at et medlem af Machiavellio-familien overlevede massakren. Det er datteren Lucretia, som er ude efter hævn over rollepersonerne. Hun benytter Sandhedens Sværd for at få dem til at afsløre deres medsammensvorne og deres arbejdsgiver. Til Lucretias forbavselse er rollepersonerne uskyldige. De har imod bedre vidende givet informationer om DiMerciofamilien, men de har ikke planlagt nogen massakre.

Lucretia stiller rollepersonerne et ultimatum. Enten knuser de huset DiMercio, eller også bliver de henrettet her og nu. De vælger formentlig det første.

Når de begynder at undersøge DiMercio, opdager de flere mystiske omstændigheder omkring handelshuset. De har forøget deres magt og rigdom usædvanligt hurtigt. De er ilde set af alle, endda også deres egen klan. Der er forsvundet og dræbt mennesker i forbindelse med DiMercios affærer.

Når rollepersonerne holder udkig ved DiMercios varehus ved havnen, ser de noget meget ejendommeligt. Et flyvende skib kommer ned fra himlen og lægger til. Slaver og smuglervarer lastes ombord på skibet, som står til søs igen. Rollepersonerne kan snige sig ombord og havne på Vulkanøen, en ø skjult af evig tåge.

Der opdager de hvem der egentlig står bag DiMercio. Det gør Broderskabet, en lejemororderklan der er flygtet fra fastlandet og har fundet en fristad på Vulkanøen. De tjener store penge på smugling og slavehandel og har taget familien DiMercio til hjælp for at infiltrere Pandarea. Nu vil de udvide deres affærer med legal handel for ganske enkelt at vaske deres penge hvide. De dræbte familien Machiavellio for at kunne overtage deres markedsandele.

Men sporene stopper ikke ved Broderskabet. De fører videre imod Iaos blåklædte præsteskab. Det fortælles der mere om i næste del af eventyret — Tempelherren.

24. dag i Høsten: Afrejse mod Pandarea.

30. dag i Høsten: Piratoverfaldet.

2. dag i Hvile: Ankomsten til Pandarea.

3. dag i Hvile: Overfaldet på Mario Machiavellio.

20. dag i Hvile: Massakren på familien Machiavellio.

8. dag i Tø: Rollepersonerne fanges af Lucretia og stilles overfor et ultimatum.

I BEGYNDELSEN VAR DER TILBUDET

Eventyret indledes bedst i en havneby i det vestlige Ereb Altor eller omkring Kobberhavet. Hvis rollepersonerne befinder sig langt derfra, kan du altid flytte Pandarealia.

Uanset hvor rollepersonerne befinder sig, bliver de kontaktet af en pandarisk mand, en vis Luciano Morte. Morte er klædt i prægtige kømandsklæder, lang rød frakke og blå silkeagtige bukser. Han er lav og muskuløs med sort hår og brune øjne. Han stryger sig hele tiden over ansigtet når han taler (han er utilpas ved at være umaskeret).

“Jeg har et tilbud til jer. Et, for jer, inoget fordelagtigt tilbud,” siger Morte. Han taler med en kraftig pandarisk accent.

“Lad mig præsentere mig selv. Mit navn er Morte. Luciano Morte. Jeg repræsenterer huset DiMercio della Suvia fra den fremtrædende handelsnation Pandarealia. Min herre, Guillian DiMercio, er ramt af sabotage og chikane fra sine konkurrenter, huset Machiavellio della Tabrada. Hans lager er blevet brændt ned. Hans skibe er blevet antastet af pirater. Hans sendebud er blevet truet på livet. Ja, min herre frygter virkelig at hans virksomhed vil gå ned på grund af disse ugudelige og uretfærdige angreb fra hans fjender. Derfor har min herre sendt mig ud for at hyre dygtige mænd, som kan beskytte hans forretning og stoppe Machiavellio fra at fortsætte sin sabotage. Og straks som jeg steg i land, hørte jeg om jeres bedrifter og evner i den slags sager. Vil I modtage dette første beskedne forskud på 1000 guldmønter, blot som et lille bevis på min herres værdsættelse, for at følge med mig til Pandarea og hjælpe min stakkels herre i hans nød? En større belønning for jeres arbejde venter naturligvis der.”

Luciano snapper efter vejret. Hvis rollepersonerne accepterer, fortsætter han sin tale:

“Jeg har sørget for plads på den beskedne, men dog reelle båd Gloria Tachami, som ligger for anker i havnen. Ville det være muligt at rejse ved dagry? Udmærket. Så mødes vi der. Hun ligger

TIDSLINIE EFTER ARCI- VALSK TIDSREGNING

23. dag i Høsten: Rollepersonerne hyres af Luciano Morte.

længst ude på den vestlige mole. Hvis I vil undskyldte mig, mine herrer. Jeg har nogle yderligere ærinder i byen.”

Luciano bukker og skynder sig væk med lette skridt.

REJSEN OVER HAVET

Gloria Tachami er en lille, slidt båd, som ser påfaldende misligholdt ud. Hun er tredive meter lang og har tre master. Sømændene er i gang med at sætte sejl når rollepersonerne kommer. Et stiliseret mågehoved er tegnet på sejlet. Hun fører pandarisk flag og desuden et flag, prydet med et vildsvinehoved (klanen Suvarias flag).

Når rollepersonerne kommer ned til kajen, ser de besætningsmænd rulle tønder ombord og bære store baller over landgangen. Alle ser slappe og morgentrætte ud. Ingen af dem bærer masker. Pandarerne undlader at gøre det, når de befinder sig blandt barberer. Når rollepersonerne kommer ombord hilses de velkommen af kaptajnen Frederico, en lille, lyshåret mand med blå øjne. Han er klædt i blå silkebukser og en gul tunika. På hovedet har han en lille blå hue. Han kigger mistroisk på rollepersonerne og mumler, at don Morte ikke er kommet endnu. De bliver vist deres enkle kahytter med hængekøjer, hvor de kan lægge deres ting. Lige før afgang kommer Morte løbende langs kajen og hopper ombord. Han forklarer at hans forretninger trak ud.

Rejsen over havet tager ni dage. Vinden er ujævn og lunefuld. Rollepersonerne og Morte er de eneste passagerer ombord. Kaptajnen er fåmælt. De to styrmænd, Nicolai og Classius, vil helst ikke sige noget, og henviser til kaptajnen. Besætningen virker modløs og svarer om muligt på tiltale, men heller ikke mere. Maden består af røget kød og saltede fisk, som skylles ned med ildelugtende vin. Kun Luciano prøver at holde humøret oppe, ved at fortælle grovkornede historier fra sit hjemland. Alt er roligt og dødkedeligt indtil 7. dag. Da dukker et sejl op i horisonten.

SKIBET GLORIA TACHAMI

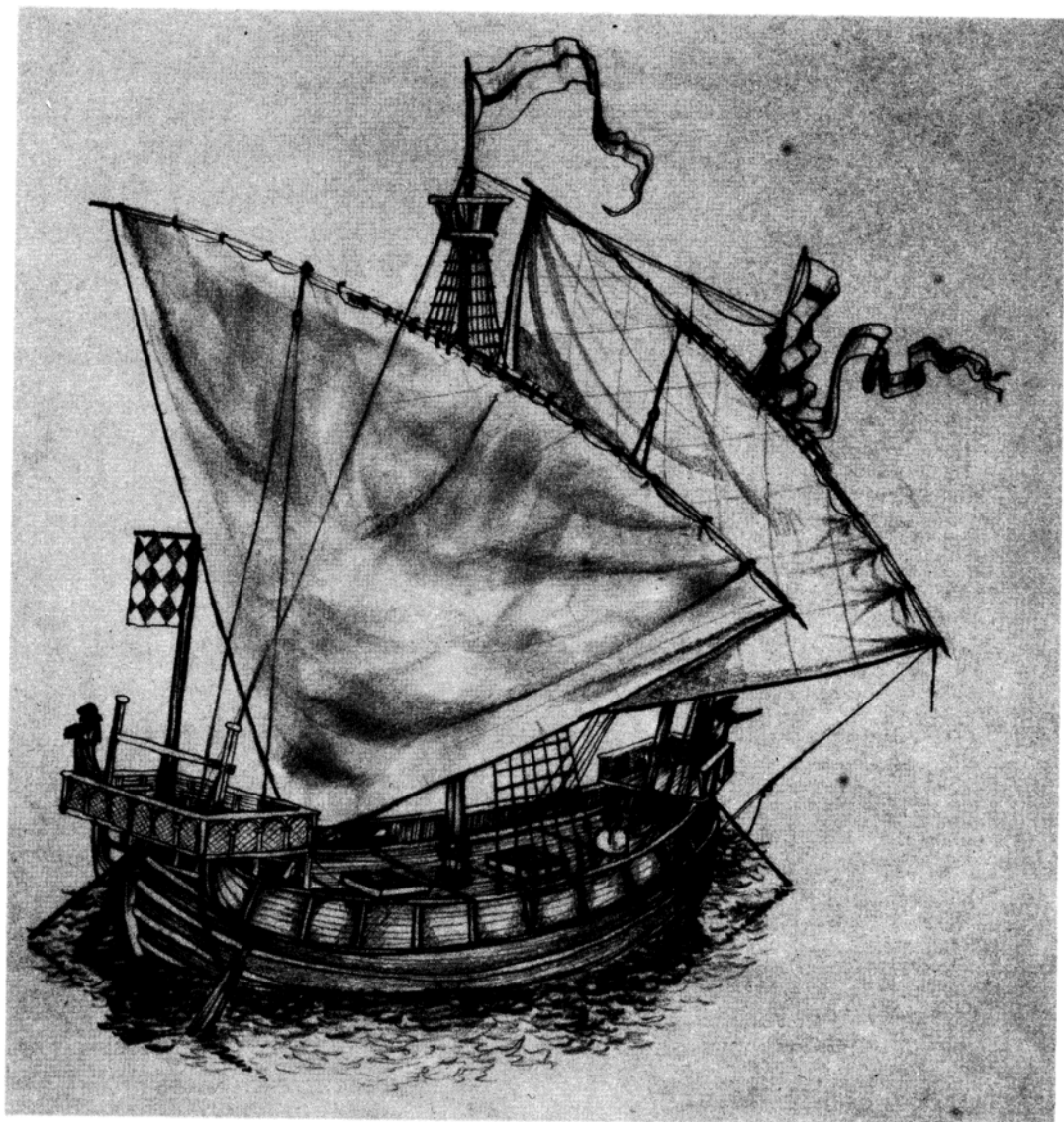
- 1. Salondæk:** Dette er det højeste udkigspunkt på skibet. Her står styrmanden ved roret og her befinder kaptajnen sig for det meste. Besætningen ser helst ikke at landkrabber bevæger sig op på dækket.
- 2. Halvdæk:** Et stykke under salondækket. Her kan passagerer stå ved rælingen og kigge ud over havet.
- 3. Dækket:** Det egentlige dæk med hovedmasten.
- 4. Lastlugen:** Når rollepersonerne kommer til

skibet er man i fuld gang med at hejse tønder og bomuldsballer ned gennem lastlugen. Under lugen er der et lastrum, der rummer 50 tønder.

- 5. Ankerspil:** Ankrene består af et basaltlod fastgjort i kraftige egetræsplanker.
- 6. Pumperne:** Skuden er ikke i bedste stand, så her står ofte et par besætningsmedlemmer og pumper løs.
- 7. Fordæk:** Ligger ligeså højt som salondækket. Det er et fortræffeligt udkigssted. Ind imellem står kaptajnen her og spejder ud over havet, når han ikke sidder i sin kahyt og pimper cognac. Når skibet går ud af havn eller navigerer blandt rev står en styrmand her og råber instruktioner.
- 8. Officersmesse:** Her serveres måltider og her kan passagererne sidde og spille kort, når de er blevet trætte af at kigge på havet. Der er tre faste borde med bænke. Luciano er en selskabelig person, der godt kan lide at sidde her og fundere verdenspolitik og feministisk teologi med rollepersonerne.
- 9. Styrmændenes kahyt:** To smalle køjer redt op med snavsede tæpper og to sømandskister, som indeholder lidt tobak, barberknive, mågemasker i kobber og nogle personlige ejendele.
- 10. Kaptajnens kahyt:** Den eneste kahyt, bortset fra suiten, som har nogen som helst standard. Kaptajnens køje er redt op med linned og der findes tilmed et lille bord. En god flaske cognac står skubbet ind under sengen. En mågemaske i kobber hænger på en krog. Logbogen opbevares her på bordet. Den er skrevet på pandarisk.
- 11. Passagerkahytter:** Rollepersonerne må dele fire kahytter med små køjer og enkle tæpper.
- 12. Suiten:** Her bor Luciano Morte under overfarten. Han har på en eller anden måde fået fremstillet noget sengelinned. Her er et spejl på væggen, fine paneler og skabe til at hænge fjorten sæt farvestrålende silkekostumer i. På en krog på væggen hænger en elegant vildsvinemaske i sølv. Her står også to bekvemme lænestole.
- 13. Førrådskammer:** Halvrådne rodfrugter, ferskvandsforsyning, tørrede fisk og tørrede citruskaller.
- 14. Mandskabsrum:** Her sover besætningen på seks mand i hængekøjer. På gulvet står seks små kister med besætningens beskedne ejendele. Her ligger deres mågemasker, barberknive og en smule skrå. Der stinker af billig rom og sved.

PIRATER!

En hurtig båd nærmer sig for fulde sejl. Da den kommer nærmere kan alle på skuden til deres rædsel se, at hun bærer piratflag. På dækket kan



man se onskabsfuldt grinende pirater svinge med deres krumnsabler og entrehager. Alle forsøg på at flygte mislykkes. Skuden er simpelthen for langsom. Den tidligere sløve besætning er nu nærmere paralyseret af skræk.

Piraterne border og en kamp starter. Blod og ild. Der er 25 pirater mod 8 besætningsmedlem-

mer på skuden. Højest sandsynligt vil rollepersonerne blive taget til fange (der er ingen kamp "til sidste blodsdråbe". Lad dem blive slået bevidstløse i værste fald). De ser Morte synke sammen ved masten, gennemboret af et sværd og med et udtryk af overordentlig overraskelse i ansigtet (han vidste at piraterne ville overfalde skibet.

Det indgik i DiMercios plan. Men han vidste naturligvis ikke, at han skulle dø i overfaldet, for at få det hele til at se mere naturligt ud.

“Ha ha! Der fik de svin. Machiavellio betaler os ekstra, når de ser hans hoved,” siger en pirat og kapper hovedet af Morte (det er selvfølgelig løgn. Piraterne er betalt af DiMercio. Overfaldet er bare et bluff for at narre rollepersonerne).

Piraterne bemander skuden. Rollepersonerne og de overlevende af besætningen bliver sat i en lille redningsbåd, som sættes til at drive på havet (piraterne dræber sjældent folk unødvendigt).

Deres ofre vil blot begynde at kæmpe til døden. En unødig komplikation som søøverne helst undgår.

PIRATSKIBET

Hvis det lykkes for rollepersonerne at nedkæmpe piraterne, kan de sejle ind i Pandareas havn i triumf med piratskibet som bytte. Chancen er naturligvis ikke så stor, men hvis rollepersonerne er dygtige og proppet med magiske døds våben kan det måske lade sig gøre. Piratskibet er derfor også beskrevet. Kampen udvikler sig måske også så rollepersonerne havner på piratskibet, hvor beskrivelsen også vil være nyttig.

Piraterne sejler i et 33 meter langt tremastet skib. Hun er klassisk tilrigget og har en ejendom-

melig galionsfigur med blækspruttehoved. Skibet tilhørte oprindeligt en trakorisk adelig og er overordentligt smukt. I stormastens top vjærer et dødningeflag. Folk, der kan læse oldtrakorisk, kan tyde navnet “Tiamats Øje” malet i forenden.

Piratkapitajnen kaldes Benoit den Lovløse og er en pandar, som pga. af indre stridigheder er blevet forvist af sin klan, Ovari. Han søgte derfor til Morëlvibanken, hvor han har skaffet sig en plads blandt søøverbefolkningen. Hans besætning er primært morëlvisk, selvom der er også findes andre folkeslag.

1. Salondæk: Her står en stor, behåret styrmand og den endnu større, endnu mere behårede kapitajn Benoit og griner med sine rådnede tænder. Begge er bevæbnede med krumsabler og bærer læderrustninger. Deres lange sorte hår blaftrer i vinden.

2. Halvdæk: Her står ti pirater med entrehager, krumsabler og stridsøkser og venter på at hale sit bytte ind.

3. Dækket: Trapper går op til halvdækket og ned til det nedre dæk. Ti pirater med entrehager og våben venter ved rælingen. I stormastens toper der en udkigspost: en tolvårig skibsknægt bevæbnet med en lang, takket kniv.

4. Lastluge: Fører ned til et lastrum på 70 tøn-

der.

5. Ankerspil

6. Pumperne

7. Fordækket: De tre yngste pirater, drenge i



fjortenårsalderen, venter her med krumsa-
bler og en entrehage.

8. **Messe for befalingsmændene:** Rummet domineres af to fastgjorte, smukt tilskårede borde med træindfatninger (et levn fra den oprindelige trakoriske ejer). Omkring dem står udskårne stole.
9. **Galleri:** Her mødes kaptajn Benoit og hans nærmeste mænd efter et togt, og her trakteres eventuelle højere gæster på skibet. På væggene er der paneler i en skinnende tropisk træsort. Galleriet lyses op af to kobberlamper på væggen formet som søanemoner. To døre går ud til selve galleriet, en balkon som løber langs med skibet på ydersiden. Langs væggene løber en fastgjort, læderbetrukket bænke. Midt i rummet står et bord i trakorisk sølveg med guldfatninger, som afbilleder Marduks kamp mod Tiamat. Folk, der har kendskab til trakorisk mytologi, kan undres over at Marduk synes at blive besejret af havmonsteret. Det er helt klart ikke den officielle udgave af myten. I et skab står sølvflasker med sivoisk vin, morølvisk rom og kardisk cognac.
10. **Kaptajnens kahyt:** En velpasset kahyt med en køje redt op med linned, et lille bord og et skab. I klædeskabet hænger et stort udvalg af farverige klæder i silke og fine stoffer. På væggene hænger kårder og sabler.
11. **Befalingsmændenes kahytter:** Hver kahyt rummer en køje fastgjort i væggen og et lille bord. Også her kan man se at skibet er af luksusklasse. Der er egepaneler på væggene, små, håndmedede kobberlamper og udskårne, fastgjorte borde.
12. **Forråds-kammer:** De sædvanlige beskjete-re, saltede fisk, tørrede fisk og tørrede citrusskaller. Tønder med ferskvand og forsvarlige mængder af strårom i små tønder.
13. **Kabys med messe for mandskabet:** Et par borde til kortspil og spisning er fastgjorte i gulvet midt i rummet. Omkring dem står løse baller og bænke. I loftet hænger en ejendommeligt lampe af krystal, formet som en blæksprutte, der vrider sig om sig selv. En trappe går ned til det nedre dæk.
14. **Mandskabsrum:** Her sover mandskabet i hængekøjer fra loftet. Langs væggene står mandskabets kister med deres personlige ejendele. Mange er påfaldende velbjærgede.
15. **Celle til vigtige fanger:** Her er fire fornemme, linnedbeklædte køjer og et lille bord med sølvindfatninger. Her opbevares vigtige fanger, der venter på at slægten skal købe dem fri for skønne, klingende sølvpenge. Cellen står tom nu.

Desuden er der et dæk under hoveddækket. Her opbevares som regel slaver, men lige nu er der et forråd af mad og ferskvand og udbytte fra tidligere togter. Der er 150 alen nidlandsk silke og en kiste med sjældne krydderier fra Krun.

PANDAREA

Rollepersonerne kan hurtigt tilrigge et sejl på redningsbåden. Det er i starten af efteråret og er heldigvis ikke så varmt. Indenfor to dage er de fremme i Pandarea, godt tørstige og vidende solbrændte. Når de nærmer sig land, tager besætningen masker frem og tager dem på. Rollepersonerne er pludselig omgivet af et underligt kabinet af havfuglemasker. Kaptajn Frederico skærer et stykke af den grove sejdug og laver nogle enkle tøjmasker til rollepersonerne. Han insisterer på at de tager dem på.

De mødes af en masse små fiskerbåde med delfinmaskerede fiskere, som hjælper den lille redningsbåd ind til havnen. På kajen kan de se sømænd i fuglemasker, som laster og lodser fra et fragtskib. Hist og her kan man se en købmand i farvestrålende silkeklæder og svøbende frakker, med juvelbesatte masker af guld. Rollepersonerne bliver lidt ilde til mode over ikke at møde nogen levende ansigter.

Kaptajn Frederico tilbyder at vise dem vejen til et værtshus. Han går ad en gade i købmandskvartererne og drejer ind i et lille stræde. Efter fem minutters gang kommer de til et værtshus. På skiltet ses en kat lege med en sild. De er kommet til værtshuset "Katten og Silden". Værtshusværtten bærer en vildsvinemaske af kobber og hilser dem hjerteligt velkommen. De får grillet fisk og vin, og salve på deres sår og forbrændinger. Det er allerede aften og de får nogle fine værelser i værtshuset.

SAN ÉA

Pandareas hovedstad er en typisk handelsby. Omkring byen ligger små haveopdyrkninger med frugttræer og grønsager, men der er intet egentligt landbrug. Kun en enkelt kreaturbesætning går og græsser i egetræsskovene.

Byen er primært bygget af træ. Husene er to etager høje. Beboelseshusene bygges i kvadrater rundt om en indbygget gård. Købmændene og håndværkerne har åbninger ud mod gaden fra deres huse, hvorfra de sælger deres varer. Husene er som regel enten blå eller rødbejsede. De rige handelshuse og visse mineejere og købmænd har stenhuse bygget af den sorte lavasten.

Ved den ydre havn mod nord ligger varehusene. De er to etager høje og bygget af træ. Hejseanordninger anvendes til at få varerne op i anden etage. Bagved de store handelshuses, mineejernes og købmændenes varehuse ligger nogle enklere lagerbygninger i en etage, hvor skibsbyggerne og håndværkerne opbevarer deres materialer.

Byens kerne er den indre havn, med sine tre bastante moler af basalt. De store købmænds boder og butikker vender ud imod havnen. Smalle overbyggede gyder leder ind mod købmandskvartererne,

hvor der ligger små butikker af enhver slags. Det hele minder om en arabisk medina. Hist og her ligger små åbne steder med servering. Her ligger de fleste af byens værtshuse. De er alle knyttet til en af købmandsklanerne og tager helst ikke imod gæster fra de andre klaner. Købmændenes og håndværkerens kvarterer deles af en åben vej omgivet af plataner. Her er mange små serveringer. Håndværkerens kvarter er i en eller to etager og er bygget helt i træ. De domineres af smede, som bearbejder øens eget kobber og sølv. Smede og storhåndværkere, som arbejder med basalt og skinnende lavaglas er også repræsenteret her. Mange laver kopier i lavaglas af de fantastiske statuetter, som febrakerne har efterladt sig hist og her på øerne. De eksporteres til fastlandet. Andre håndværkere, såsom krukkekemagere, sadelmagere og tøndemagere er selvfølgelig også repræsenteret.

Nord for købmandskvartererne har skibsbyggerne deres værksteder. De egentlige værfter ligger noget syd for byen, på vejen mod de sydlige miner. Både skibsbyggernes og mineejernes huse er store og med i hvert fald underetagen bygget af sten.

Sømandenes kvarterer er udelukkende beboelsesområder, hvor sømændenes familier bor. I udkant af byen har handelshusene bygget deres luksuriøse villaer og befæstede huse af sten, ofte delvist af importeret granit og marmor.

Længst mod syd bor fiskere og fattigfolk i et virvar af lave træhuse. Fattigdommen er tydelig og underernærede børn leger på de lerede gader mellem husene. Fattigfolkene har små rydninger i skoven syd for byen, hvor de dyrker grønsager og rodfrugter. På stranden ved fiskernes og fattigfolkens kvarter sælges fisk og grønsager på markedet tidligt hver morgen.

dens holdning, at han må være i 50-60 årsalderen. Han sætter sig ned på en stol og begynder at tale. Nu ser han mere afslappet ud, men han beholder masken på.

"I blev, hvis jeg har forstået det rigtigt, ansat af mit sendebud, Luciano Morte. Hvad er der sket med ham? Hvad er der sket med skibet?"

Når rollepersonerne fortæller, hvad der er sket, tager han sig til hovedet i en teatralisk gestus og siger:

"Jeg er knust. Luciano var som en søn for mig. Disse mine fjender. De er som havets hajer. Umættelige. Står I fast ved jeres tilbud? Vil I hjælpe mig med at nedkæmpe huset DiMercios fjender?"

Hvis rollepersonerne fortsat er villige til at arbejde for ham, fortsætter han.

"Vi har forsøgt med vagter. Vi har forsøgt med forhandlinger. Men ingenting hjælper. En hel sending bomuld fra Zorakin brændte op med mit varehus for et par uger siden. Pirater har overfaldet mit skib. Ja, de har ikke engang undladt at true min familie på livet. I må forstå, at jeg er en desperat mand. Der er kun tilbage, hvad ingen af mine mænd kan gøre. Derfor har jeg sat mit lid til jer. I er ikke pandarer, så jer vil de ikke mistænke. I skal infiltrere Machiavellio og finde ud af deres forsvar, og hvad de påtænker at gøre. Jeg har en plan. Vi skal sætte deres hus i taknemmelighedsskyld til jer. Jeg kan ordne et attentat mod Mario Machiavellio, sønnen i huset. Ved et tilfælde kommer I forbi og redder lige nøjagtigt hans liv. Attentatmændene er selvfølgelig ansat af mig og vil hverken skade jer eller Mario. I mænger jer ind i huset og finder ud af, hvad I kan. Jeg vil have informationer om hvad de planlægger, hvordan deres vagtordning ser ud, om der er nogen magisk beskyttelse af huset, alt hvad I kan komme i tanke om. I kan rapportere til Giorgio, værtshusværten her.

Jeg har planlagt overfaldet til i morgen aften. Om aftenen går Mario altid ned til Den Glade Trane for at få et glas vin med sine venner. Igår også derhen. Han er høj og har en ulvemaske af sølv med grønne øjne. I kan kende ham på et rødt modermærke over højre hånd, her. Dernæst følger I efter ham når han går hjem. På vejen mellem Tranen og Machiavellios hus kommer mine attentatmænd. Når de angriber ham, lader I som om I kom forbi ved et tilfælde og redder ham. Lad ham bare få lidt stryg først, så det virker mere ægte.

Så siger vi det. Jeg er taknemmelig over at jeg kan stole på jer. Farvel."

Guillano DiMercio takker dem endnu en gang og går sin vej med livvagterne efter sig.

KORTET OVER SAN ÉA

1. Katten og Silden.
2. Den Glade Trane.
3. Pladsen hvor Mario bliver overfaldet.
4. Machiavellios hus.
5. DiMercios hus.
6. DiMercios lagerbygning.

GULLANO DIMERCIO

Midt om natten banker det på rollepersonernes dør i værtshuset. En mand i mørke silkeklæder med en smukt ornamenteret vildsvinemaske af guld for ansigtet kommer ind af døren. Over masken skimtes et fyldigt hvidt hår. Bag ham står fire mænd i læderrustninger med ulvemaske af kobber for ansigtet.

"Tillad mig at præsentere mig selv. Jeg er Guillano DiMercio della Suvaria, overhoved for huset DiMercio."

Han bukker let. Vagterne lukker døren, men bliver selv udenfor. Rollepersonerne kan se på man-

OVERFALDET

Den Glade Trane er et værtshus, som helt domineres af Tabradaer og unge ulvemænd. Stemningen er høj. De fleste taler pandarisk og rollepersonerne forstår ingenting. Værtshusværten er en stor Tabrada med

et vældigt skæg, som kan skimtes bag masken. Man drikker den simple nationale bryg etriss, som laves af en gæret rodfrugt. Folk, der har lidt flere penge, bestiller importeret honningvin fra Melukha.

Det er slet ikke så let, som DiMercio påstod, at genkende Mario Machiavellio. Men når der er lidt færre gæster, kan rollepersonerne udskille en ung mand med et rødt modermærke på hånden og en ulvemasker af sølv. Han står i en flok af unge mænd i ulvemasker og snakker med store armbevægelser. Det når at blive nogen timer over midnat før han forlader Tranen og vakler mod handelskvartererne på ustadige ben. Da han går gennem mineejerkvartererne, for tiden en stille og rolig del af byen, sker overfaldet. Fire store bøller med hundemasker kaster sig over ham og begynder at slå ham. Når rollepersonerne kommer til undsætning, flygter "morderne" i vild panik.

FAMILIEN MACHIAVELLIO

De næste par uger falder rollepersonerne ind i huset Machiavellio. De lærer alle i huset at kende, fra de søde tjenestepiger til det strenge forældrepar. De finder ud af vagtposter og magiske beskyttelser, men de kan ikke finde nogle direkte planer på angreb mod DiMercio. Hvis de spørger Machiavellio om DiMercio, buser han ud med eder og forbandelser om, hvad man burde gøre ved Suvarier i almindelighed, og særligt med DiMercio (det er enhver pandars normale reaktion, når en fjendtlig klan kommer på tale).

Huset Machiavellio har i et par hundrede år haft med handel i den store skala at gøre. Allerede for 128 år siden tog Nicolos tipoldefar på sin første rejse til Melukha. Familien har siden da hørt til de største leverandører af melukhisk honningvin og af de tropiske muslinger, som også importeres fra Melukha. Nicolo har foretaget mellem 10 og 20 rejser til øen, hvor han først og fremmest har kontakt med en lille by på nordkysten. Nu håber han at Mario skal overtage forretningen. Ifølge planerne skal Mario føre sin første rejse til Melukha med familiens skude "Ariane" til foråret. Han ser meget frem til det.

Nicolo haren hel del kontroverser med Lucretia omkring hendes kærlighedsaffærer, som i den sidste tid især har omfattet en yngling fra klanen Ovari, som i lang tid har været konkurrent til Machiavellio og Tabrada. Der går tit lange perioder, hvor far og datter undgår hinanden og ikke udveksler et ord. Maria og Mario har gjort mislykkede forsøg på at mægle i konflikten.

Vagterne er også Tabradaer, unge ulvemænd, som gør vagttjeneste inden de selv så småt skal til at giftes og skabe deres egen husholdning. De er ofte ude at bumle med Mario eller med Sonia og Lyra.

Rollepersonerne opdager hurtigt at den unge generation overhovedet ikke holdes i stramme tøjler. Nicolo og Maria er ofte nostalgiske over kærlighedshistorier, slagsmål og eventyr fra før de giftede sig. De brummer en gang imellem over deres børns levevis, men forsøger egentlig ikke at gøre noget ved den.

Maria er næsten altid hjemme og administrerer husholdningen. Familien får ofte besøg af beslægtede familier, med storslåede middage, der afholdes i riddersalen. I sådanne tilfælde hyres musikanter og gøglere til at underholde. Det er ofte ved disse sammenkomster at økonomiske overenskomster indgås og aftaler mellem familierne afsluttes.

Rollepersonerne kan bevæge sig frit i huset. Indenfor et par uger kan de aflægge rapport om huset Machiavellios forsvaret til værtshusværten på "Katten og Silden".

EN SVIGTET TILLID

Rollepersonerne takkes af Mario, der siger, at de må følge med ham hjem, så hans far kan takke dem. De følger med ham hjem til huset Machiavellio. Så snart de kommer ind i huset, tager Mario sin maske af og beder dem følge med. De går op ovenpå til hans fars arbejdsværelse. Faderen, Nicolo Machiavellio, bliver først rystet, når fremmede kommer ind i hans værelse og ser ham umaskeret. Han er i 50-årsalderen, lille og buttet med hvidt skæg og skaldet isse. Men Mario forklarer på forståeligt pandarisk hvordan de fremmede har reddet ham, og Nicolo lyser snart op.

"Det er ikke hver dag man møder folk, som er parat til at risikere livet for en de ikke kender. Hjerteligt tak. Hvem ved, hvad der kunne være sket, hvis I ikke var kommet forbi? I kan naturligvis tilbringe natten her og nyde vor gæstfrihed. Nej, nej. Ingen udenomssnak. Mario. Bed Sonia klargøre gæsteværelserne. Nu skal I få en bid mad. Tag dem med ned i køkkenet, Mario. Endnu en gang tak."

Næste morgen spiser de frokost med familien i spisesalen. De præsenteres for Marios mor, Maria og hans søster Lucretia og for familiens blinde alkymist, Targan. Alle er glade og venlige. De spørger rollepersonerne om deres ærinde i Pandarea og godtager blankt enhver forklaring (pandarer er så vant til ærlighed indenfor familien, at de ikke ville fatte at nogen kunne lyve ved deres middagsbord). Maria siger:

"Men hvis I ikke har nogen presserende ærinde, kan I vel blive her et par dage? Jeg blev faktisk urolig over hvad der skete med Mario i går aftes. I ville måske fungere som livvagter for Mario og Lucretia?"

"En udmærket ide," siger Nicolo. Hvis rollepersonerne tager imod tilbuddet, bliver værtsparret meget glade. Nicolo tilbyder at lade en kobbersmed, som familien har kontakt med, lave nogle mere repræsentable fremmedmasker i kobber til rollepersonerne.

HUSET MACHIAVELLIO

Huset ligger i købmandskvartererne, i delen nærmest havnen, som er beboet af klanen, Tabrada. En vældig kobberport fører ud mod den smalle gade udenfor. Ingen vinduer vender ud mod gaden.

- 1. Idergård:** Her tilbringer familien en stor del af sommeren. Midt i gården er et lille springvand i en dam med guldfisk. Omkring det er der figentræer og kirsebær, blomsterbede og forskellige buske. Små stenbænke står ude i det grønne. Fra gården går der trapper op til svalegangen, som løber rundt om hele i huset. Ved væggene står der flere stenbænke.
- 2. Spisesal:** Her samles familien ved alle måltider. Et kæmpe spisebord af egetræ dominerer rummet. Fra loftet hænger en lysekrona af krystal. På væggene hænger malerier af store mænd i Machiavellio-slægten. I det nordvestlige hjørne er der en lille hemmelig dør bag egetræspanelet. Den fører ind til trappehuset.
- 3. Linnedopbevaring**
- 4. Opbevaring af porcelæn og bestik**
- 5. Tjenestepigerens værelse:** To senge og et lille bord. Her sover tjenestepigerne, Lyra og Sonia.
- 6. Køkkenet:** Stort gammeldags køkken med åbent ildsted og en enorm ovn. Her arbejder kokekone, Hepatia og køkkendrenge, Luigi. En trappe fører ned til mad- og vinkælderen. Hepatia bor med sine børn i et tilstødende hus. Hun forlader huset om aftenen.
- 7. Mandskabsrum:** Et groft tilhugget bord. Seks senge og skabe til ejendele. Her bor Machiavellios vagtstyrke på seks mand. De er unge ulvemænd fra klanen Tabrada, som udfører deres krigstjeneste som vagter. Nogle af dem plejer altid at være ude på vagttjeneste på et handelsfartøj. Mens rollepersonerne bor der, er tre af dem hjemme: Adolfo, Metidio og Santos. Køkkendrenge, Luigi sover også her.
- 8. Kloset:** En åbning ud mod gyden bagved gør at latrintønderne kan hentes direkte af latrinrenterens. Åbningen vogtes af en magisk beskyttelsesbesværgelse, men det er alligevel her DiMercios mænd kommer ind for at slagte familien.
- 9. Gæsteværelse:** En seng, et bord og et lille skab. Rent og nydeligt.
- 10/11. Som ovenstående**
- 12. Bibliotek:** Nicolò og hans forfædre har i mange generationer været interesserede i at samle bøger. Her står enestående eksemplarer på flere uddøde sprog, blandt andet oldcadisk. Væggene i rummet er dækket af boghylder. Et åbent ildsted opvarmer rummet og midt på gulvet står tre læsepulte. En hemme-

lig dør i panelet mod nord fører ind til trappehuset.

- 13/14. Trappehus:** En bred stentrappe med gelænder af eg. På væggene i trappehuset hænger dyremasker fra familien Machiavellios historie.
- 15. Fruens værelse:** Maria Machiavellios værelse. Bred seng. Bord og skab.
- 16. Lucretias værelse:** Seng. Bord. Skab.
- 17. Marios værelse**
- 18. Riddersalen:** Husets festsal. På væggene hænger familiens mest mindeværdige dyremasker. Lige overfor døren står husfaderens højeste, en tilskåret stol i træ smykket med dyrebilleder. Her er to solide egetræsborde med langbænke og to ildsteder.
- 19. Nicolos arbejdsværelse:** Skabe til bøger og dokumenter og et stort skrivebord af massivt træ. Herfra tager Nicolò sig af sin handelsaffærer, som er gået utroligt godt her på det sidste.
- 20. Magikeren Targans værelse:** Nicolos gamle ven og tjener, Targan, laver alle slags alkymistiske og magiske eksperimenter her. Rummet er fyldt med udstoppede krokodiller, pulveriserede tudser, dragetænder og tørrede urter af enhver tænkelig og utænkelig slags.
- 21. Herrens værelse:** Nicolos soveværelse med seng, bord og skab.

HUSET MACHIAVELLIOS FORSVAR

Rollepersonerne finder hurtigt ud af, at familien Machiavellio har et meget effektivt forsvar mod overfald. Der bruges både vagter og magiske beskyttelser.

VAGTERNE

Hvad gælder vagter, så er der seks stykker indenfor husholdningen. Samtlige er erfarne og veltrænede i kampkunster. Tre af dem er altid i tjeneste døgnet rundt. En af dem er fast placeret, og står tavs og opmærksom i svalegangen overfor trappehuset (nr. 14). De to andre vagter patruljerer sammen. Deres runde starter nede i haven på plan et og fortsætter siden rundt på plan et og to.

Hver runde tager cirka en halv time (de er meget forsigtige og opmærksomme). Vagterne, der er på runde, passerer den faste vagt en gang hver runde. Runden går hver anden time. Hver sjette time er der vagtafløsning. Afløserne marcherer fra rum 7 op til den faste vagt, der rapporterer og afløsningen finder sted.

MAGI

Husets egen magiker, Targan har lagt en specielt, af ham selv konstrueret, version af besværgelsen **BESKYTTELSE** på fire strategiske punkter rundt om i huset. Alle i husholdningen kender til koden "Tarbis ed" (besværgelsen er kun aktiv om natten).

Folk, der passerer gennem et beskyttet område, rammes af et fjerdegrads **LYN** og en fjerdegrads **ANTIMAGI**. De sten, som kræves for at placere besværgelsen, er muret ned i gulvet (se regelbogen).

- Hovedindgangen, mellem rum 6 og 7, er dækket af en **BESKYTTELSE**.
- En anden er placeret i trappehuset, rum 13 og 14.
- En beskyttelse af rum 8.
- Den sidste er placeret så den beskytter dørene til rum 19 og 20.

Skulle nogen af disse besværgelser blive udløst, bliver Targan advaret af dette.

EN NATLIG MASSAKRE

Efter et par uger, når DiMercio mener de har de oplysninger som er nødvendige, viser de deres sande ansigt. En nat uden måne overfalder de huset Machiavellio. Eftersom de velvillige rollepersoner har forsynet dem med alt de ved, bliver det en ren massakre. **ALLE** i huset Machiavellio bliver slået ihjel, tjenestefolk, vagter, børn, gamle.

Rollepersonerne bliver vækket af kvalte skrig og løbende trin. Da de kommer ud af deres rum, møder de et frygteligt syn. I haven udenfor deres rum ligger Sonia og Lyra ned sablede og fyldt med blod. Der er stadig en kamp igang i mandskabsrummet, men den er overstået før rollepersonerne når at komme frem. Køkkendrengen slæbes skrigende ud fra mandskabsrummet, men bliver tavst da hans hals skæres over. Der er blod overalt.



Rollepersonerne bliver hurtigt omringet af sortklædte mænd i glatte kobbermasker bevæbnede med sværd. Rollepersonernes liv bliver sparet. Ude i haven ser de en mørk skikkelse med en velkendt vildsvinemaske, som venter på dem. Det er Guillano DiMercio. Han ler bagved masken, da rollepersonerne bliver slæbt hen til ham.

“Tåber. Stol aldrig på en DiMercio,” siger han. Han vender sig om til vagterne:

“Slip dem fri. De skal være vores synde-bukke. Men tag deres våben og rustninger, penge og masker fra dem.”

Han vender sig igen til rollepersonerne.

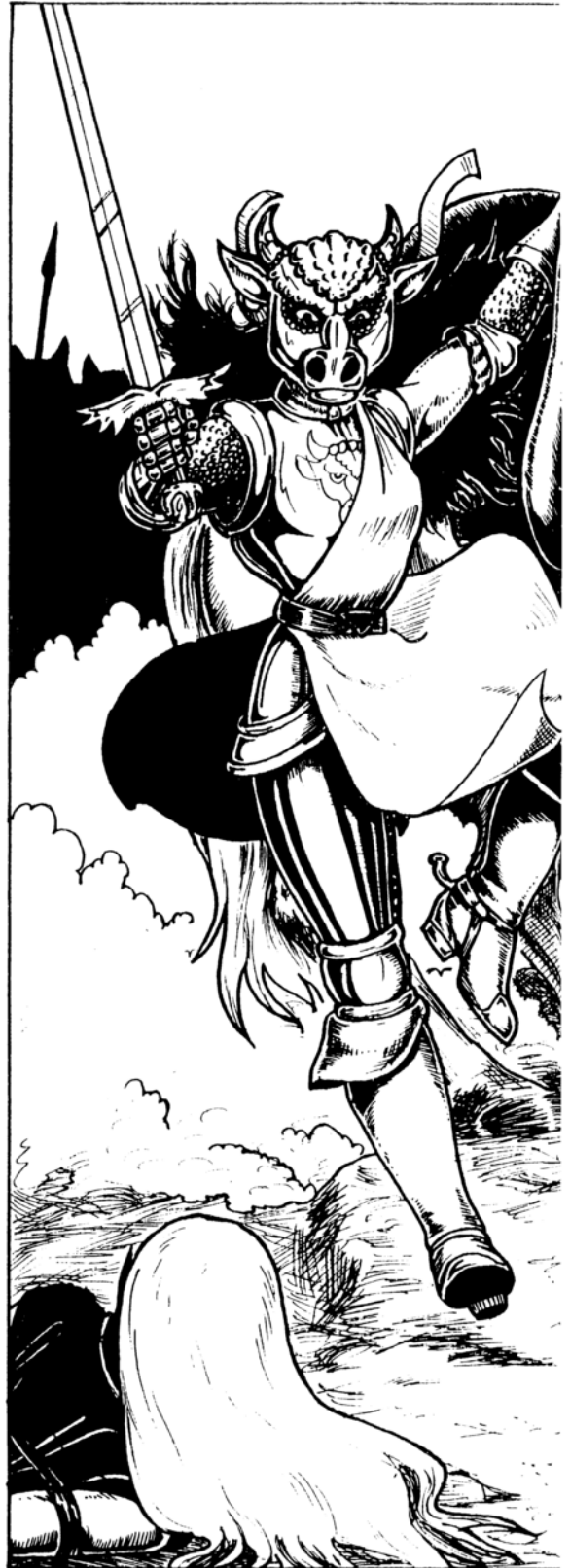
“I morgen tidlig vil indtil flere pålidelige vidner kunne udpege jer som de skyldige i massakren. I gør klogt i at flygte hvis I vil leve. Se så. Slip dem nu.” Rollepersonerne bør nok følge hans råd. Guillano DiMercios isnende latter forfølger dem, da de forlader huset.

PÅ FLUGT

I ly af mørket flygter rollepersonerne ud af San Éa. Hele havnen er veloplyst og bevogtes af DiMercios mænd. Rollepersonerne kan flygte op i bjergene og ind i de knudrede skove på bjergsiderne. De må trænge sig frem gennem en jungleagtig undervegetation. Der er ingen menneskestier i skoven, så snart man kommer et par kilometer væk fra byen — kun dyrestier, som går ned til vandhul og forsvinder ind i ingenting. Det er mørkt og fuglene skrider uheldsvangert i skoven. En let efterårsregn begynder at falde når rollepersonerne kommer ud i skoven.

Om morgenen begynder jagten på dem. Huset Machiavellio var meget vellidt. Det tilhørte klanen Tabrada, som er øens mægtigste og ikke ustraffet lader nogen udrydde deres egne familier. En så omfattende massakre falder udenfor de normale småangreb og intriger, som er dagligdag i Pandarealia. Alle opfatter gerningen som grusom, noget som kun kan have været udført af blodtørstige udlændinge. Rollepersonerne hører glammende hunde og råb fra klapjagten gennem skoven, men tærrenet er for tæt bevokset og det er næsten umuligt at finde folk, som ikke ønsker at blive fundet. De kan ligge i skjul. Efter et par dage forsvinder forfølgerne. Det er begyndende efterår, og det er ikke længere så varmt om natten. Rollepersonerne har ikke rigtigt udstyret til en vildmarksudflugt. De kan snart finde en grotte på Apradanernes sydlige del, hvor de kan søge ly.

Vinteren kommer med iskold regn og biden-de vind. Det er ikke svært at overleve i Pandareas bjerge. Der findes vildsvin og småvildt, fugle og alle mulige slags rodfrugter og frugttræer. Hvis rollepersonerne er nybegyndere i vildmarksliv, kan de støde på nogle fra øens urbefolkning. De er glade over, at en pandarisk familie er blevet





udryddet, ligegyldigt hvor flink og vellidt den var. de er eksperter i at overleve i skovene på øen.

Rollepersonerne kan naturligvis forsøge at stjæle en båd, men der er langt til fastlandet, og hvis de ikke er dygtige sejlere, vil de drive tilbage til Pandarea og strande på øens klippefyldte strande. Hvis de forsøger at snige sig ombord på et handelsskib, vil de blive opdaget og næsten fanget. Kort sagt — se til at de bliver på øen, og bliver fanget.

EN GÆST FRA SVUNDNE TIDER

Op til foråret opdages de jagede rollepersoner af deres forfølgere. De finder sig pludseligt omringet af bistre soldater i ulvehjelme. De trænges ud mod en af de stejle klipper, som falder brat ned mod havet. At springe ville betyde døden. Soldaterne kommer ind imod dem fra alle sider. Der er en 35 stykker. Rollepersonerne er chanceløse. Da de står trængt helt ud på den yderste klippekraant med det piskende hav under sig træder en lille kvinde med en tyremaske af sølv for ansigtet frem. Hun halter let. Da hun begynder at tale, kan de kende Lucretia Machiavellios stemme igen.

“I troede at alle var døde. At ingen ville være tilbage til at forfølge jer. Klanen glemmer måske med tiden. Men jeg har aldrig glemt jer. I skal afsløre jeres medsammensvorne, stilles for en domstol og henrettes. Før dem ned til byen.”

Stemmen dirrer af had. Hun vender sig om og går. Rollepersonerne bliver lænket og føres ned ad bjerget til byen af hårdhændede soldater. De føres til Machiavellios gamle hus, hvor Lucretia stadig bor, alene. Hun har valgt at iklæde sig rollen som den eneste overlevende af sin familie, fremfor at gifte sig ind i en anden klan. En kvinde kan gøre dette, hvis hendes familie udslettes. Det giver hende ret til at hævne sin families død (rollepersonerne kender nok ikke til de familieretslige detaljer, men de er sikkert også ligeglade).

De føres op til riddersalen, hvor flere mænd og kvinder i tyre- og ulvemasker er samlet. De tilhører de familier fra Tabradaklanan, som stod nærmest Machiavellio. Rollepersonerne indser pludselig hvor nøgne de føler sig i deres sønderrevne klæder og uden masker i denne forsamling af sirlige masker og dyrebare silkeklæder, som alle stirrer på dem. Midt i salen, på Nicolo Machiavellios gamle højeste, sidder Lucretia i sin sølvmaske med et sværd på knæene. Hun rejser sig, da rollepersonerne føres frem.

“I har vist jer at være løgnere og mordere. Jeres svorne ord har ingen værdi. I skal tale gennem Sandhedens Sværd og afsløre hvem, der har været jeres arbejdsgivere og medsammensvorne.”

Hun trækker sværdet og rollepersonerne føler en enorm trang til at sige sandheden. De indser instinktivt at de ikke vil overleve løgnagtige ord (sværdet hugger hovedet af alle som ikke taler sandt). Da de afslører tingenes tilstand, starter en overrasket mumlen i salen. Lucretia sænker sværdet.

“DiMercio! Éa! Må hajerne flænse Guillanos kød. Men det frasiger ikke jeres skyld. I var, omend uvidende, hans medsammensvorne. Hvis I soner skylden, slipper I for at dø. Knus huset DiMercio, som I knuste huset Machiavellio. Hvis der er en eneste levende DiMercio på Pandarea om tre måneder, vil I dø for hajerne. Hvis ikke vil I gå fri og kan rejse. Vælg dette eller døden.”

Hvis rollepersonerne vælger at knuse DiMercio, må de sværge ved Sandhedens Sværd, som ikke godtager løgnere.

“Giv dem våben og før dem ud,” siger Lucretia dernæst.

De føres ud af huset. Ulvekriegerne fører dem til familiens våbenkammer, beliggende i et hus i yderkanten af købmandsdistriktet. Huset er bevogtet af ti mand i ulvemasker. Rollepersonerne føres ind og en mand med en grov stemme forklarer, at de kan tage hver en rustning, hjelm og skjold og to våben hver. Her er alle typer rustninger fra regelbogen. Derefter jages de væk.

“Gør hvad I skal og kom ikke tilbage,” råber ulvemanden efter dem.

til sidste mand, samtidig med at DiMercio etablerede sig som handelshus. Huset er meget usædvanligt efter pandarisk målestok. Det er betydeligt stærkere befæstet end normalt. DiFabra havde utroligt mange fjender, selv for en pandarisk familie at være. DiMercio har forbedret befæstningen ved at opkøbe nogle af de omkringliggende huse og bygge en ringmur med gård indeni. Han forklarer det med, at han behøver mere plads til sine tjenestefolk, nu hvor forretningerne går så godt.

1. Ringmur i lavasten — 6,5 meter høj: Her går to mand altid vagt.

2. Gruslagt borggård med brønd i det ene hjørne: Trapper går op til gangen indenfor muren.

3. Hall: På væggene hænger enkelte våben, udelukkende til pynt. Huset giver et koldt og ugæstfrit indtryk.

4a. Vagternes rum: Køjesenge til seks mand i hvert rum. Et groft tilskåret bord og et ildsted. Seks vagter sover i 4a. Ingen af vagterne er klankrigere eller pandarer. Alle bærer de fremmedes glatte kobbermasker (ingen klankrigere vil tage tjeneste hos den ilde sete DiMercio).

4b. Tjenernes rum: Oprindeligt også et vagtrum med et lignende bord og samme senge som i 4a. Men nu bor her to tjenestedrenge og en gammel kvinde.

5. Køkken: Gammeldags køkken med åbent ildsted og ovn. Her arbejder en gammel febrakmand som kok. Han taler intet forståeligt sprog og bryder sig hverken om rollepersonerne eller nogen andre. En stige går ned til en primitiv mad- og vinkælder.

6. Spisesal: Et stort bord med bænke fylder salen.

7. Trappe

8. Hall med skydeskår ud mod byen

9. Arbejdsværelse: Herfra udfører Guillano DiMercio normalt sine forretninger. Men han er kun i huset ved nattetid. Om dagen er han på kontoret i havnelageret eller ude i byen. Søndagsnætterne er han ved lagerhuset og overser leverancer fra Broderskabet. I rummet findes to enorme bogskabe og et skrivebord. Under en brevpresse af lavaglas formet som et kranium, ligger et bundt breve. Det er Guillanos korrespondance med El'Ramish (se Bilag A). Hvis rollepersonerne får fat i don Guillano er det let at få ham til at tale. Det er bare at true ham. Så vil han fortælle, at han har taget pandarer til fange og solgt dem som slaver til et samfund på Vulkanøen i Tågehavet, som kalder sig Broderskabet. “En slags østerlændinge. De tilhører en af de der underlige religioner, som de har derovre. Jeg bryder mig ikke om dem. Men de betaler godt,” fortæller don Guillano. Han indrømmer også, at han har importeret forbudte alkymistiske substanser og eksporteret det videre gennem

EN NY CHANCE

Rollepersonerne vil ikke blive antastet af folk, som tror de har myrdet Machiavellio. Det er en sag mellem dem og Lucretia. Derimod kan de komme ud for DiMercios håndlangere, hvis han finder ud af at de er tilbage i byen. De gør klogt i at holde lav profil og holde sig til Tabradas værtshuse, f.eks. Den Glade Trane. At begive sig til Katten er at udfordre skæbnen. Det bør rollepersonerne indse.

Ved at spørge hvem som helst, kan de snart finde ud af enkle oplysninger om DiMercio:

- De har et hus i byen og et varehus i den ydre havn.
- De etablerede sig som købmandsslægt for halvandet år siden. Tidligere var de en meget ukendt familie indenfor Suvaria-klanen.
- Alt og alle afskyr dem. Selv andre folk indenfor Suvaria-klanen.
- Cirka 130 personer er forsvundet sporløst fra byen siden DiMercio etablerede sig.

HUSET DIMERCIO

En befæstet villa i udkanten af købmandskvartierne. Tilhørte oprindeligt familien DiFabra, som blev ramt af en mystisk feber, der udryddede dem

Broderskabet, deriblandt ekstrakter som elverøjne og dværgetestikler, som det normalt anses for amoralsk at handle med.

- 10. Esperos soveværelse:** En seng og en kiste. Her sover Guillanos søn, Espero, men han er også væk, når rollepersonerne kommer. Han er på rejse i Zorakin. Hvis rollepersonerne dræber hans far, vil han sværge blodhævn og jage dem over hele verden i årevis. Han har et stort handelsskib med sig i Zorakin og gode finansielle ressourcer til at igangsætte en klapjagt på rollepersonerne.
- 11. Guillanos soveværelse:** Her er en seng og en enkel klædekiste. Hvis rollepersonerne roder i kisten, finder de flere slags klæder og flere masker! Her ligger pralende tyremasker, ved siden af enkle grisemasker og oddermasker (Guillano anvender dem når han vil gå ubemærket rundt i byen). På væggen hænger et rigt udsmykket tohåndssværd. Det er tilegnet Den Glemte Gud og er et helligt sværd (se Magiske Genstande i slutningen af eventyret).
- 12. Bibliotek:** Et oprindeligt fint bibliotek i for tiden alvorligt forfald. Støvet ligger tykt på gulvet. Ingen har åbenbart været her i årevis.

LAGERBYGNINGEN

Et normalt lagerhus, som sædvanligt bevogtet af sløve vagter. Søndag nat femdobles vagtstyrken og alle er meget mere på tærerne. Det opdager rollepersonerne kun, hvis de holder øje med varhuset om natten.

1. Lagerlokale med tøjballer og vintønder:

Hvis nogen begynder at skære i ballerne, finder de ud af, at flere af dem indeholder små tønder med ildelugtende, tyktflydende væsker og små skindposer med unæveligt pulver i. Det er alkymistiske og magiske essenser, som er toldpligtige, men som smugles af Di-Mercio. Normale nætter sidder to sløve hundemænd herinde og spiller terning. Om søndagen patruljerer ti spændte vagter.

2. Afsats: En trappe fører op til en afsats som løber rundt i hele lageret fem meter oppe. Nogle af tagvinduerne fører, via tagbjælker, ned til afsatsen.

3. Kontor: Om dagen sidder en lille skriverkarl her i den enklest tænkbare svinemaske og sørger for bogføringerne. En ældre notarius overvåger hans arbejde.



- 4. Hovedkontor:** Her modtager DiMercio sine forretningsforbindelser. Et stort skrivebord fylder op i rummet. På væggene hænger (forfalskede) malerier af fremstående DiMercioer. I nogle indbundne bøger i et aflåst skab opbevares bogføringen. Læse- og regnekyndige rollepersoner indser med lidt besvær at der er noget skummelt her. DiMercio sælger otte gange så meget som han køber. Især en post med salg af "salte sild" er uhørt stor (det er dækket for slavehandelen. En anden skummel post er "spiseolie" (alkymistiske essenser).
- 5. Kassehvelvingen:** Indeholder 10.000 i rent guld og en kontrakt, hvor DiMercio forpligter sig til at levere visse mængder "salte sild" og "spiseolier" til noget som kaldes Broderskabet. Kontrakten er underskrevet af DiMercio og El'Ramish.

DET FLYVENDE SKIB

Søndag nat, lige efter midnat, glider et stort galejlignende skib med underlige "vinger" ned fra skyerne mod varehuset. Det lægger til ved kajen og begynder at laste. Rollepersonerne lægger mærke til, at besætningen består af lave mænd eller kvinder klædt i lange blåsorte klæder og med mørke hovedklæder og slør. Det er medlemmer af Broderskabet, som er kommet for at hente handelsvarer fra DiMercio. De bliver nærmere beskrevet i slutningen af eventyret. Ombord på skibet er der fire mestre og tyve små brødre og søstre.

Slaver føres ombord og et kontrolleret kaos bryder ud. Hvis rollepersonerne vil, har de mulighed for at snige sig ombord. Hvis de bare ønsker at lytte, kan de høre folk snakke om "Tågehavet" og "Vulkanøen".

Hvis rollepersonerne sniger sig ombord, må de finde et sted at gemme sig. De bedste steder er forråds-kammeret eller ved styremekanismen. Gør det så spændende som muligt. Lad rollepersonerne næsten blive opdaget. Folk kommer og går næsten lige hen til dem, men så i sidste øjeblik råber en eller anden efter dem et andet sted fra. Lad dem være spændte under hele flyrejsen.

Så snart lasten er klar, letter skibet anker og glider op imod skyerne igen. Besætningen holder sig på dæk under hele rejsen, så rollepersonerne har ikke svært ved at holde sig gemt, hvis de har sneget sig ombord. Skibet sejler lidt under et par timer, inden det ankommer til sin destination, Vulkanøen i Tågehavet (se senere).

Hvor rollepersonerne end gemmer sig, vil de kunne finde nogle ekstra sæt mørke kjortler, som de kan iklæde sig, for ikke umiddelbart at blive genkendt af Broderskabet.

Skibet er et flyvefartøj, som oprindeligt blev bygget af en ikkemenneskelig race, som havde deres base på Vulkanøen. Det er denne base Broderskabet (se senere) har fundet og lagt beslag på. I basen er der fire flyvende skibe, som Broderskabet flittigt begyndte at udnytte til sine egne formål.

Det er træsorten, som skibet er bygget af, der gør at det kan flyve. Træet påvirkes ganske enkelt ikke af tyngdekraften, men svæver derimod vægtløst uanset omstændighederne. De kan svæve mellem ti og trehundrede meters højde og drives frem af sejl. På skibets sider sidder "vinger" af et ukendt materiale. De stabiliserer skibet, mens det flyver (det flyvende træ er oprindeligt hentet i en anden dimension, men hverken Broderskabet eller nogen andre levende mennesker ved dette. De oprindelige konstruktører udryddede sig selv i en kæmpe krig for mange tusinde år siden).

Skibets ikkemenneskelige oprindelse kan også ses ud af konstruktionen. Alle døre er tre meter høje og 70 centimeter brede. Der er omtrent 5 meter til loftet overalt. Det flyvende træ er guldkinnende og årringene er meget tydelige.

- 1. Kampdæk:** Her står to metalkonstruktioner, som svagt minder om store armbrøste eller katapulte. Metallet er blåligt og en smule groft. Rollepersonerne kan ikke genkende dem (det er skibets oprindelige bevæbning. Broderskabet har ikke fundet ud af hvordan de virker. Hvis spillelederen vil, kan det være en slags kanoner).
- 2. Kahytdæk:** Her står tre lave mænd og en kvinde klædt i silkekjortler med brede sølvbeslåede bæltter om livet. De bærer hver et langsværd og et kortsværd af japansk snit ved siden. Deres hoveder og ansigter skjules af sorte silkeslør. De taler til hinanden på vestkrunisk (formentlig fuldstændigt uforståeligt for rollepersonerne). Nu og da råber de ordrer til folk længere nede på skibet (de er de fire mestre).
- 3. Nederste kahytdæk:** Her er tomt.
- 4. Halvdæk:** Her står et par af DiMercios mænd i svinemasker og råber ordrer.
- 5. Dæk:** Her foregår lastningen. Tyve sortklædte disciple fra Broderskabet og tre af DiMercios mænd i svinemasker hjælper til. Slaver føres ombord og skubbes ned i lastrummet. Kasser og tønder hejses ned gennem lastlugerne. Alt foregår hurtigt og stille.
- 6. Lastluger med tremmer:** Broderskabet vil ikke have kvalte slaver med sig hjem.
- 7. Lastkraner:** Har bøjelige arme og kan drejes rundt til alle huller. De er konstrueret af det samme blålige metal som våbnene på kampdækket, men lastkranernes konstruktion har Broderskabet dog godt kunne finde ud af.
- 8. Halvdæk:** Her står en styrmand og overvåger lastningen.
- 9. Styrdek:** Domineres af et vældigt ror, som er



koblet til reb og liner fra sejlene. Gennem en sindrig konstruktion kan skibet styres udelukkende herfra.

- 10. Mandskabsrummet:** Væggene er belagt med et grønligt, marmoragtigt materiale, som rollepersonerne aldrig har set før. Langs væggen halvanden meter oppe løber en smal afsats. Hist og her er der små nicher ind (materialet på væggen minder om plastik). Alterrent og pudset. I nicherne i væggen ligger sammenfoldede hængekøjer sammen med enkelte personlige ejendele. Magiske felter foran nicherne gør, at indholdet ikke vælter ud. I nogle nicher ligger ekstra sæt mørke kjortler og hovedklæder. En luge fører ned

til 12. Lugen er meget smal, og man må mase sig gennem hullet.

- 11. Styremekanismen:** Et mystisk net af stål-kabler og tandhjul forbinder reb og liner i sejlene med roret på styrdækket. Det er fuldstændigt uforståeligt for rollepersonerne. På døren er der et skilt med underlige tegn, de aldrig har set magen til før.
- 12. Mandskabsrum:** Identisk med 10. Lugen fører op til 10.
- 13. Celle:** Opbevaringsrum til vigtige fanger. I et lille skydeskab ligger seks hængekøjer. Derudover er rummet fuldstændigt koldt og klinisk rent.

14. Kaptajnens galleri: Væggene flimrer i rødt.

Fra gulvet skyder to 1,8 meter høje søjler af en slags rødlig halvgennemsigtig sten. Midt inde i sten synes et skarpere rødt skin at pulsere. Uregelmæssige nicher findes hist og her i væggene. Det er originalindretningen. På gulvet ligger flere smukke grønne og blå måtter med geometriske mønstre. Krunker foretrækker at sidde på gulvet, så her er hverken nogle stole eller paller. I en af nicherne i væggen opbevares tre læderindbundne bøger. Et magisk felt gør at de ikke falder ud. Det er religiøse vassidisk litteratur skrevet på vestkrunisk og på det forgangne litterære højkrunisk, et i lang tid uddødt skriftsprog, som kun beherskes af visse kruniske skriftlærde.

15. Kaptajnens kahyt: Også rødtligt skinnende.

I en niche i væggen er der en hængekøje og en lille læderindbunden bog (undervisningslitteratur).

16. Kaptajnens arbejdsværelse: Midt i rummet er der et lavt bord. På gulvet en blå og grøn måtte med et geometrisk mønster. I en niche i væggen ligger logbogen, skrevet på vestkrunisk.

17. Officerskahytter: Hver kahyt indeholder kun en hængekøje og en lille bog. I en niche er der en lille skinnende glaskugle med en blå flamme som langsomt vrider sig i midten (anvendes til meditation). En af kahytterne står tom, de andre tre benyttes af de tre mestre udover kaptajnen.

18. Styrmandskahyt: Hver kahyt indeholder kun en hængekøje pænt lagt sammen i en niche.

19. Messe for officerer: Mønstrede måtter dækker gulvet. Et lavt bord står midt på gulvet. I en niche er der en smukt forment lerkaraffel med vand.

Der er også et underdæk sat af til forråd og slaver. Der er en 40-50 slaver, når skibet lægger an ved varehuset. Der er også flere sæt kjortler og mørke hovedklæder, som rollepersonerne kan forklæde sig i.

landskabet. For enden af den eneste farbare sejltrede ligger en pirathavn, hvor kaptajn Benoit og hans mænd holder til. I nærheden har Broderskabet deres hemmelige tilholdssted.

Rollepersonerne kan tage til Vulkanøen i midten af Tågehavet, enten ombord på det flyvende skib eller med en normal båd. Ingen handelsskibe er så dumme at begive sig ind i tågehavet eller udleje sit skib til sådanne aktiviteter. Hvis rollepersonerne tager kontakt med Lucretia, kan hun overlade dem familiens skude med besætning. Den er på størrelse med Gloria Tachami og har en seks mands besætning. Hvis de ikke ønsker at tale med hende, kan de muligvis overtale en udmagret fisker til at forsøge at forcere tågebankerne. Men så skal han have en god betaling. I værste fald kan de forsøge at stjæle en båd.

Tågehavet er ikke noget ufarligt farvand. Forræderiske rev omgiver Vulkanøen. Det er delvist derfor Broderskabet har valgt det flyvende skib som transportmiddel. Det kræver tre succesfulde Navigere-slag for at komme forbi revene og ind til øen. Sømænd og fiskere har 90% i Navigere.

PIRATHAVNEN

Kaptajn Benoit og hans lejesvende holder til hvor den eneste farbare sejltrede fører ind til Vulkanøen. Havet er fyldt med skarpe rev og klipper udenfor den naturlige havn, som danner en lille vig. Midt i vigen stikker en høj klippe op. Toppen af den er tilhugget som en menneskeagtigt skikkelse (det er febrakernes gamle gudebillede — det var her de plejede at ofre til vulkanguden).

I vigen ligger tre piratskibe. Hvis rollepersonerne ikke overtog "Tiamats Øje", ligger hun her sammen med skuden og to mindre galejer. Overtog de piratskibet er det kun galejerne som ligger her. Ombord på skibene er piraternes bytte, diverse handelsvarer til en sammenlagt værdi af 17.000 guldmønter. Det vejer dog et godt stykke over femten tons, og det kræver et par klargjorte skibe at fragte det bort.

Landgangsbådene ligger trukket op på stranden. På stranden er der fire store bål af drivtømmer. Fem træskure ligger et stykke oppe mod klipperne. Der opbevarer piraterne lidt redskaber og dele af deres bytte.

Omkring bålene vakler og ligger horder af berusede pirater. Rollepersonerne kan høre deres skrål på lang afstand. Der er 117 pirater (hvis rollepersonerne ikke har fanget Benoit og hans besætning — da er de kun 92). Vil rollepersonerne slå piraterne ihjel, har de et problem. De er ikke helt hjælpeløse. Et voldsomt kaos ville bryde ud i en alles kamp mod alle, og risikoen for at rollepersonerne ville ryge med eller i det mindste blive hårdt sårede, er alt for stor. I hvert fald 30 pirater er så ædru at de kan forsvare sig fuldt. De andre har 1/4 af deres normale procentchancer.

DEN HEMMELIG- HEDSFULDE Ø

Vulkanøen er en høj vulkan, som skyder op af havet. Den evige tåge omkring øen beror på konstante vulkanske udbrud, som får havet til at koge. Februarerne anså øen for hellig, og tidligere kom de herud en gang om året, om foråret, for at ofre til vulkanens ånd. Traditionen forsvandt da størstedelen af febrakbefolkningen blev udryddet. Pandarerne ved normalt ikke en gang at der er en ø her.

På grund af de konstante vulkanudbrud er her knap nogen bevoksning her. Det er grove sorte lavablokke og lavaklipper som dominerer

Det er ingen kunst at snige sig ind i havnen og forbi piraterne. En skude kan ikke komme helt ind til stranden. Hun må forankres ude i bugten. En lille fiskerbåd kan derimod komme helt ind og trækkes op på stranden.

BRODERSKABET

Broderskabet, en halvreligiøs sammenslutning af lejemordere, har også deres base på øen. De holder til i en grottebase, som oprindeligt blev bygget af den samme race, som lavede de flyvende skibe. De fandt både basen og skibene ved en tilfældighed.

Broderskabet kommer oprindeligt fra Krun. De tilhører en lille ekstrem sekt indenfor mullahadismen, den monoteistiske lære som dominerer i Krun. Mullahadanerne dyrker Mullah som deres eneste gud.

Broderskabet er en sekt indenfor den vassidiske mullahadisme, en trosretning fra det vestlige Krun. Indenfor vassidismen anvendes navnet Mullah aldrig, da det er for helligt til at blive udtalt. Gud kaldes istedet Vagrath, som betyder Det Mørke Dybs Herre. Det grunder i hans egenskab som skabergud.

I den normale udformning er vassidismen ikke forskellig fra Den Lysende Vej, men Broderskabet tilhører en mystisk fortolkning. De tror at ved at dræbe og tæmke over drabets natur, samtidig med at de beruser sig med duften fra ichakaurten, får enestående indsigt i Det Mørke Dybs natur. Dermed mener de at de forenes med Vagrath og bliver en del af ham. Denne lære er upopulær også i det ret barske Krun, og Broderskabet blev derfor tvunget til at emigrere til sit tilflugtssted på Vulkanøen.

BRODERSKABETS BASE

Eftersom basen oprindeligt blev bygget af en ikkemenneskelig race, er den ikke rigtigt afpasset efter menneskemål. Alle døråbninger er mindst tre meter høje, men knapt en meter brede. Alle proportioner synes forkerte og underlige.

Broderskabets base er let at finde, også hvis rollepersonerne kommer ad søvejen. En veltrampet sti fører fra pirathavnen og op til basen. Hvis rollepersonerne kom til øen med det flyvende skib, havner de midt i basen. Det vrimler med folk omkring dem. Alle er klædt i sorte dragter. Hvis rollepersonerne forklæder sig i de typiske sorte klæder, kan de snige sig rundt og snuse uden direkte at risikere at blive opdagede. Uden forklædning bliver de opdaget næsten med det samme.

Rollepersonerne kan gøre forskellige ting på basen:

- Hvis de bliver fanget og kræver at træffe

El'Ramish, føres de for ham og kommer til at kæmpe en duel mellem ham og mestrene. Hvis de vinder duellen, har Vagrath set at de har ret, og de får lov til at blive på basen så længe de vil. De har altid en fristad her og mødes med den største respekt, også efter de nye mestre er blevet valgt. De kan dog ikke selv blive de nye mestre, og heller ikke medlemmer af Broderskabet. Sekten optager ikke nye medlemmer udefra.

- Hvis de bliver fanget og ikke kræver at se nogen, bliver de ført til fangehullerne sammen med slaverne og bliver solgt videre til Agrieas præsteskab, som køber hele slavesendingen. Derfra kan de gå direkte videre til anden del af denne trilogi — Tempelherren (men deres udgangspunkt vil selvfølgelig være noget ringere end hvis de havde besejret Broderskabet).
- Hvis det lykkes for rollepersonerne at snige sig ind i basen, kan de komme frem til rådsalen. Der vil de overhøre en samtale mellem Broderskabets mestre og en iaotisk præst fra Agriea. Bliver de opdaget her, eller giver sig til kende, udfordres de af mestrene og kommer til at udkæmpe en kamp imod dem. Resultatet af kampen bliver som beskrevet herover, hvis de ønsker at blive stillet overfor El'Ramish. Den blåklædte præst flygter under kampen og forsvinder, for at dukke op i næste spændende afsnit.
- Rollepersonerne kan gå til angreb på nogen fra Broderskabet på basen. Da vil de hurtigt få resten af basens indbyggere imod sig. Broderskabet forsøger ikke at dræbe dem med det samme, men omringer dem istedet (undlader de at overgive sig, eller slås de effektivt, vil brødrene og søstrene selvfølgelig forsøge at dræbe rollepersonerne). Hvis de overgiver sig, kan de udfordre El'Ramish eller havne blandt slaverne som ovenfor.
- Rollepersonerne kan også undersøge basen og dernæst tage tilbage til Pandarea for at hente forstærkninger. Den eneste det er fornuftigt at opsoge er Lucretia. Hun bliver ikke specielt glad for at se dem, men lykkes det at forklare hvad de er kommet frem til overbevisende og at de behøver forstærkninger, tager hun og tolv ulvemænd som følge med dem tilbage til basen. Da udbryster en vild kamp mod Broderskabet.

KORTET OVER BASEN

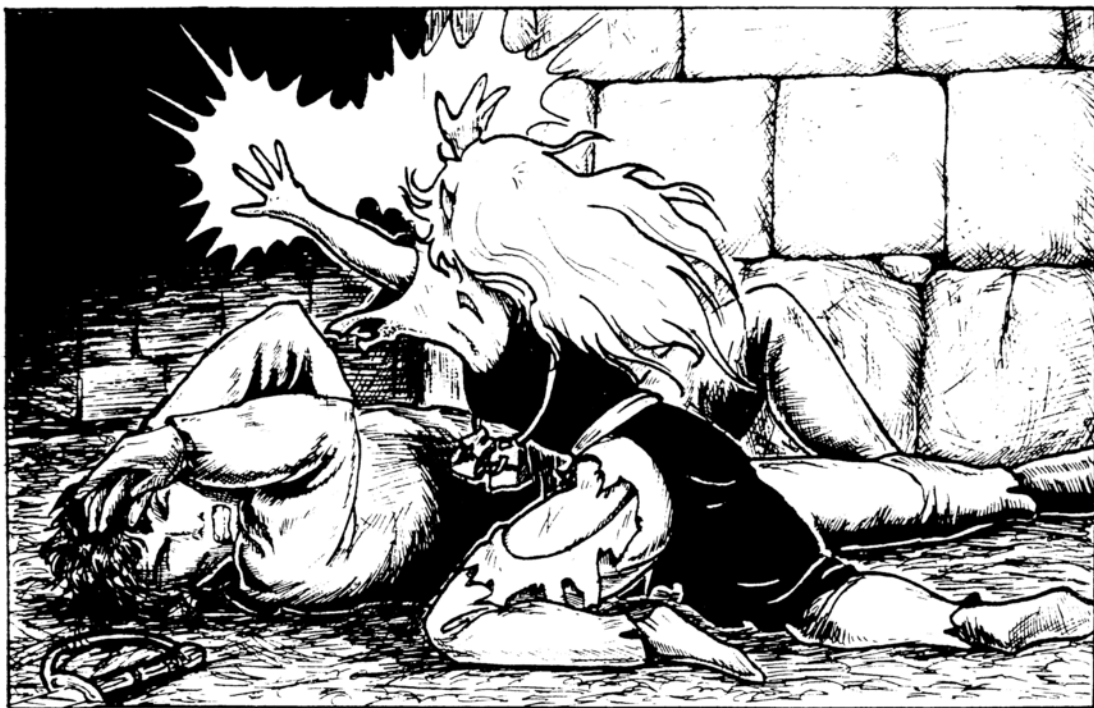
1. **Indløb:** Indsejlingen til Broderskabets hovedkvarter er godt skjult. Det er en naturlig huleåbning, som kun kan ses når man er i den rette vinkel. Kommer rollepersonerne fra landvejen fører stien herind. En smal afsats leder ind til basen på den højre side af indløbet.
2. **Havn:** En enorm naturlig hulesal er udvidet af

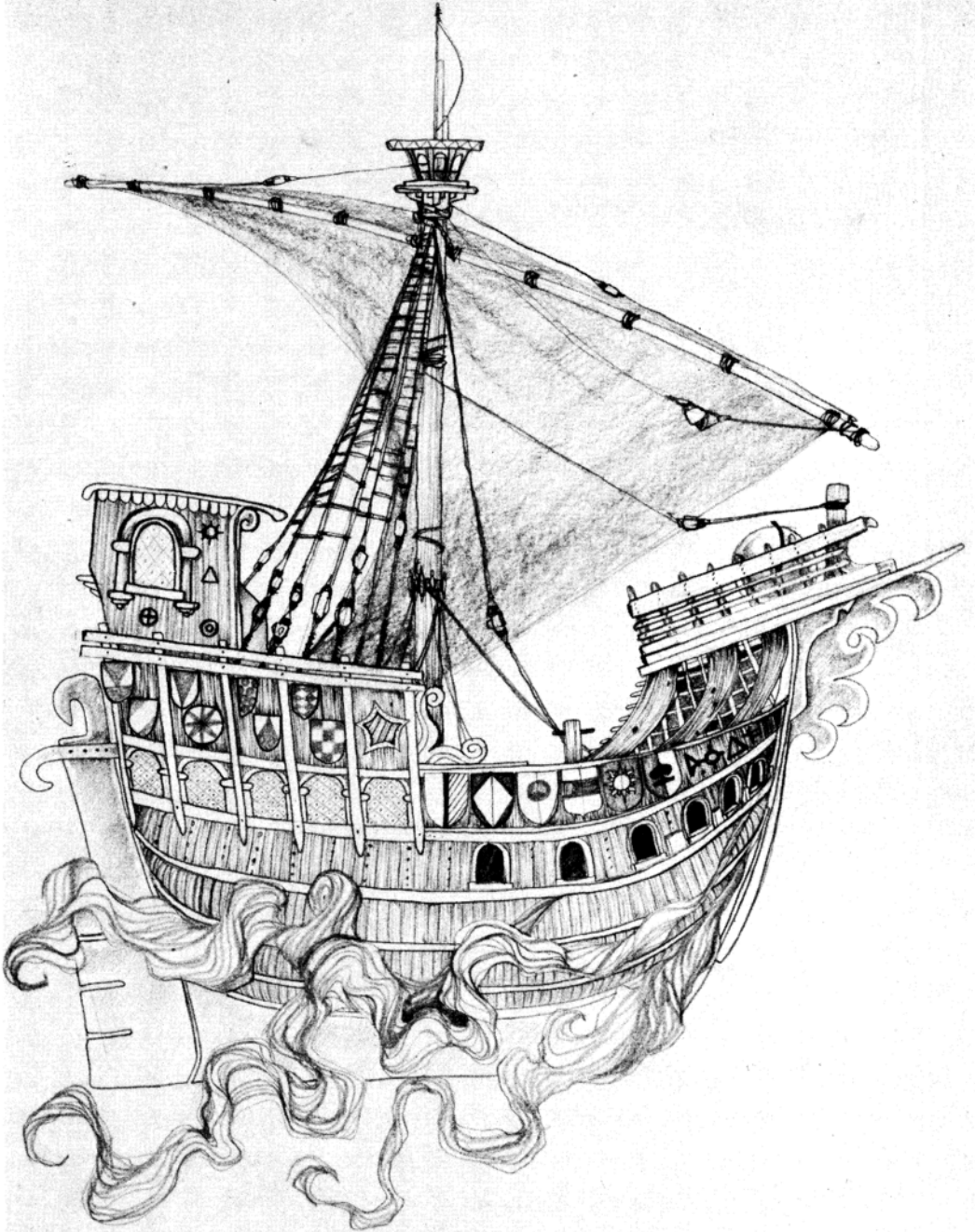
den umenneskelige race og tjener nu som gemmested for de forfulgte lejemorere. Her ligger fire flyveskibe for anker. På kajerne går en masse af de sortklædte brødre og søstre rundt. Folk sidder i små grupper hist og her og snakker. Et par steder flammer små bål op og folk laver mad. Det er primært her Broderskabet lever. De stammer fra et ørkenfolk og er vant til at lave mad og omgås under åben himmel, så de små soveceller benyttes kun til at sove i. Om dagen er alle ude på kajerne. Rundt omkring på kajen kan rollepersonerne se folk som sidder stille og mediterer eller træner med skarpslebne sværd. Her findes brødre og søstre i alle aldre, også børn. Børnene bærer ikke hovedklæder, men er derudover klædt som de voksne. De træner med små træsværd og jager hinanden frem og tilbage.

3. Lagerbygning: Her opbevares smuglervarer, især de magiske og alkymistiske præparater, som siden sælges videre over Vesterhavet. Her opbevares også ichaka, det narkotiske middel som Broderskabets medlemmer ryger for at komme i en trance. Her er også endnu flere af Broderskabets typiske sorte klæder.

Hvis rollepersonerne forklæder sig i disse kan de snige sig rundt ganske ubemærket. Forsøger de ikke at forklæde sig, bliver de opdaget med det samme.

4. Rådssal og gudstjenesterum: Den nordlige væg er dækket af en enorm mosaik forestillende Vkrath, Det Evige Dybs Herre. Midt i salen er der et lavt bord og enkle siddepuder. Fra loftet hænger en fantastisk smedet olie-lampe af kobber. Fra nicherne ind til den gang som løber rundt i rummet, hænger mønstrede broderier med tegn som symboliserer Vkraths storhed. Her befinder stormesteren, de seks mestre og en af Iaos ypperstepræster fra Agrirea sig. Rollepersonerne vil overhøre deres samtale, hvis de sniger sig ind i det tomme vagtrum og op i galleriet rundt om salen. Når rollepersonerne kommer ind i galleriet, kan de høre lavmælte stemmer tale på vestjori. Ordene er utydelige og det er svært at opfatte hvad der egentlig bliver sagt. Rollepersonerne må snige sig nærmere, for bedre at kunne høre. Det lykkes automatisk. Mestre og præsten er alt for optaget af samtalen til at lægge mærke til rollepersonerne. Når de kommer tættere





- på, kan de se hvordan de otte mænd er meget opslugt af samtalen. Det er Stormesteren. de seks mestre og præsten fra Agriea. Præsten er en høj mand med kulsort hår, mørke øjne og skarpe ansigtstræk. Han er klædt i en blå og gylden kåbe af det fineste silke. Omkring halsen har han en gylden halskæde af gammelt snit. Præsten har en hæs, hvæsende stemme. Stormesterens stemme er kold og truende, mens mestrene ikke siger meget af erbidighed overfor Stormesteren. Præsten er vendt mod Stormesteren. "Før samtlige slaver til mit skib øjeblikkeligt. Jeg ønsker alt klart til afgang inden dag gry," siger præsten. "Umuligt. Vi har allerede solgt tredive af dem til østlændingene. De forventer en leverance indenfor tre dage," svarer Stormesteren og gør en afvisende gestus med sine lange negle. De seks mestre nikker og mumler samstemmende. Præsten bliver langsomt rødere og rødere i ansigtet (Stormesteren forsøger at presse prisen på slaverne op, men det forstår hverken præsten eller rollepersonerne). "I glemmer hvem jeg er! I Arraquwâins navn. Overlad slaverne til mig uden videre diskussion!" siger præsten. Han hiver efter vejret og begynder at fumle med sit bælte. Han er højrød i ansigtet. Stormesterens øjne skinner. "I glemmer hvem jeg er, og hvor I befinder Jer. I må være Arraquwâins slave, men vi er det ej." "Éa! Hør nu her...!" Stormesteren afbryder ham brutalt. "Nej. Det er Jer som skal lytte. Vi arbejder for Jer. Vi udfører de opgaver I betaler os for. Hverken mere eller mindre. Det giver Jer ikke ret til at..." Stormesteren tier pludselig stille. Han hæver blikket og ser over mod det sted hvor rollepersonerne gemmer sig. "Vi har besøg," siger han roligt. Han og de seks mestre begynder stille at gå over mod rollepersonerne. Bag dem ser de hvordan præstens skikkelser begynder at flimre og dernæst forsvinder (han er teleporteret til Agrieas hovedtempel i panik — det bliver hans død, for det kræver langt flere magipoint end han har adgang til). Stormesteren og de seks mestre stiller sig fem meter fra rollepersonerne og udfordrer dem formelt til duel på flydende vestjori. "Kom frem og kæmp for jeres ære. Vi fremfører en udfordring. Modtag den eller overgiv jeres våben." Hvis rollepersonerne ikke med det samme rækker hænderne i vejret, går de til angreb, og eventyrets store afslutningskamp begynder.
- 5. Vagtrum:** Her sidder to brødre vagt, så ingen ubehørigt kommer ind i rådssalen. Kommer rollepersonerne forklædte ind, reagerer vagterne ikke. De gør bare tegn til, at de ikke må gå ind i Rådssalen og siger noget ubegribeligt på krunisk.
- 6. Vagtrum:** Tomt for mennesker. Her er kun en måtte på gulvet og en tændt lampe i loftet. En dør fører op til galleriet i Rådssalen. Rollepersonerne kan gå denne vej derind.
- 7. Stormesterens soveværelse:** Gulvet er dækket af smukt broderede måtter. Oprullet i det ene hjørne ligger en sovemåtte af flettede siv. Et lille alter står i en niche, med røgelse-spinde og offergaver af amber. På en kasse ligger en ichakapibe.
- 8. Bibliotek:** Flere usædvanlige vassidiske udgaver skrevet på oldkrunisk står opbevaret her i aflåste skabe. Bøgerne er indbundet i læder og belagt med sølv og guld. De ser meget værdifulde ud (og er det også, for den rigtige person på det rigtige sted). Gulvet er dækket med måtter. En tændt olielampe i loftet spreder en svagt bedøvende røg. En hemmelig dør fører ind til galleriet i Rådssalen. Denne vej kan rollepersonerne komme derind, hvis de leder og er heldige.
- 9. Stormesterens møderum:** Et lavt bord med dyrebare træindlæg står midt på gulvet, omgivet af enkle siddepuder. På væggene hænger væverier med vassidiske visdomsord. Her mødes Stormesteren og de andre mestre for at diskutere vigtige spørgsmål, der vedrører Broderskabet.
- 10-15. Mestre (beskrivelsen gælder alle seks rum):** Enkelt rum med måtter på gulvet og væverier på væggene. En sovemåtte af flettede siv ligger oprullet mod væggen. På et lavt bord ligger et opslået manuskript. Udenfor rummet er der et lille træningsrum hvor mestrene over sig i sværdkunst. Træningsrummets vægge er dækket med stativer til træsværd.
- 16. De små brødre og søstres celler:** Broderskabets store masse udgøres af De Små Brødre og Søstre, som selskabets laveste klasse hedder. De udfører det grove arbejde, lejemordene og tager sig af forretningerne. Cellerne er helt tomme på nær de oprullede sovemåtter på gulvet. For tiden er der 28 disciple her.
- 17. Vagtrum:** Her er altid seks vagter. De har de eneste nøgler til døren ned til fangehullerne. De sidder på normale måtter på gulvet.
- 18. Slaveceller:** Her findes i alt 132 slaver. de fleste kommer fra landene omkring Kobberhavet, nogle er fra Monturerne og Melukha. Hvis rollepersonerne besejrer Stormesteren og mestrene, kan de befale at slaverne skal sættes fri. De skal dog betale en symbolsk sum af en sølv mønt per slave. Så ejer de slaverne. Hvis Gloria Tachami i begyndelsen af eventyret blev fanget af piraterne, er skudens besætning her sammen med 15 andre sømænd fra kappede fartøjer.

SLUTNINGEN

Den sandsynligste slutning er, at rollepersonerne besejrer Broderskabet på den ene eller anden

måde, enten ved at besejre mestrene eller ved at slagte hele sekten. Det er kun de voksne medlemmer som slås. Børnene vil forsøge at flygte i kampens hede. Når alt er faldet til ro, kan rollepersonerne forlade basen. De har formodentlig slaverne, deriblandt sømændene, med sig når de forlader stedet. Hvis de tager slaverne med til Pandarea, kan de vidne om at DiMercio har taget pandariske medborgere som slaver. De papirer som rollepersonerne har fundet er også tilstrækkelige til en rettergang.

De kan knuse DiMercio. Familiens mandlige medlemmer (Guillano, hans aldrende far og hans bror, som ikke har noget med det hele at gøre) henrettes ved halshugning. Kvinder og børn bliver landsforvist uden nogen ejendele. Kun de dele af familien som befinder sig udenlands klarer sig. De samles igen under sønnen Espero. Han er en ædelmodig og viljestærk ung mand, som kan opfylde sine forpligtelser, og han ser det som sin hellige pligt at hævne familiens død og vanære.

Lucretia Machiavellio tilgiver rollepersonerne offentligt og trækker blodhævn mellem dem og familien Machiavellio tilbage. De får lov til at beholde en trediedel af piraternes og Guillanos ejendele. Resten tilfalder Machiavellio og, i en vis udstrækning, de familier hvis medlemmer har været taget til slaver af DiMercio.

Rollepersonerne kan også få et af de flyvende skibe. Men det forudsætter at de har dræbt alle voksne medlemmer af Broderskabet. Hvis de har gjort dette, vil de børn og unge, som det lykkedes at flygte, sværge blodhævn og om fem, ti år jage dem over hele verdenen for at fuldføre den. Det drejer sig om mellem tyve og tredive børn af toptrænede lejermordere. De vil naturligvis tilegne hele deres tid i de kommende år, til forberedelse af deres hævn.

BILAG A

Klip uddragene af DiMercios breve ud og giv dem til dine spillere når rollepersonerne har fundet og læst El'Ramish' breve til DiMercio. Eller fotokopier dem, hvis du ikke vil klippe i eventyret.

Der er 9 breve hos Guillano DiMercio. Herunder er et sammendrag af det interessante i de forskellige breve.

Hvert brev indledes med "Don Guillano DiMercio".

BREV 1

Undskyld mit frembusende træk, at skrive dette brev til Jer, uden at have været præsenteret, men...

BREV 2

...så hvis De forstår vil et møde være fordelagtigt for os begge. Jeg har et interessant forretningsforslag at stille Dem...

BREV 3

...det glæder mig at De har accepteret mit forslag. De vil finde, at jeg er en generøs mand...

BREV 4

...huset DiFabra er formentlig det nemmeste at begynde med. Når de er fjernet bør De tage det roligt et stykke tid. Mine kilder...

BREV 5

...vi behøver i alt 33 mere til den første sending. Undgå alle sekundære varer — kun unge og friske eksemplarer giver den rigtige pris...

BREV 6

...Deres forslag om at tage kontakt med piraterne var udmærket. Vi og de forhandler nu om et tættere samarbejde. Går alt efter planerne begynder vi om nogle måneder...

BREV 7

Jeg holder på at huset Machiavellio er de indlysende. Efterlad ingen vidner. Sørg for at overtagelsen sker med finesse...

BREV 8

...syndebukke er en udmærket ide. Må jeg foreslå nogle mindre kendte fra fastlandet. De kan let ofres...

BREV 9

...det er tid til at overveje det næste skridt. Huset Montage, måske? De er af passende størrelse. Det er bedst at begynde næste måned...

Brevene er dateret fra for et år siden og frem til for cirka to uger siden. De ovenstående er komprimerede og kun de vigtige dele er plukket ud. Resten er tomme ord og høflighedsfraser. Du kan, hvis du vil, rekonstruere brevene helt.

MAGISKE EJENDELE

Der er to magiske ejendele i eventyret — Sandhedens Sværd og Den Glemte Guds sværd.

SANDHEDENS SVÆRD

Et gammelt sværd som længe har været i familien Machiavellios eje. Skæftet er af guld prydet med røde og gule juveler. Bladet er af koldsmedet jern. Det har en eneste magiske evne — at føle om nogen taler sandt eller lyver. Holdes sværdet fremfor en person som taler usandt, hugger det hovedet af ham eller hende. Det udstråler en truende følelse, der får potentielle løgnere til at tænke sig om en ekstra gang, før de taler usandt.

Navn	Håndgreb	Skade	STY-grp	Type	Vægt	BV
Storsværd	2H	2T10+4	4	T	2	25
<i>Sværdet har også evnen til at kaste LYN E3 og HELE E2.</i>						

Hvis guden genvinder en del af sin styrke, vil sværdet gøre mere skade og få flere og kraftigere besværgelser. Den, der bærer sværdet vil desuden blive repræsentant for Den Glemte Gud på jorden og optager ubevidst flere af gudens kendetegn. Den rolleperson som tager sværdet, vil føle en svag tilstedeværelse, som om noget famlede inde i hjernen. Hvis guden godkender bæreren føles det rart, ellers får rollepersonen en usvigelig

DEN GLEMTE GUDS SVÆRD

Et urgammelt tohåndssværd. Guillano DiMercio har fået det som en del af en handel med Nidland. Dets egentlige kræfter er uhørte. Det er knyttet til en gammel gud fra området omkring Nidland. Men eftersom guden har været glemt i årtusinder er kræfterne blegnet til en skygge af hvad de engang var.

Hvis det lykkes for en rolleperson at starte en kult omkring Den Glemte Gud og starte en kirke vil sværdet gradvist få sine kræfter tilbage. De nuværende værdier:

lyst til at lægge våbenet fra sig. For at bære våbenet skal man være umådeligt renhjertet og god. Gudens indflydelse gør desuden, at bæreren bliver mere god og mere renhjertet des længere han eller hun bærer det (rollepersonen må aldrig skade eller dræbe en ubevæbnet, sværge falskt eller lyve for egen vindings skyld, afslå at give en almisse eller overhovedet undlade at opføre sig godt og renhjertet).

PERSONER

Spillelederpersonerne er spillelederens ansigt til sine spillere. Det er vigtigt at ikke kun deres egenskaber og færdigheder bliver beskrevet, men at også deres personlighed er godt udpenslet. Hvis spillelederen anstrenger sig lidt når han spiller forskellige personer, bliver virkelighedsfølelsen meget stærkere. Spillerne får lettere ved virkelig at rollespille deres personer og det bliver (forhåbentligt) sjovere for alle involverede. Som spilleleder skal du ikke være bange for at overdrive armbevægelser, dialekter og måder at opføre sig på. Det bliver både lettere og sjovere på den måde.

Spillelederpersoner beskrives i den rækkefølge de optræder i eventyret.

LUCIANO MORIE

STY	12	INT	15	KAR	16
FYS	10	PSY	13	KP	10
STØ	9	SMI	15	SB	—

Udseende: Luciano er lav og senet med en oprejst, strittende gang. Sort hår sat op i en knold i nakken og brune milde øjne. Han ser rigtigt godt ud. Han klæder sig i ekstremt pralende tøj, helst guld og rødt. Han bærer kun silke og silkestoffer.

Personlighed: Luciano er en lille snob. Han stryger sig konstant over ansigtet når han ikke er maskeret (det gør de fleste pandarer). Han taler uafbrudt og giver et lidt usikkert



indtryk. Mod ikkepandarer er han høflig, men en smule nedladende. Han har en frygtelig, "italiensk" accent. Hvis der er nogen kvinder blandt rollepersonerne, er han opvartende og usædvanlig høflig, med bagtanker om at forføre dem.

Udrustning: dolk, kårde (gør skade som et kortsværd), pralende klæder, kraftig parfume, hvidt lommelærklæde, pudderdåse.

Talte Sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%

Færdigheder: Afmontere/opsætte fælder 40%, Dirke låse op 50%, Finde skjulte ting 50%, Fremmede kulturer 75%, Første hjælp 50%, Geografi 50%, Skjule sig 35%, Købslå 65%, Lytte 60%, Læse og skrive 60%, Søkundskab 60%, Skak og brætspil 45%, Svømme 50%, Synge og spille 80%, Taksere 80%, Overtale 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Kårde 75%, Parere 75%.

KAPTAJN FREDERICO

STY	15	INT	10	KAR	8
FYS	14	PSY	9	KP	13
STØ	12	SMI	12	SB	—

Udseende: Frederico er en lav, lyshåret mand i fyrrårsalderen. Han har blå øjne og er klædt i enkle sømandsklæder med en lille hue på hovedet.

Personlighed: Stirrer gerne vildt på folk. Siger "ja, ja" hele tiden. Giver et stressende indtryk og stryger sig gerne over hovedet.

Udrustning: merskumspibe, sekstant, dolk, kortsværd (opbevares i hans kahyt).

Talte Sprog: Pandarisk 90%, Zoraisk 75%, Kardisk 40%, Trakorisk 25%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 65%, Første hjælp 45%, Geografi 60%, Springe 75%, Klatre 90%, Købslå 75%, Lytte 45%, Søkundskab 90%, Navigere 90%, Synge og spille 50%, Opdage fare 40%, Taksere 60%, Overtale 50%.

Våbenfærdigheder: Dolk 40%, Kortsværd 65%.

FØRSTESTYRMAND NICOLAI

STY	17	INT	8	KAR	10
FYS	15	PSY	12	KP	15
STØ	15	SMI	13	SB	—

Udseende: Endnu lavere end Frederico, men en muskuløs og meget stærk mand i 30-årsalderen. Blond med kortklippet, krøllet hår. Klædt som Frederico, men uden hue.

Personlighed: Er meget entusiastisk med alting. Siger ofte "Det er okay". Går omkring og snitter i et træstykke.

Udrustning: dolk, bredsværd (i sin kahyt), skrå.
Talte Sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 50%, Trakorisk 35%.

Færdigheder: Finde skjulte ting 70%, Fremmede kulturer 45%, Første hjælp 79%, Geografi 25%, Springe 80%, Klatre 90%, Navigere 50%, Svømme 20%, Snige sig 50%, Opdage fare 60%, Taksere 50%.

Våbenfærdigheder: Dolk 60%, Bredsværd 75%, Parere 60%.

ANDENSTYRMAND CLASSIUS

STY	13	INT	15	KAR	14
FYS	12	PSY	12	KP	12
STØ	12	SMI	15	SB	—

Udseende: En høj og mørk mand med sorte øjne. Klæder sig i pænere tøj end de andre sømænd, gerne i mørkeblåt eller rødt.

Personlighed: Meget stille og rolig. Økonomisk anlagt. Ruller en mønt mellem fingrene.

Udrustning: dolk, bredsværd (i kahytten).

Talte Sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 40%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 75%, Første hjælp 40%, Geografi 60%, Historie 35%, Springe 60%, Klatre 80%, Købslå 75%, Lytte 40%, Læse og skrive 40%, Søkundskab 60%, Navigere 40%, Opdage fare 40%, Taksere 60%, Overtale 60%.

Våbenfærdigheder: Dolk 50%, Bredsværd 50%, Parere 50%.

SØMLÆND PÅ GLORIA TACHAMI

STY	12	INT	10	KAR	10
FYS	14	PSY	9	KP	12
STØ	10	SMI	15	SB	—

Udseende: Lave og mørke mænd med langt hår sat op i en hestehale. Skægstubbe. Går med bare overkroppe og bare fødder.

Personlighed: Simple mænd, kun interesserede i fartøjer, havet, vin, kvinder og sang.

Udrustning: skrå.

Talte Sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 35%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 50%, Første hjælp 50%, Springe 75%, Klatre 75%, Lytte 40%, Søkundskab 75%, Navigere 40%, Spille og synge 35%, Opdage fare 40%, Taksere 35%.

Våbenfærdigheder: Dolk 50%, Kortsværd 45%, Kølle 45%.

BENOIT DEN FORDREVNE

STY	17	INT	15	KAR	14
FYS	15	PSY	12	KP	13
STØ	15	SMI	17	SB	—

Udseende: Benoit er høj og muskuløs. Han er ekstremt behåret på overkroppen. Klædt i læderrustning og sejlerbukser. Bærer høje kravestøvler og har en klap for det venstre øje. Et udækket ar går ned langs hele ansigtet, som forvrides når han griner. Tænderne er halvrådnede.

Personlighed: Den fordrevne pandar er hadefuld og hævnlysten: Han har stadig rester af ridderlig opførsel og ære. Han optræder høfligt, næsten overdrevent høfligt, mod besejrede fjender. Han stryger sig hele tiden over arret i ansigtet med knoerne. Han kaster ofte terninger for at afgøre hvad han skal gøre.

Udrustning: dolk, slagsværd, kastekniv i ærmet, terninger, ring med sin families våbenskjold, ødelagt og brændt.

Talte Sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 75%, Trakorisk 30%, Vestkrunisk 25%, Morølvisk 75%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 80%, Første hjælp 40%, Geografi 75%, Heraldik og genealogi 40%, Historie 50%, Springe 75%, Klatre 75%, Købslå 90%, Lytte 40%, Læse og skrive 75%, Søkundskab 90%, Navigere 75%, Skak og brætspil 60%, Svømme 50%, Snige sig 50%, Stjæle ting 75%, Opdage fare 75%, Taksere 80%, Overtale 60%.

Våbenfærdigheder: Dolk 80%, Slagsværd 90%, Parere 80%.

PIRATER PÅ TIAMATS ØJE

STY	13	INT	10	KAR	8
FYS	15	PSY	10	KP	13
STØ	12	SMI	14	SB	—

Udseende: Lave og tætte. Mørkhårede og klædt i farverige silkebukser med brede røde stofbælter. Har hovedklude og påfaldende ofte ar og dårligt helede skader.

Personlighed: Brutale og rå. Råber forulempende. Respekterer fysisk styrke. Foragter magi og diplomati.

Udrustning: dolk, krumssabel, langbue, skrå, guldringe og indfattede halvædelstene.

Talte Sprog: Morølvisk 90%, Kardisk 40%, Zorakisk 30%.

Færdigheder: Finde skjulte ting 70%, Fremmede kulturer 50%, Første hjælp 50%, Geografi

MARIO MACHIAVELLIO

STY	15	INT	12	KAR	15
FYS	13	PSY	12	KP	14
STØ	14	SMI	15	SB	—

Udseende: Høj og slank. Mørkt hår sat op i nakken og rene ansigtstræk med en stor høgenæse og mørke, næsten sorte øjne. Klæder sig elegant og bærer altid et sværd udendørs.

Personlighed: En rendyrket bumler. Glad og frisk. Behandler rollepersonerne som sine ligesindede. Vifter agiterende med hænderne når han taler.

Udrustning: ulvemasker, ulv, juvelprydet dolk, slagsværd, ringe og smykker, pudderdåse.

Talte sprog: Pandarisk 90%, Kardisk 50%, Trakorisk 40%, Dalkisk 30%, Nordmelukhi 25%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 55%, Første hjælp 40%, Geografi 60%, Heraldik og genealogi 25%, Historie 35%, Springe 50%, Klatre 75%, Købslå 60%, Læse og skrive 90%, Søkundskab 55%, Navigere 55%, Skak og brætspil 40%, Synge og spille 60%, Spore 45%, Taksere 50%, Overtale 45%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Slagsværd 60%, Parere 60%, Langbue 40%.

NICOLO MACHIAVELLIO

STY	12	INT	18	KAR	15
FYS	12	PSY	17	KP	12
STØ	12	SMI	9	SB	—

Udseende: En rund mand i 50-årsalderen med hvidt skæg og kold isse. Fine, men pralende klæder.

Personlighed: Heftigt humør, skarpt blik. Han stryger sig gerne over skægget. Meget kultiveret.

Udrustning: dolk, kortsværd, pudderdåse, lommetørklæde, snusdåse, tyremaske i guld med juveler og ædelstene.

Talte sprog: Pandarisk 90%, Kardisk 75%, Zorakisk 75%, Dalkisk 60%, Trakorisk 50%, Nordmelukhi 70%, Sydmelukhi 45%, Felicisk 35%.

Færdigheder: Botanik 40%, Fremmede kulturer 90%, Første hjælp 40%, Geografi 90%, Heraldik og genealogi 85%, Historie 75%, Klatre 45%, Købslå 140%, Læse og skrive 90%, Søkundskab 90%, Navigere 90%, Skak og brætspil 50%, Svømme 50%, Spille og synge 45%, Opdage fare 50%, Taksere 120%, Zoologi 55%, Overtale 120%.

Våbenfærdigheder: Dolk 70%, Kortsværd 75%, Parere 75%.



45%, Skjule sig 70%, Springe 80%, Klatre 90%, Søkundskab 75%, Svømme 20%, Spille og synge 15%, Snige sig 75%, Stjæle ting 70%, Opdage fare 65%, Taksere 50%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Krumsabel 80%, Parere 80%, Langbue 75%.

GUILLANO DIMERCIO

STY	12	INT	16	KAR	14
FYS	13	PSY	17	KP	14
STØ	14	SMI	9	SB	—

Udseende: En høj og temmelig fed mand i dyrebare klæder af den fineste silke. Høgenæse, gummikinder og sorte gennemtrængende øjne. Guillano er i 60-årsalderen.

Personlighed: Overstrømmende venlig. Sveder konstant. En MEGET god løgner. Gør det ikke enkelt for dine spillere ved at spille ham som en skurk. Han taler med en udpræget "italiensk mafioso" accent.

Udrustning: vildsvinemaske, tung pengepung, fugtigt lommetørklæde, parfume flaske, pudderdåse, dolk, kårde (som kortsværd).

Talte Sprog: Pandarisk 90%, Kardisk 75%, Zorakisk 75%, Trakorisk 60%, Nordmelukhi 45%. Morølvisk 40%, Vestkrunisk 45%, Dalkisk 60%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 80%, Første hjælp 50%, Geografi 75%, Heraldik og genealogi 80%, Historie 75%, Købslå 120%, Læse og skrive 90%, Søkundskab 90%, Navigere 75%, Spille og synge 60%, Taksere 120%, Overtale 90%.

Våbenfærdigheder: Dolk 60%, Kårde 75%, Parere 75%.

MARIA MACHIAVELLIO

STY	12	INT	18	KAR	15
FYS	14	PSY	17	KP	12
STØ	10	SMI	14	SB	—

Udseende: En buttet dame i 40-årsalderen. Kulsort hår med begyndende grå stænk. Brun øjne. Stadig meget smuk. Klæder sig i lange svøbende stoffer i purpur og sølv.

Personlighed: En meget bestemt humør af typisk italiensk model. Bestemmer uindskrænket over husholdningen. Kan lide at passe haven.

Udrustning: dolk, parfume, lommetørklæde, pudderdåse, nøglebundt.

Talte sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%, Nordmelukhisk 40%, Felicisk 40%.

Færdigheder: Botanik 90%, Fremmede kulturer 60%, Første hjælp 90%, Geografi 75%, Heraldik og genealogi 120%, Historie 90%, Købslås 90%, Lytte 50%, Læse og skrive 90%, Skak og brætspil 140%, Spille og synge 90%, Taksere 90%, Overtale 120%.

Våbenfærdigheder: Dolk 60%.

LUCRETIA MACHIAVELLIO

STY	14	INT	16	KAR	15
FYS	13	PSY	15	KP	13
STØ	12	SMI	17	SB	—

Udseende: Sin mors billede som ung og slank. Klæder sig enkelt, men elegant. Elsker indviklede håroprætninger.

Personlighed: Viljestærk, rolig og selvsikker. Kan lide at omgås folk. En glad og udadventt kvinde, som efter mordet på familien bliver sammenbidt, hævnlysten og sorgfuld.

Udrustning: dolk, slagsværd, parfume, spurve-maske (senere tyremaske).

Talte sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 60%, Kardisk 60%, Trakorisk 50%, Felicisk 35%, Nordmelukhisk 25%.

Færdigheder: Fremmede kulturer 45%, Første hjælp 70%, Heraldik og genealogi 40%, Historie 35%, Købslås 70%, Lytte 35%, Læse og skrive 80%, Skak og brætspil 80%, Svømme 90%, Spille og synge 85%, Snige sig 60%, Taksere 50%, Overtale 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Slagsværd 90%, Parere 90%.

LYRA OG SONIA

STY	13	INT	15	KAR	17
FYS	15	PSY	15	KP	14
STØ	12	SMI	15	SB	—

Udseende: Unge og ret så søde teenagepiger klædt i temmeligt enkelt tøj. De er begge lave, mørke og slanke.

Personlighed: Hyggelige og lette at tale med. Bliver let lidt forelsket i interessante og flotte unge mænd (KAR 15+). Flirter lidt. Fnisende.

Udrustning: spurvemasker i kobber.

Talte sprog: Pandarisk 90%, Kardisk 35%.

Færdigheder: Første hjælp 75%, Læse og skrive 30%, Madlavning 60%, Svømme 60%, Spille og synge 50%, Snige sig 45%, Overtale 60%.

Våbenfærdigheder: Dolk 45%.

TARGAN

STY	17	INT	22	KAR	9
FYS	16	PSY	29	KP	17
STØ	18	SMI	14	SB	+1T4

Udseende: En vejrbitd sort mand med krøllet gråt hår. Høj og muskuløs. Krøllet skæg med grå striber. Helt hvide øjne, eftersom han er blind fra fødslen. Kraftige ansigtstræk. Klæder sig i rødt.

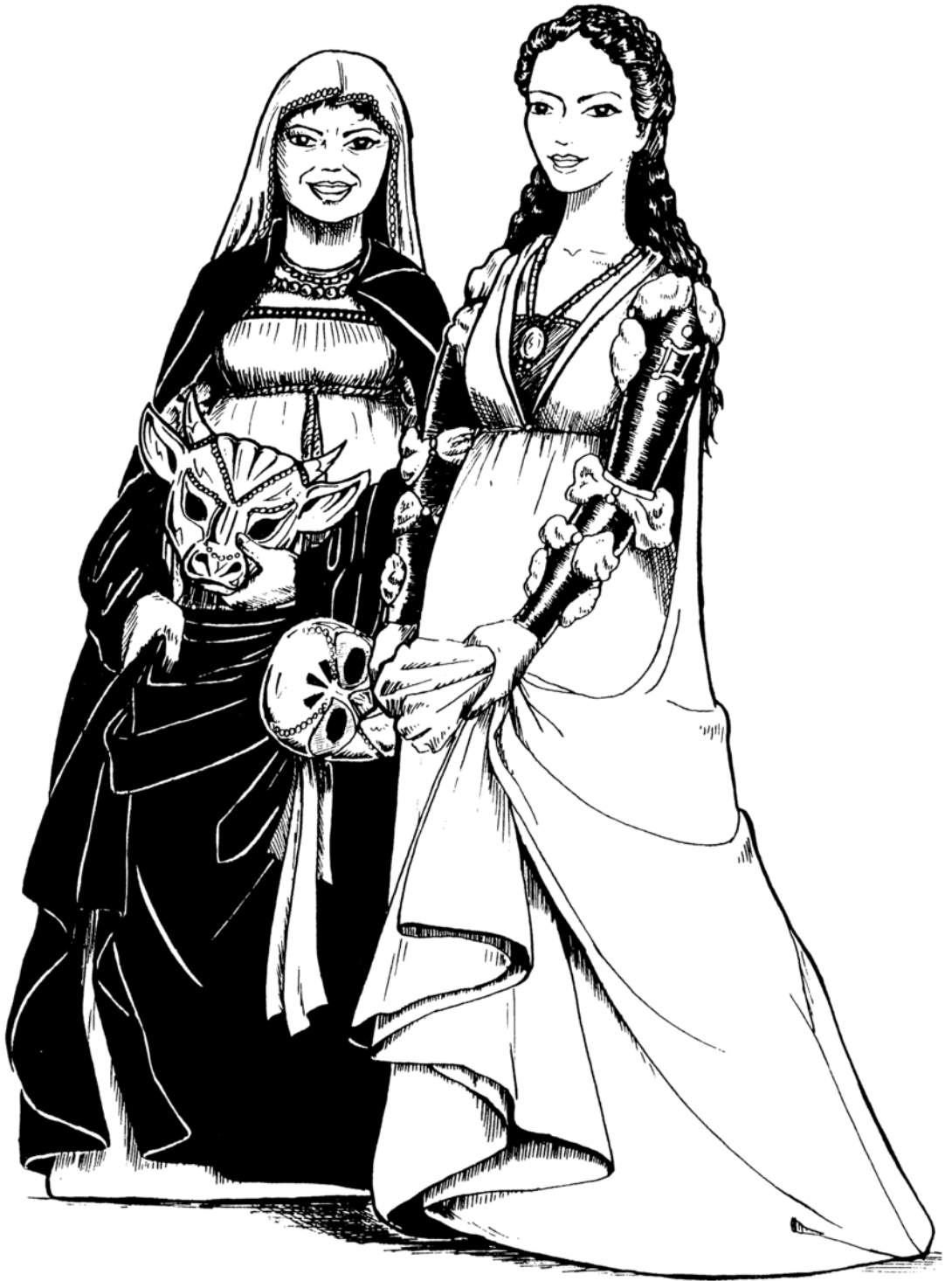
Personlighed: Targan "stirrer" på rollepersonerne, på trods af at han er blind. Det virker som om han kan "se" uhindret (se herunder).

Udrustning: magikerstav med 50 MP, ringe og smykker, medaljon formet som et øje rundt om halsen (gør at han kan "se" uhindret).

Talte sprog: Nordmelukhisk 90%, Sydmelukhisk 90%, Pandarisk 90%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%, Trakorisk 60%, Dalkisk 60%, Felicisk 60%, Morølvisk 60%, samt en bunke andre irrelevante sprog.

Færdigheder: Botanik 180%, Afmontere/opsætte fælder 90%, Finde skjulte ting 75%, Fremmede kulturer 120%, Første hjælp 75%, Geografi 150%, Skjule sig 75%, Heraldik og genealogi 90%, Historie 120%, Springe 75%, Klatre 60%, Lytte 50%, Læse og skrive 120%, Skak og brætspil 120%, Taksere 80%, Zoologi 90%, Overtale 90%.

Besværgelser: ANTIMAGI 75%, BILLEDLIGGØRE 90%, BESKYTTELSE 100%, LYN 140%, FREMMANE SALAMANDER 130%, FORSEGLE 80%, HELE 120%, KONTROLLERER PERSON 140%, LYS 75%, SYN 100%.



ULVEMANDSVAGTER HOS MACHIAVELLIO

STY	15	INT	12	KAR	14
FYS	17	PSY	10	KP	15
STØ	13	SMI	15	SB	—

Udseende: Lave og tætte, kraftige unge mænd. Mørkt hår og sorte øjne. Klædt i enkelt, men helt og rent tøj. Bærer læderrustning.

Personlighed: Blindt loyale overfor deres klan og overfor familien. Rolige og beherskede, hvis deres ære ikke sættes i tvivl. Så bør rollepersonerne begynde at løbe...

Udrustning: dolk, slagsværd, læderharnisk, ulvemasker af kobber.

Talte sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%.

Færdigheder: Første hjælp 75%, Skjule sig 60%, Springe 75%, Klatre 75%, Lytte 75%, Svømme 50%, Spille og synge 45%, Snige sig 80%, Spore 75%, Opdage fare 90%.

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Slagsværd 90%, Parere 90%, Langbue 60%.



Talte sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 20%, Kardisk 20%, Trakorisk 15%.

Færdigheder: Dirke låse op 25%, Finde skjulte ting 70%, Første hjælp 35%, Skjule sig 60%, Springe 50%, Klatre 75%, Købslå 55%, Lytte 60%, Svømme 45%, Snige sig 70%, Stjæle ting 45%, Opdage fare 60%, Taksere 35%.

Våbenfærdigheder: Dolk 35%.

KOGEKONEN HEPATIA

STY	17	INT	12	KAR	15
FYS	14	PSY	15	KP	15
STØ	15	SMI	12	SB	—

Udseende: En ældre dame med gråt hår og blå øjne. Stor og robust. Klæder sig enkelt og med store hvide forklæder.

Personlighed: Rolig og elskværdig. Kan lide hele familien, men elsker Luigi over alt på jorden.

Udrustning: store køkkenknive, viskestykke over armen.

Talte sprog: Pandarisk 90%.

Færdigheder: Første hjælp 75%, Købslå 75%, Lytte 60%, Madlavning 150%, Overtale 80%.

Våbenfærdigheder: Kødkse 50%.

KØKKENDRENGEN LUIGI

STY	9	INT	13	KAR	15
FYS	12	PSY	12	KP	10
STØ	8	SMI	15	SB	—

Udseende: En rask tolvårig knægt med blondt hår og mørke øjne. Klædt i korte bukser og skjorte. Går barfodet.

Personlighed: En rigtig laban — á la Abdallah i Tintin. Trods det meget hengiven overfor gamle Hepatia.

Udrustning: metalstykker, lommekniv.

DIMERCIOS MÆND

STY	16	INT	10	KAR	8
FYS	16	PSY	9	KP	15
STØ	14	SMI	14	SB	—

Udseende: Kraftige, tætte mænd i læderrustninger og snavsede klæder. Mørkt hår og sortsmudsede. Ser påfaldende brutale ud. Bærer usædvanligt grove, enkle svine- og ulvemasker.

Personlighed: Brutale og hensynsløse mænd helt uden æresfølelse. Griner når folk bliver pint.

Udrustning: læderharnisk, dolk, slagsværd, ulve- eller svinemaske.

Talte sprog: Pandarisk 90%, Zorakisk 30%, Kardisk 30%, Trakorisk 25%.

Færdigheder: Finde skjulte ting 75%, Første hjælp 40%, Skjule sig 75%, Springe 60%, Klatre 60%, Lytte 50%, Snige sig 75%, Spore 69%, Stjæle ting 75%, Opdage fare 50%.

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Slagsværd 120%, Parere 120%, Langbue 75%.

STORMESTEREN EL'RAMISH

STY	18	INT	17	KAR	15
FYS	18	PSY	25	KP	17
STØ	16	SMI	18	SB	+1T4

Udseende: En lav og slank mand med orientalske træk. Langt hvidt hår, som hænger løst ned over skuldrene, og udtryksløse øjne. Enormt lange negle. Rene, vise ansigtstræk. Synes at være i 50-årsalderen. Klædt i en sort kjortel med et rødt Vagrath-tegn på brystet, sølvbælte og sort hovedklæde.

Personlighed: En kold og metodisk mand. Fuldstændig hensynsløs. Helt loyal overfor Broderskabet. Vifter gerne sine lange negle gennem luften når han taler.

Udrustning: slagsværd, kortsværd.

Talte sprog: Nordkrunisk 90%, Oldkrunisk 60%, Felicisk 75%, Pandarisk 60%, Zorakisk 60%, Kardisk 50%.

Færdigheder: Botanik 90%, Afmontere/opsætte fælder 90%, Dirke låse op 70%, Finde skjulte ting 145%, Fremmede kulturer 90%, Første hjælp 90%, Geografi 75%, Heraldik og genealogi 150%, Historie 100%, Springe 90%, Klatre 90%, Lytte 75%, Læse og skrive 90%, Skak og brætspil 180%, Spille og synge 75%, Snige sig 140%, Spore 100%, Opdage fare 120%, Overtale 120%.

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Slagsværd 150%, Parere 150%, Kortsværd 120%, Kampkunst: Spark 150% 2T6, Slag 230% 1T6+2, Flyvespark 17% 3T6.

BRODERSKABETS MESTRE

STY	17	INT	14	KAR	12
FYS	17	PSY	15	KP	17
STØ	16	SMI	17	SB	+1T4

Udseende: Lave og slanke med orientalske træk. Langt sort hår. Udtryksløse øjne. I 35-40 årsalderen. Klædt i sorte kjortler med gyldne Vagrath-tegn på brystet. Sølvbælte og sorte hovedklæder.

Personlighed: Kolde og hårde. Blindt loyale overfor Broderskabet og Stormesteren. Kolde øjne som borer sig ind i rollepersonerne.

Udrustning: dolk, kortsværd, slagsværd.

Talte sprog: Nordkrunisk 90%.

Færdigheder: Botanik 60%, Afmontere/opsætte fælder 60%, Dirke låse op 75%, Finde skjulte ting 80%, Fremmede kulturer 75%, Første hjælp 75%, Geografi 50%, Heraldik og genealogi 75%, Historie 75%, Springe 90%, Klatre 90%, Lytte 75%, Læse og skrive 75%, Spille og synge 50%, Snige sig 90%, Spore 90%, Opdage fare 90%.

Våbenfærdigheder: Dolk 90%, Slagsværd 110%, Parere 110%, Kortsværd 90%, Kampkunst: Slag 115% 1T6+2, Spark 95% 2T6, Flyvespark 115% 3T6.

BRØDRE OG SØSTRE

STY	15	INT	12	KAR	12
FYS	15	PSY	12	KP	15
STØ	15	SMI	15	SB	—

Udseende: Lave og slanke. Kortklippede, klædt i de typiske sorte dragter.

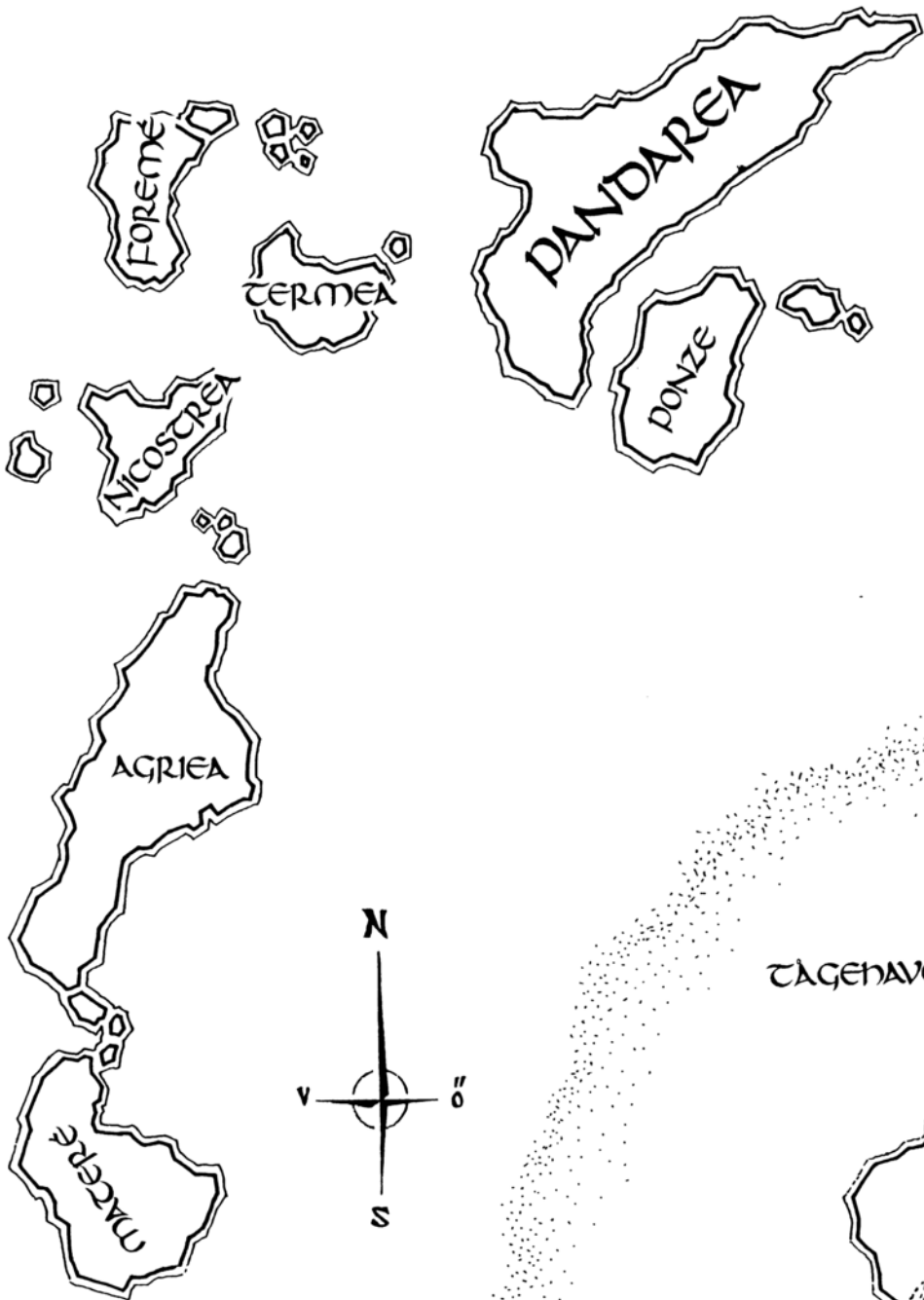
Personlighed: Blindt loyale overfor Broderskabet og mestrene. Bruger al deres tid på at træne. Meget pligttopfyldende.

Udrustning: dolk, kortsværd, slagsværd.

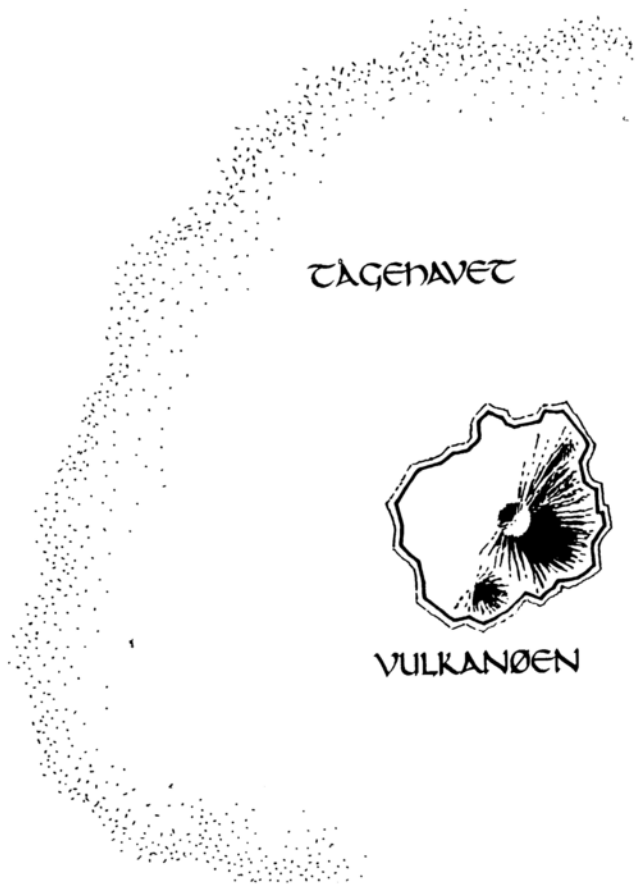
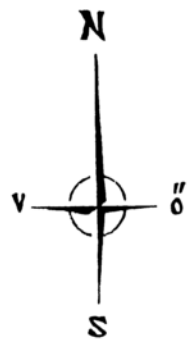
Talte sprog: Nordkrunisk 90%.

Færdigheder: Afmontere/opsætte fælder 75%, Dirke låse op 75%, Finde skjulte ting 75%, Første hjælp 60%, Springe 75%, Klatre 75%, Lytte 60%, Snige sig 80%, Spore 75%, Opdage fare 75%.

Våbenfærdigheder: Dolk 75%, Slagsværd 90%, Parere 90%, Kortsværd 75%, Kampkunst: Slag 70% 1T6+2, Spark 60% 2T6, Flyvespark 65% 3T6.



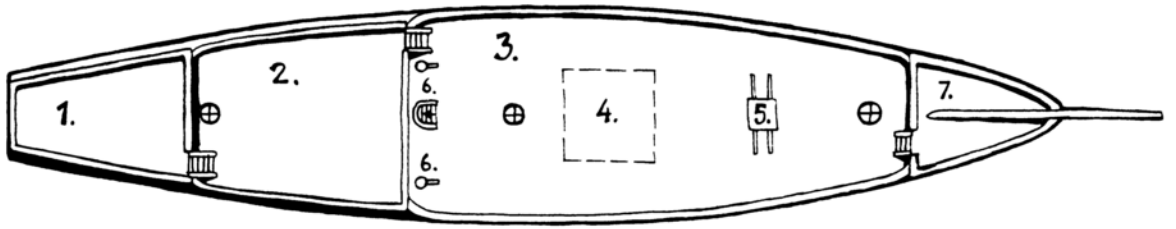
EREB ALTOR
5-15 DAGE
→



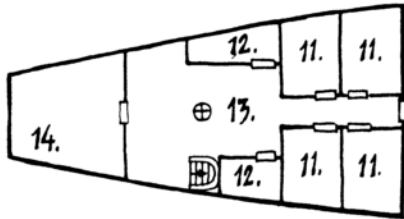
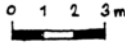
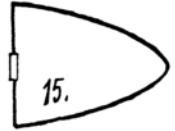
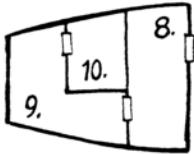


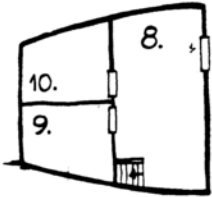
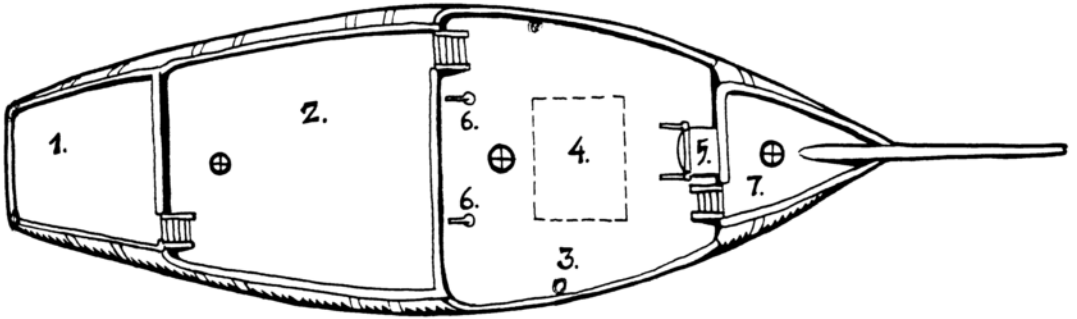
PANDAREA

1 mil

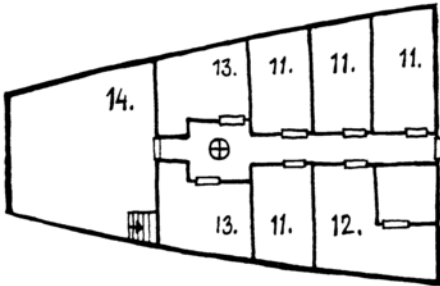
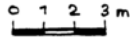


PIRATSKIBET
"TIAMATS ØJE"

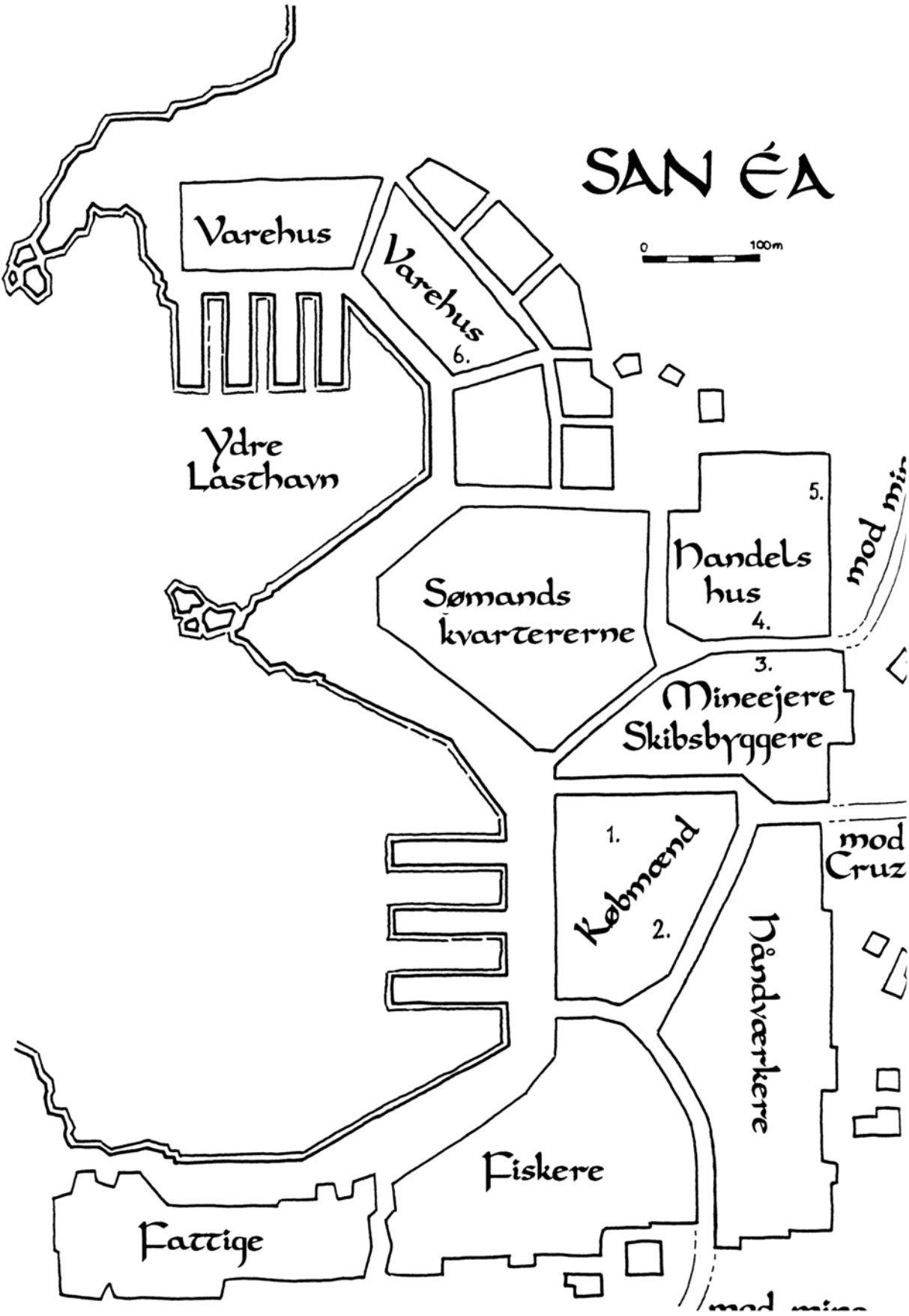




SKUDEN
 "GLORIA TACHAMI"

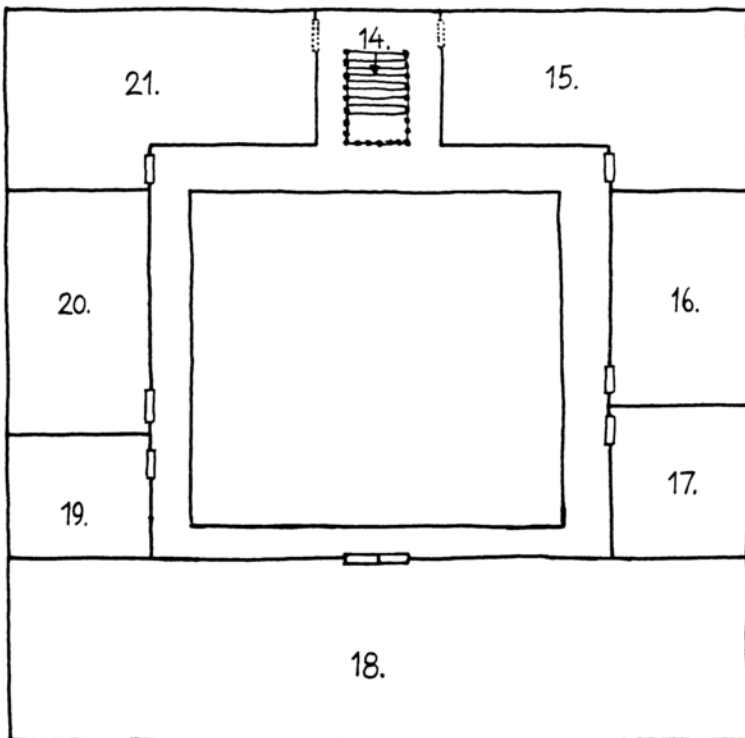
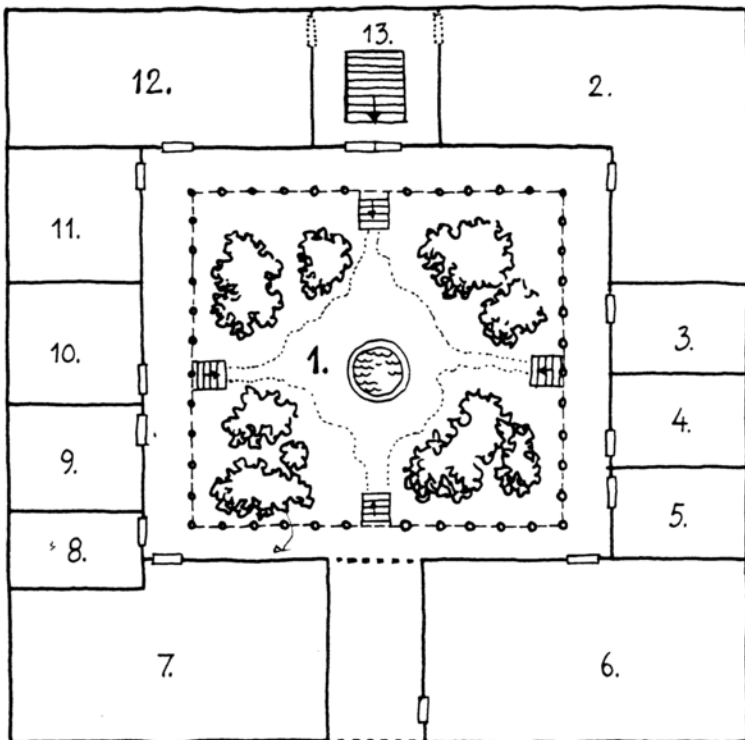


SAN ÉA



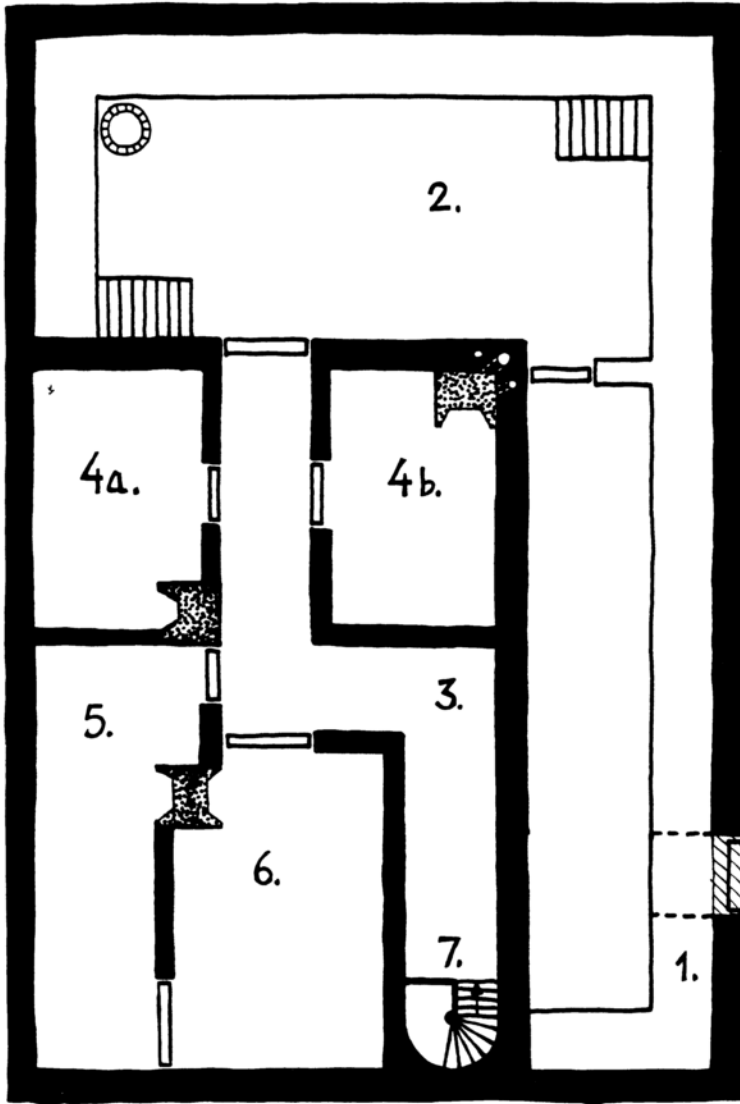
HUSET MACHIAVELLIO

0 1 2 3m

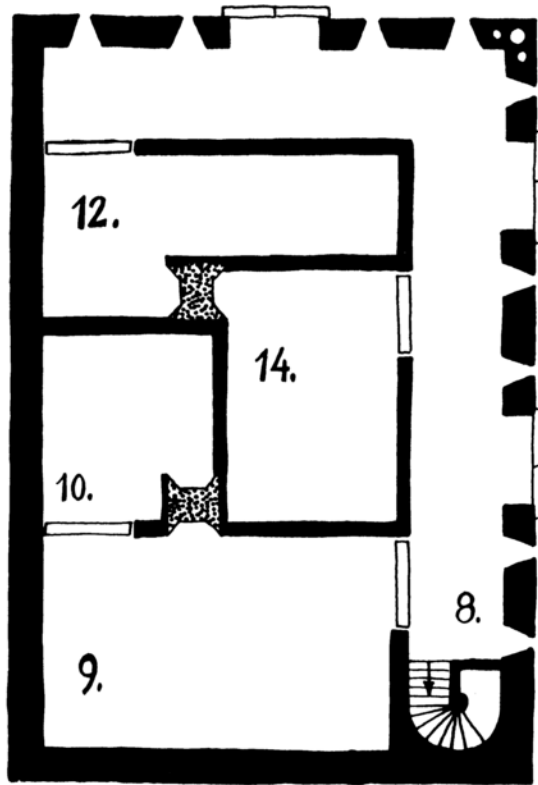


1m

HUSET DIMERCIO

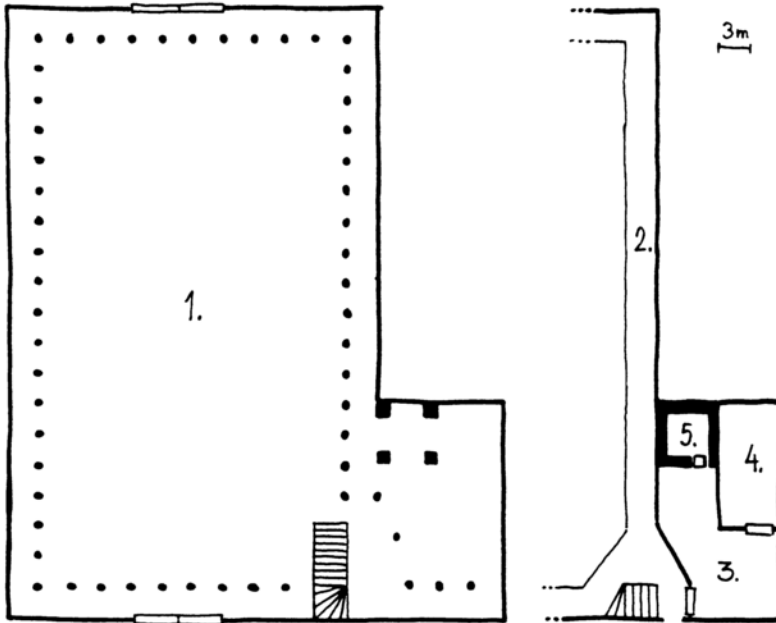


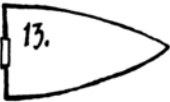
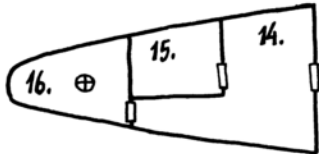
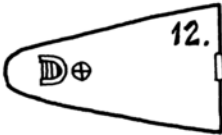
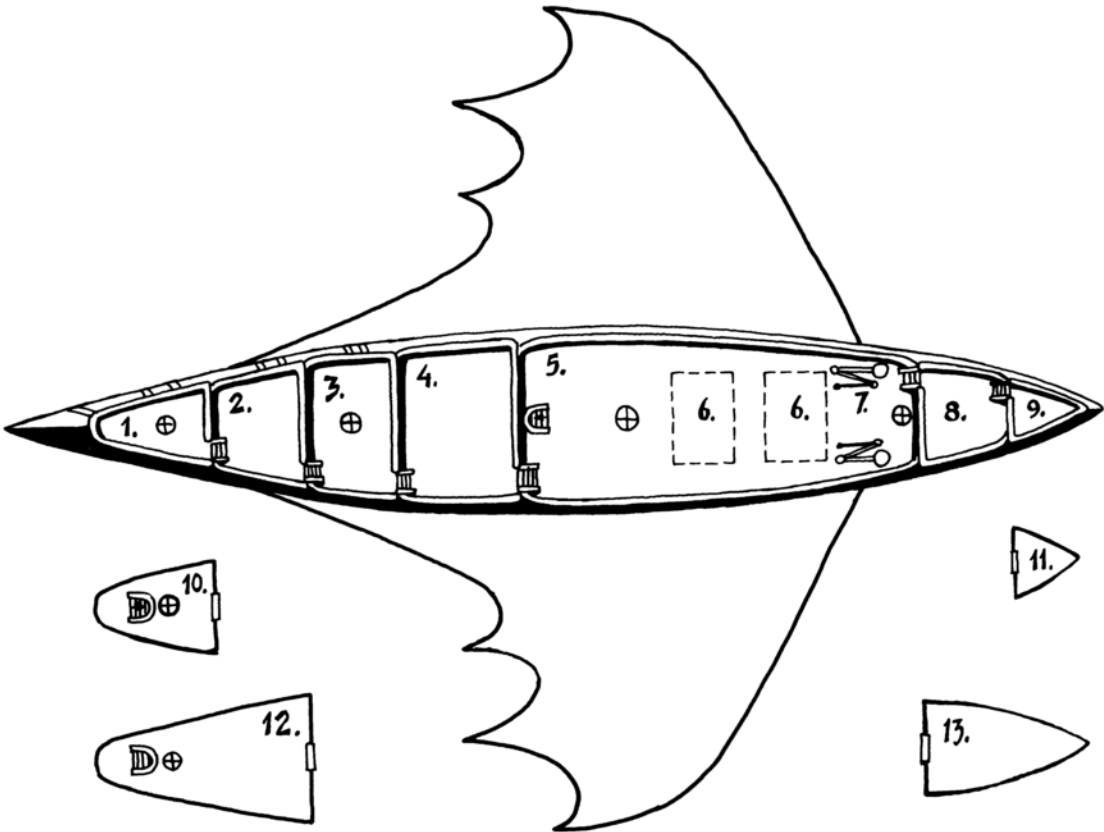
STUEETAGE



OVERETAGE

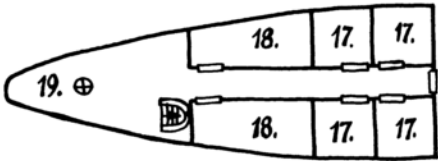
DIMERCIOS LAGERBYGNING

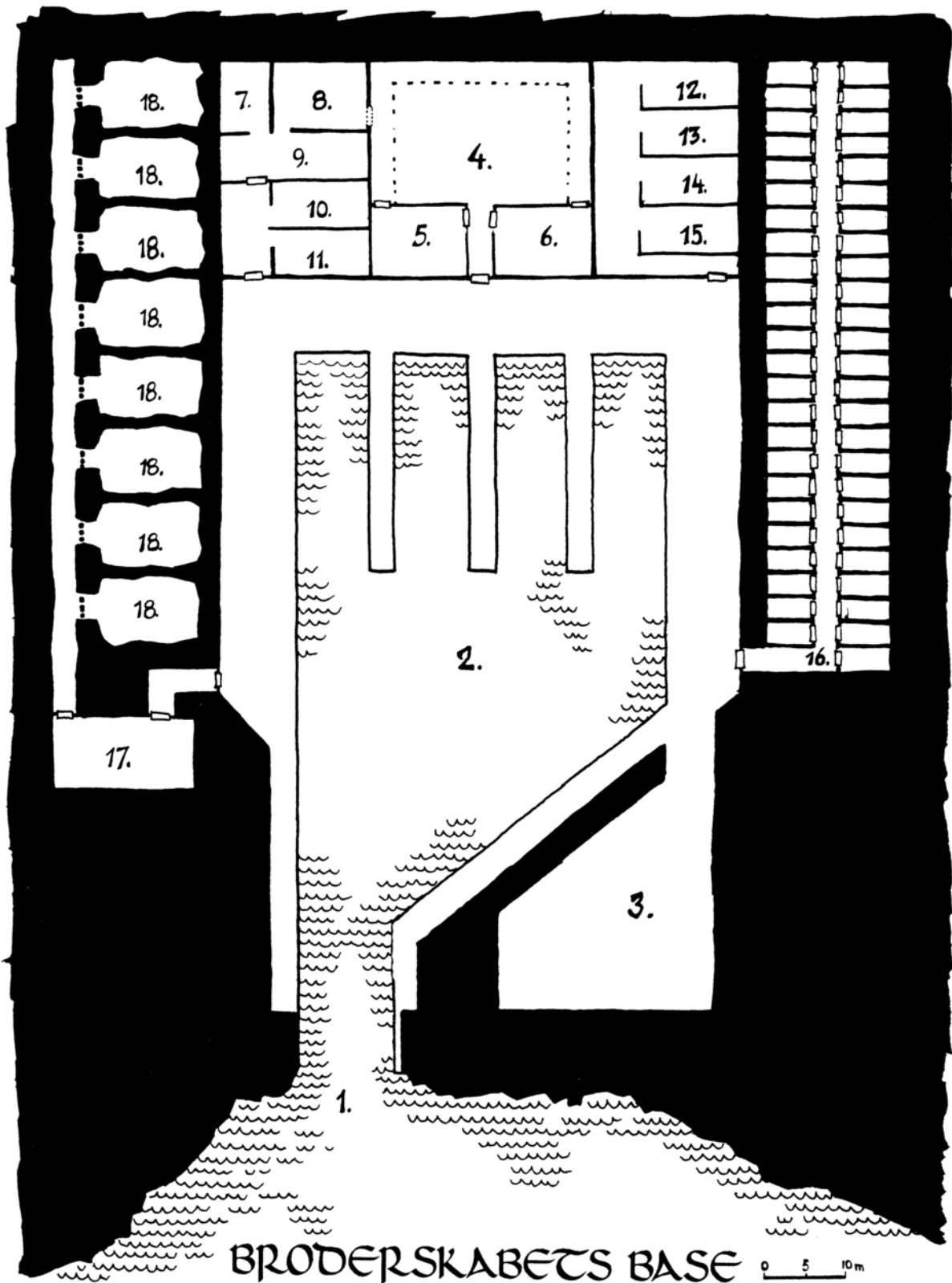




DET FLYGANDE SKEPPET

0 1 2 3 m





BRODERSKABETS BASE

0 5 10m

Eventyrspil præsenterer Herskerserien



en sydlandske øgruppe Pandarealia er en velbæjret nation, vest for Ereb.

Pandarerne handler med landene omkring det vestlige Kobberhav, og er kendt for deres store søkyndighed. Rollepersonerne hyres til at beskytte det pandariske handelshus DiMercio della Suvaria, som er ramt hårdt af sabotage og chikane fra deres konkurrenter.

Deres lager er brændt. Deres skib er blevet angrebet af pirater. Deres sendebud er blevet truet på livet.

Handelsfyrsten er den spændende første del af en trilogi, der udspiller sig blandt pirater, købmænd og hensynsløse lejemordere, i de varme farvande, vest for Ereb Altor.

OBS! Dette er ikke et spil i sig selv. Du skal have adgang til Drager og Dæmoner, for at kunne anvende dette modul

ISBN 91-7898-101-8



9 789178 981014



117886190

001-2120